

**UNIVERSIDAD DE CIENCIAS PEDAGÓGICAS**  
**CAPITÁN “SILVERIO BLANCO NÚÑEZ”**  
**SANCTI SPÍRITUS**

JUEGOS DIDÁCTICOS PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE DEL VOCABULARIO EN INGLÉS DE LOS ESTUDIANTES DEL INSTITUTO PREUNIVERSITARIO VOCACIONAL DE CIENCIAS PEDAGÓGICAS.

TESIS EN OPCIÓN AL TÍTULO ACADÉMICO DE MÁSTER EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

MENCIÓN EDUCACIÓN PREUNIVERSITARIA.

**AUTORA:** Lic. YULIESKA PUERTA YZNAGA

2011

**UNIVERSIDAD DE CIENCIAS PEDAGÓGICAS**  
**CAPITÁN “SILVERIO BLANCO NÚÑEZ”**  
**SANCTI SPÍRITUS**

JUEGOS DIDÁCTICOS PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE DEL VOCABULARIO EN INGLÉS DE LOS ESTUDIANTES DEL INSTITUTO PREUNIVERSITARIO VOCACIONAL DE CIENCIAS PEDAGÓGICAS.

TESIS EN OPCIÓN AL TÍTULO ACADÉMICO DE MÁSTER EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

MENCIÓN EDUCACIÓN PREUNIVERSITARIA.

**AUTORA:** Lic. YULIESKA PUERTA YZNAGA

**TUTOR:** DrC. FRANCISCO JOEL PÉREZ GONZÁLEZ

## **PENSAMIENTO:**

“El hombre no deja de jugar porque se vuelve viejo: se vuelve viejo porque deja de jugar”

Bernard Shaw

## **AGRADECIMIENTOS:**

- A mi tutor por su disposición y buen humor.
- A mi querida amiga y profesora Regina por su dedicación y ejemplo, no solo ahora sino durante toda mi carrera.
- A Yusla por su incondicional ayuda en todo momento.
- A mi familia, amigos y compañeros por su paciencia y apoyo.
- A todos los que de una forma u otra ayudaron y permitieron la realización del mismo.

La autora.

## **DEDICATORIA:**

Como un regalo, dedico mi esfuerzo y mi triunfo a mi más grande razón de ser:

- A mi madre, por su guía, educación y apoyo brindados.
- A mi hermana, para que siempre se sienta orgullosa de mí.
- A todos los que me quieren y amo.

La autora.

## **SÍNTESIS:**

La investigación titulada “Juegos didácticos para fortalecer el aprendizaje del vocabulario en inglés de los estudiantes del Instituto Preuniversitario Vocacional de Ciencias Pedagógicas”, tiene como objetivo aplicar este tipo de juegos para incrementar el vocabulario de estos estudiantes. Los juegos se aplicaron aprovechando las potencialidades que ofrece el aprendizaje de este idioma y las características de la muestra seleccionada intencionalmente compuesta por veinticinco estudiantes del grupo décimo uno del (IPVCP) “Frank País García” de Trinidad. En ellas se aplicaron métodos de la investigación educativa tales como: análisis- síntesis, inductivo-deductivo, histórico- lógico, la observación pedagógica, el experimento, el cálculo porcentual, tablas de distribución de frecuencia, entre otros. Se comprobó la efectividad de los juegos didácticos aplicados a los estudiantes, pues en ellos se produjeron cambios significativos en los indicadores del nivel de aprendizaje del vocabulario del idioma inglés, quedando fundamentado en los preceptos teóricos y metodológicos. Por los resultados alcanzados en la muestra seleccionada, se recomienda socializar los juegos didácticos en las clases de inglés de otros centros o niveles.

## **ÍNDICE GENERAL:**

<b>TABLA DE CONTENIDOS.</b>	<b>PÁGINA</b>
<b>INTRODUCCIÓN.</b>	1
<b>Capítulo I. FUNDAMENTOS TEÓRICOS Y METODOLÓGICOS SOBRE EL PROCESO DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE DEL INGLÉS Y EL FORTALECIMIENTO DEL VOCABULARIO. CARACTERIZACIÓN</b>	11
<b>1.1</b> Fundamentación del proceso de enseñanza- aprendizaje del idioma inglés. Juegos didácticos.	11
<b>1.2</b> En torno al fortalecimiento del aprendizaje del vocabulario en las clases del idioma inglés.	28
<b>1.3</b> Caracterización de la enseñanza de los Institutos Preuniversitarios Vocacionales de Ciencias Pedagógicas.	34
<b>Capítulo II. LOS JUEGOS DIDÁCTICOS PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE DEL VOCABULARIO DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DEL INSTITUTO PREUNIVERSITARIO VOCACIONAL DE CIENCIAS PEDAGÓGICAS. FUNDAMENTACIÓN. RESULTADOS</b>	41
<b>2.1</b> Constatación inicial. Resultados	41
<b>2.2</b> Fundamentación de la propuesta de solución	44
<b>2.3</b> Propuesta de solución. Descripción	48
<b>2.4</b> Fase experimental y constatación final	59
<b>2.4.1</b> Fase experimental	59
<b>2.4.2</b> Constatación final. Resultados	61
<b>CONCLUSIONES</b>	64
<b>RECOMENDACIONES</b>	65
<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	66
<b>ANEXOS</b>	

## **INTRODUCCIÓN:**

La Educación en el mundo actual precisa ser cada vez más eficiente, pues es ella baluarte de nuestra cultura y de nuestra identidad como nación, por lo que en el desarrollo histórico de la sociedad siempre se destacan dos procesos: el del conocimiento del mundo circundante y el de la enseñanza de las jóvenes generaciones. En cualquier etapa de desarrollo de la sociedad, ambos procesos constituyen una condición indispensable de su existencia: Danilov, M.A, Skatkin, M.N (1978:8).

En las obras de Marx, Engels y Lenin se destaca la necesidad de formar al hombre con los principios del colectivismo, así como el papel que desempeñan los distintos colectivos en la sociedad socialista. La construcción de esta exige una nueva actitud hacia el estudio, el trabajo, la familia, la vida política, por lo que exige la integración de las diferentes instituciones culturales y sociales, así como la inversión en la vida de toda la sociedad para que aprendan más; por lo que el reto actual de la didáctica ha de ser investigar y hallar el modo de que los que enseñan, tengan menos que enseñar y los que aprenden, más que aprender.

Dadas las transformaciones del mundo de hoy y sus influencias en Cuba, es urgente formar un profesional cada vez mejor preparado y por ende con mayor nivel de competitividad, para que pueda afrontar con más efectividad los retos que debe asumir en su vida profesional en las circunstancias actuales donde el idioma inglés tiene una amplia difusión a nivel internacional.

La asignatura idioma inglés en el Sistema Nacional de Educación responde a la importancia política, económica, social y cultural de las lenguas extranjeras en el mundo de hoy. En este contexto la lengua inglesa juega un papel muy importante para garantizar la relación de Cuba con muchos países del mundo por lo que la asignatura contribuye a la formación científica del mundo en los alumnos, al tomar como punto de partida el lenguaje como fenómeno social y la relación pensamiento-lenguaje-cultura.

En el Plan de Estudio de la Educación General Politécnica y Laboral, la enseñanza del idioma inglés, lengua de amplia difusión internacional, tiene



como fin el desarrollo de la competencia cognitivo comunicativa por lo que la enseñanza del inglés no solo debe contribuir a la eficiencia lingüística funcional, sino también a la habilidad de construir y reconstruir nuevos conocimientos, lo que significa desarrollar en los educandos los conocimientos, hábitos y habilidades básicas que les permitan comunicarse en la lengua extranjera: comprender información oral y escrita y expresarse oralmente sobre temas familiares a su vida escolar y social, así como también redactar mensajes sencillos y breves.

Esta asignatura se estructura en tres ciclos, cuyo final coincide con los grados terminales: el sexto, el noveno y el decimosegundo grados, respectivamente. En el segundo ciclo (de décimo a decimosegundo grados) se continúan desarrollando las cuatro habilidades básicas. Asimismo, se profundiza en el uso del diccionario, fundamentalmente el bilingüe, se incluye el estudio de los procesos de formación de palabras, los procesos necesarios para la comprensión de textos orales y escritos de mediana complejidad, entre los que se encuentran los literarios, culturales y científico populares (Isora O'Farrill 2005).

Cuba mantiene relaciones de cooperación e intercambio con un elevado número de países, en los terrenos político, científico, técnico, educacional, cultural, deportivo, etc.; aumenta cada día más el intercambio de delegaciones, técnicos y estudiantes; crece la participación en seminarios, conferencias y eventos internacionales; se incrementan las fuentes de información en el idioma inglés y el desarrollo de las tecnologías de la información y las comunicaciones acortan las distancias y crean nuevos espacios para el intercambio y la cooperación entre los pueblos.

Se amplía la visión de los enfoques pedagógicos tradicionales que concebían el aprendizaje de la lengua a partir del dominio de sus elementos estructurales como la gramática y el vocabulario, sin hacer referencia a su uso funcional y el significado comunicativo de las estructuras. Por lo tanto lo más importante para los estudiantes de inglés como lengua extranjera es usar el idioma en diversas y variadas situaciones comunicativas, además de utilizarlo para complementar

el aprendizaje de otras áreas académicas. El perfeccionamiento de esta habilidad requiere de intervenciones docente educativas con una base científica a partir de las dificultades detectadas a través del diagnóstico de los estudiantes; el cual permite orientar de forma eficiente las acciones a desarrollar para cumplir los objetivos propuestos en cada grado así como organizar la atención a las dificultades individuales.

Los objetivos constituyen un punto de partida y la premisa pedagógica más general de toda la educación y expresan como encargo social, la necesidad de que los educandos adquieran la concepción científica del mundo sobre la base de profundos conocimientos de los fundamentos de la ciencia, desarrollen sus capacidades intelectuales y físicas y adquieran una educación estética, moral y laboral así como político – ideológica acorde a los principios de la clase obrera. Lo anterior evidencia la necesidad de perfeccionar el desarrollo de habilidades comunicativas en los estudiantes de modo que las propuestas de actividades den resultado para que se logre una comunicación oral superior en el idioma inglés. Lo más importante es que los alumnos aprendan a comunicarse. Ellos aprenden mejor cuando se les estimula a comunicar mensajes significativos e interactuar con otros.

La enseñanza del inglés como lengua extranjera en la provincia de Sancti Spíritus presenta algunas deficiencias, ya que se cuestionan la poca solidez de los conocimientos y las reducidas posibilidades de la utilización del idioma en situaciones reales por parte de los estudiantes y la inconformidad de estos por la poca durabilidad de los conocimientos y la incapacidad de utilizarlos de forma productiva.

No obstante, en la práctica pedagógica de la autora que se desempeña como profesora de esta asignatura, constató que se revelan problemas en el aprendizaje del vocabulario del inglés en los estudiantes del Instituto Preuniversitario Vocacional de Ciencias Pedagógicas Frank País García del municipio de Trinidad donde realizó este trabajo.

Por todo lo antes expuesto se constató la siguiente **situación problémica**:

- Escaso aprendizaje del vocabulario en el idioma inglés en la mayoría de los

estudiantes.

- Mínimas e insuficientes actividades encaminadas a potenciar el uso de las cuatro habilidades del idioma.
- Limitado desarrollo del vocabulario en situaciones comunicativas del inglés.
- Poca sistematización de las actividades que conllevan a que los estudiantes conviertan el vocabulario receptivo en productivo.
- Escaso conocimiento en la mayoría de los estudiantes de las funciones comunicativas.
- Insuficiente interés por el conocimiento del idioma inglés.
- Poca disposición para ejecutar los juegos didácticos durante las clases.
- Carencia de satisfacción al realizar los juegos didácticos durante las actividades docentes.

Es por todo lo antes señalado que se define como: **problema científico:**

¿Cómo fortalecer el aprendizaje del vocabulario en inglés de los estudiantes del Instituto Preuniversitario Vocacional de Ciencias Pedagógicas Frank País García del municipio de Trinidad?

Se determinó como **objeto** de la investigación: El proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en el Preuniversitario y como **campo de acción:** El fortalecimiento del aprendizaje del vocabulario en inglés de los estudiantes del Instituto Preuniversitario Vocacional de Ciencias Pedagógicas Frank País García del municipio de Trinidad.

Todo esto permitió plantear como **objetivo:** Aplicar juegos didácticos en las clases para fortalecer el aprendizaje del vocabulario en inglés de los estudiantes del Instituto Preuniversitario Vocacional de Ciencias Pedagógicas Frank País García del municipio de Trinidad

A partir del objetivo declarado se elaboraron las siguientes preguntas científicas:

**Preguntas Científicas:**

1. ¿Cuáles son los preceptos teóricos y metodológicos que sustentan el aprendizaje del vocabulario del idioma inglés?
2. ¿Cuál es el estado real del aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes

del Instituto Preuniversitario Vocacional de Ciencias Pedagógicas Frank País García del municipio de Trinidad?

3. ¿Qué características estructurales y funcionales deben tener los juegos didácticos para fortalecer el aprendizaje del vocabulario del idioma inglés en los estudiantes del Instituto Preuniversitario Vocacional de Ciencias Pedagógicas Frank País García del municipio de Trinidad?
4. ¿Cuál es la efectividad de los juegos didácticos para fortalecer el aprendizaje del vocabulario del idioma inglés en los estudiantes del Instituto Preuniversitario Vocacional de Ciencias Pedagógicas Frank País García del municipio de Trinidad?

Para dar cumplimiento al objetivo trazado, se plantearon las siguientes **tareas de la investigación:**

1. Determinación de los preceptos teóricos y metodológicos que sustentan el fortalecimiento del aprendizaje del vocabulario del idioma inglés en los estudiantes del Instituto Preuniversitario Vocacional de Ciencias Pedagógicas Frank País García del municipio de Trinidad.
2. Constatación del estado real en que se encuentra el aprendizaje del vocabulario en los estudiantes del Instituto Preuniversitario Vocacional de Ciencias Pedagógicas Frank País García del municipio de Trinidad.
3. Elaboración y fundamentación de los juegos didácticos dirigidos a fortalecer el aprendizaje del vocabulario del idioma inglés en los estudiantes del Instituto Preuniversitario Vocacional de Ciencias Pedagógicas Frank País García del municipio de Trinidad.
4. Validación de la efectividad de los juegos didácticos dirigidos a fortalecer el aprendizaje del vocabulario del idioma inglés en los estudiantes del Instituto Preuniversitario Vocacional de Ciencias Pedagógicas Frank País García del municipio de Trinidad.

**Métodos de la investigación:**

**Del nivel teórico.**

- **Análisis-Síntesis:** Se utilizó para el diagnóstico inicial y final, arribando a conclusiones, que explican la situación real del problema y sus

particularidades; durante el proceso de investigación para la determinación de la necesidad de fortalecer el aprendizaje del vocabulario del idioma inglés en los estudiantes, valorar su efectividad y retroalimentar la investigación, además en la preparación de los juegos didácticos y en el trabajo con la bibliografía respecto al tema.

- **Histórico-Lógico:** Se utilizó en el estudio de los antecedentes del problema objeto de investigación, su movimiento en diferentes etapas hasta llegar a su transformación en el Pre-pedagógico. Este método permitió hacer un breve recorrido histórico y lógico acerca del estado del problema y su aplicación facilitó sustentar de forma lógica los fundamentos teóricos y metodológicos de los juegos que se ofrecen, dirigidos al fortalecimiento del aprendizaje del vocabulario del idioma inglés en la muestra seleccionada y dar solución al problema científico y su tratamiento.
- **Inductivo – deductivo:** se empleó durante el proceso de la actividad investigativa asumida y permitió transitar desde las insuficiencias diagnosticadas en los estudiantes y que sirvieron como punto de partida a la comprobación de la situación encontrada en el contexto de investigación, aplicar a partir de esa realidad los juegos didácticos, para darle solución al problema científico declarado.

#### **Del nivel empírico:**

- **Observación científica:** se empleó durante toda la fase de la investigación, al inicio para obtener información sobre el proceso de enseñanza- aprendizaje del idioma inglés, en la fase experimental para constatar los cambios que se iban produciendo en los estudiantes y al final para observar y evaluar el estado del fortalecimiento del aprendizaje del vocabulario del idioma inglés en la muestra seleccionada una vez introducida la variable dependiente.
- **Encuesta:** se aplicó para constatar el aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes en la fase de diagnóstico respecto al problema objeto de estudio.

- **Análisis Documental:** se utilizó durante toda la investigación en la revisión de documentos y orientaciones del MINED respecto al aprendizaje del vocabulario del idioma inglés y la aplicación de juegos, así como fuentes bibliográficas relacionadas con el tema de investigación para el diseño de los juegos didácticos.
- **Experimento pedagógico:** se utilizó la modalidad del pre experimento con el propósito de aplicar la variable dependiente propuesta por la autora y comprobar la efectividad de los juegos didácticos durante la realización de la investigación en la muestra seleccionada.

#### **Del nivel matemático -estadístico:**

- **Análisis porcentual:** permitió constatar el procesamiento de los datos obtenidos a través del cálculo porcentual, lo que resultó importante para el análisis de los resultados de los instrumentos aplicados,
- **Tablas de distribución de frecuencia:** las mismas sirvieron como procedimiento básico para el análisis de los resultados, permitiendo la realización de las inferencias cuantitativas y cualitativas del aprendizaje del vocabulario del idioma inglés que se investigó antes, durante y después de la aplicación de los juegos didácticos.

#### **Técnicas aplicadas:**

- **Prueba Pedagógica:** se utilizó con el objetivo de constatar el nivel de conocimiento sobre el vocabulario que presentaban los estudiantes de la muestra seleccionada.

**Población:** Estuvo integrada por 105 estudiantes de décimo grado del Instituto Preuniversitario Vocacional de Ciencias Pedagógicas Frank País García del municipio de Trinidad.

**Muestra:** La muestra seleccionada de manera intencional la constituyeron 25 estudiantes del grupo décimo 1, que representan el 23.8 %. De ellos 16 son hembras y 9 son varones. Este grupo fue elegido por presentar más dificultades en el idioma, además su expresión oral es limitada así como la motivación por el aprendizaje de la asignatura. Todos viven en el municipio Trinidad aunque

proceden de zonas cuyas características en ocasiones son de influencias negativas y la mayoría son hijos de padres divorciados. . Estos estudiantes tienen en común que son intranquilos, les falta concentración en clases, en ocasiones no se comunican con facilidad, aunque cuando se les motiva muestran buen comportamiento. Presentan limitado desarrollo del vocabulario y de las funciones comunicativas en el idioma inglés. No logran convertir el vocabulario receptivo en productivo y su participación en las actividades encaminadas a potenciar el uso de las cuatro habilidades del idioma son mínimas e insuficientes.

Durante la investigación actúan como **variables** las siguientes:

**Variable Independiente:** Los juegos didácticos.

**Variable dependiente:** El fortalecimiento del aprendizaje del vocabulario del idioma inglés en los estudiantes del Instituto Preuniversitario Vocacional de Ciencias Pedagógicas Frank País García del municipio de Trinidad.

**Conceptualización:**

**La variable independiente: Juegos didácticos:** asumidos por la autora como una técnica participativa de la enseñanza encaminada a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación; es decir, no sólo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación por las asignaturas; o sea, constituye una forma de trabajo docente que brinda una gran variedad de procedimientos para el entrenamiento de los estudiantes en la toma de decisiones para la solución de diversas problemáticas.

**Variable dependiente:** El fortalecimiento del aprendizaje del vocabulario en el idioma inglés. Entendida a criterio de la autora como el nivel de conocimiento de la importancia del inglés básico del grado que poseen los estudiantes, del vocabulario básico del Pre-pedagógico y las funciones comunicativas, así como Interés por el idioma inglés, además de la disposición para ejecutar los juegos didácticos y el estado de satisfacción al realizar estos juegos.

## **Operacionalización de la variable dependiente:**

### **Indicadores:**

1. Conocimiento de la importancia del inglés básico del grado.
2. Conocimiento del vocabulario básico de los estudiantes del Preuniversitario.
3. Conocimiento de las funciones comunicativas.
4. Interés por el conocimiento del idioma inglés.
5. Disposición para ejecutar los juegos didácticos.
6. Estado de satisfacción al realizar los juegos didácticos.

### **Escala valorativa:**

Un estudiante se considerará que tiene **un nivel alto** cuando:

- 1 Tiene conocimientos sobre la importancia del inglés básico del grado.
- 2 Tiene conocimientos del vocabulario básico de los estudiantes del preuniversitario.
- 3 Tiene conocimientos de las funciones comunicativas
- 4 Tiene Interés por el conocimiento del idioma inglés
- 5 Tiene disposición para ejecutar los juegos didácticos.
- 6 Muestra satisfacción al realizar los juegos didácticos.

Un estudiante se considerará que tiene **un nivel medio** cuando:

- 1 Tiene conocimientos parciales sobre la importancia del inglés básico del grado.
- 2 Tiene conocimientos parciales del vocabulario básico de los estudiantes del preuniversitario.
- 3 Tiene conocimientos parciales de las funciones comunicativas
- 4 Tiene algún Interés por el conocimiento del idioma inglés
- 5 En algunas ocasiones tiene disposición para ejecutar los juegos didácticos.
- 6 En algunas ocasiones muestra satisfacción al realizar los juegos didácticos.

Un estudiante se considerará que tiene **un nivel bajo** cuando:

- 1 Tiene muy pocos conocimientos sobre la importancia del inglés básico del grado.



2 Tiene muy pocos conocimientos del vocabulario básico de los estudiantes del preuniversitario.

3 Tiene muy pocos conocimientos de las funciones comunicativas

4 Tiene muy poco interés por el conocimiento del idioma inglés.

5 Tiene muy poca disposición para ejecutar los juegos didácticos.

6 No muestra satisfacción al realizar los juegos didácticos.

**Novedad científica:** está dada en la manera que se abordaron los juegos didácticos, así como en su impacto, que fueron elaborados a partir de las necesidades de los estudiantes que no contaban con los mismos, lo que permitió fortalecer el aprendizaje del vocabulario del idioma inglés teniendo estos un carácter flexible, dinámico y socializador.

El **aporte práctico** de la investigación se expresa en la obtención de un material que contiene una propuesta de juegos didácticos para fortalecer el aprendizaje del vocabulario del idioma inglés en los estudiantes del Instituto Preuniversitario Vocacional de Ciencias Pedagógicas Frank País García del municipio de Trinidad.

La **importancia** de la investigación se proyecta en que los juegos didácticos aplicados para fortalecer el aprendizaje del vocabulario del idioma inglés potencian la comunicación oral y el dominio de las cuatro habilidades básicas del idioma ya que el aprendizaje del vocabulario en el idioma inglés es uno de los componentes más importantes para expresarse oralmente.

La tesis cuenta con una introducción, dos capítulos, conclusiones, recomendaciones, bibliografía y anexos.

El **capítulo I** aborda los principales fundamentos teóricos referenciales relacionados con las reflexiones teóricas y metodológicas sobre el proceso de enseñanza- aprendizaje del inglés y el fortalecimiento del vocabulario en el idioma inglés.

El **capítulo II** presenta la propuesta de solución con su respectiva fundamentación teórica, así como los resultados de las diferentes constataciones.

## **CAPÍTULO I. FUNDAMENTOS TEÓRICOS Y METODOLÓGICOS SOBRE EL PROCESO DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE Y EL FORTALECIMIENTO DEL VOCABULARIO DEL IDIOMA INGLÉS. CARACTERIZACIÓN**

En este capítulo se analizan los fundamentos teóricos metodológicos que sustentan la enseñanza de aprendizaje del vocabulario del Inglés en los estudiantes de décimo grado del IPVCP “ Frank País Gracia” y se caracterizan los juegos didácticos.

### **1.1 Fundamentación del proceso de Enseñanza- aprendizaje del idioma inglés. Juegos didácticos.**

El proceso enseñanza- aprendizaje es aquel proceso que tiene como propósito esencial contribuir a la formación integral de la personalidad del estudiante, constituyendo la vía mediatizadora fundamental para la adquisición por este de los conocimientos, hábitos, habilidades, capacidades, valores y modos de actuación, es decir, la apropiación de la cultura legada por las generaciones precedentes, la cual hace suya como parte de su interacción en los diferentes contextos sociales específicos donde cada estudiante se desarrolla. (Castellanos Simons Doris, 2003:50)

En todo proyecto, más allá de que se encuentre explicitado, siempre aparece como un eje organizador temas vinculados al desarrollo y seguimiento de los procesos de aprendizaje, en la escuela es difícil pensar en el aprendizaje sin considerar la enseñanza. Acordamos que cada área de saber tiene sus propias características, modalidades para su enseñanza y que cada docente le imprime a su asignatura dinámicas, exigencias, etc. que considera pertinentes para su desarrollo.

Estimular estrategias metacognitivas que permitan tomar conciencia de cómo aprendemos, cuando aprendemos mejor, cómo se dan los procesos de comprensión personal para recuperar así los modos personales de aprender.

La elevación de la calidad del aprendizaje es meta incuestionable en la formación básica de los escolares y hacia ello se han orientado las radicales transformaciones en la educación cubana. La enseñanza: tiene como propósito esencial la transmisión de información mediante la comunicación directa o

soportada en medios auxiliares, que presentan un mayor o menor grado de complejidad y costo. Como resultado de su acción, debe quedar una huella en el individuo, un reflejo de la realidad objetiva, del mundo circundante que, en forma de conocimiento, habilidades y capacidades, le permitan enfrentarse a situaciones nuevas con una actitud creadora, adaptativa y de apropiación.

El proceso de enseñanza produce un conjunto de transformaciones sistemáticas en los individuos, una serie de cambios graduales cuyas etapas se suceden en orden ascendente. Es, por tanto, un proceso progresivo, dinámico y transformador, como consecuencia del proceso de enseñanza, ocurren cambios sucesivos e ininterrumpidos en la actividad cognoscitiva del individuo (estudiante). Con la ayuda del maestro o profesor, que dirige su actividad conductora u orientadora hacia el dominio de los conocimientos, así como a la formación de habilidades y hábitos acordes con su concepción científica del mundo, el estudiante adquiere una visión sobre la realidad material y social; ello implica necesariamente una transformación escalonada de la personalidad del individuo, en la enseñanza se sintetizan conocimientos. Se va desde el no saber hasta el saber; desde el saber imperfecto, inacabado e insuficiente hasta el saber perfeccionado, suficiente y que, sin llegar a ser del todo perfecto, se acerca a la realidad.

La enseñanza se propone reunir los hechos, clasificarlos, compararlos y descubrir sus regularidades, sus necesarias interdependencias, tanto las de carácter general como las internas, cuando se recorre el camino de la enseñanza, al final, como una consecuencia obligada, el neurorreflejo de la realidad habrá cambiado, tendrá características cuantitativas y cualitativas diferentes, no se limitará sólo al plano abstracto sino que continuará elevándose más y más hacia lo concreto intelectual, o lo que es lo mismo, hacia niveles más altos de concretización, donde, sin dejar de considerarse lo teórico, se logra un mayor grado de comprensión del proceso real.

Todo proceso de enseñanza científica es un motor impulsor del desarrollo que, consecuentemente, y en un mecanismo de retroalimentación positiva, favorecerá su propio progreso en el futuro, en el instante en que las exigencias

aparecidas se encuentren en la llamada "zona de desarrollo próximo" del individuo al que se enseña. Este proceso de enseñanza científica deviene en una poderosa fuerza de desarrollo, que promueve la apropiación del conocimiento necesario para asegurar la transformación continua y sostenible del entorno del individuo en aras de su propio beneficio como ente biológico y de la colectividad de la cual es un componente inseparable, la enseñanza se ha de considerar estrecha e inseparablemente vinculada a la educación y, por lo tanto, a la formación de una concepción determinada del mundo y también de la vida.

El aprendizaje: es un proceso de naturaleza extremadamente compleja, cuya esencia es la adquisición de un nuevo conocimiento, habilidad o capacidad. Para que dicho proceso pueda considerarse realmente como aprendizaje, en lugar de una simple huella o retención pasajera, debe poder manifestarse en un tiempo futuro y contribuir, además, a la solución de problemas concretos, incluso diferentes en su esencia a los que motivaron inicialmente el desarrollo del conocimiento, habilidad o capacidad, el aprendizaje, si bien es un proceso, también resulta un producto por cuanto son, precisamente, los productos los que atestiguan, de manera concreta, los procesos, aprender, para algunos, no es más que concretar un proceso activo de construcción que realiza en su interior el sujeto que aprende (teorías constructivistas).

La mente del estudiante, su sustrato material-neuronal, no se comporta como un sistema de fotocopia que reproduce en forma mecánica, más o menos exacta y de forma instantánea, los aspectos de la realidad objetiva que se introducen en el referido soporte. El individuo ante el influjo del entorno, de la realidad objetiva, no copia simplemente, sino que también transforma la realidad de lo que refleja, o lo que es lo mismo, construye algo propio y personal con los datos que la realidad le aporta. Si la transmisión de la esencia de la realidad, se interfiere de manera adversa o el estudiante no pone el interés y la voluntad necesaria, que equivale a decir la atención y concentración requerida, sólo se lograrán aprendizajes frágiles y de corta duración.

Asimismo, el significado de lo que se aprende para el individuo influye de

manera importante en el aprendizaje. Puede distinguirse entre el significado lógico y psicológico; por muy relevante que sea un contenido, es necesario que el estudiante lo trabaje, lo construya y, al mismo tiempo, le asigne un determinado grado de significación subjetiva para que se plasme o concrete en un aprendizaje significativo que equivale a decir, que se produzca una real asimilación, adquisición y retención de dicho contenido.

El aprendizaje puede considerarse igualmente como el producto o fruto de una interacción social y, desde este punto de vista, es intrínsecamente un proceso social, tanto por sus contenidos como por las formas en que se genera. Un sujeto aprende de otros y con los otros; en esa interacción desarrolla su inteligencia práctica y reflexiva, construye e interioriza nuevos conocimientos o representaciones mentales a lo largo de toda su vida. De esta forma, los primeros favorecen la adquisición de otros y así sucesivamente. De aquí, que el aprendizaje pueda considerarse como un producto y un resultado de la educación y no un simple prerequisite para que ella pueda generar aprendizajes: la educación devendrá, entonces, en el hilo conductor, el comando del desarrollo.

El aprendizaje, por su esencia y naturaleza, no puede reducirse y, mucho menos, explicarse sobre la base de los planteamientos de las llamadas corrientes conductistas o asociacionistas y cognitivas. No puede concebirse como un proceso de simple asociación mecánica entre los estímulos aplicados y las respuestas provocadas por estos, determinadas tan solo por las condiciones externas imperantes, donde se ignoran todas aquellas intervenciones, realmente mediadoras y moduladoras, de las numerosas variables inherentes a la estructura interna, principalmente del subsistema nervioso central del sujeto cognoscente, que aprende. No es simplemente la conexión entre el estímulo y la respuesta, la respuesta condicionada, el hábito es, además de esto, lo que resulta de la interacción del individuo que se apropia del conocimiento de determinado aspecto de la realidad objetiva, con su entorno físico, químico, biológico y, de manera particularmente importante con su realidad social.

No es sólo el comportamiento y el aprendizaje una mera consecuencia de los estímulos ambientales incidentes sino también el fruto de su reflejo por una estructura material y neuronal que resulta preparada o precondicionada por factores como el estado emocional y los intereses o motivaciones particulares. Se insiste, una vez más, que el aprendizaje emerge o resulta una consecuencia de la interacción, en un tiempo y en un espacio concretos, de todos los factores que muy bien pudiéramos considerar causales o determinantes, de manera dialéctica y necesaria.

Desde que los hombres comenzaron a preocuparse por la enseñanza de lenguas extranjeras y más específicamente a partir de la Segunda Guerra Mundial en que surge ésta como especialidad científica, diversos métodos se han empleado para responder a las necesidades de las épocas. Además de esto, todo análisis de los métodos de enseñanza de lenguas extranjeras tiene que partir de reconocer las tendencias lingüísticas y psicológicas predominantes. Así por ejemplo el método de gramática-traducción partió del énfasis en los estudios gramaticales a principios del siglo XIX.

Unido a esto, se puede hablar también de la relación entre el estructuralismo y el conductismo y del papel que ejerce hoy día, la teoría de la comunicación al dar importancia a la lengua como un sistema cuya función primordial es comunicativa; al concepto de contextualización aportado por la lingüística, que expresa la relación entre el aspecto lingüístico y la situación en que se produce la comunicación, así como la noción de competencia comunicativa propuesta por Hymes.

La enseñanza de lenguas extranjeras en Cuba y especialmente en las escuelas de idiomas no es la excepción en cuanto a la aplicación de diferentes métodos y se han aplicado métodos que posibilitan, fundamentalmente, el desarrollo de la competencia comunicativa oral de los estudiantes. Históricamente la educación ha estado condicionada y determinada por el contexto socio-político, económico y cultural de cada época, diferente en contenidos, métodos y formas de educar. La enseñanza y aprendizaje de lenguas extranjeras ha sido objeto de estudio de filósofos, sociólogos, psicólogos y pedagogos, quienes coinciden en señalar

su importancia para la comunicación entre diferentes culturas, regiones y naciones, este fenómeno socio-histórico adquiere una connotación particular en diferentes períodos de la historia de la educación cubana. Dadas las transformaciones del mundo de hoy y sus influencias en Cuba, es urgente preparar un profesional cada vez mejor calificado y por ende con mayor nivel de competitividad, para que pueda afrontar con más eficacia los retos a asumir en su vida profesional en las circunstancias actuales.

Este tema reviste gran importancia, porque se incluye en el perfeccionamiento continuo de los planes y programas de estudio y puede dar solución a inmediato plazo a los problemas del proceso docente educativo en esta disciplina, con una nueva concepción en cuanto a enfoque y estilo, pudiendo hacerse extensivo a otras especialidades por la utilidad de su contenido. Al tener presente lo que constituye un anhelo para todos, formar y desarrollar de una forma más eficiente los conocimientos, hábitos y habilidades en el idioma Inglés que den mejor contestación a las necesidades de su uso por los futuros profesionales, al proponerse estrechar los vínculos entre los componentes académico - extensionista e investigativo en aras de elevar la calidad y competitividad profesional en el ámbito internacional, y lograr así la excelencia académica.

Las primeras evidencias de la enseñanza del idioma inglés en Cuba datan desde el período colonial. En el año 1836, esta materia solo se impartía en algunos colegios de manera elemental y solo tenían acceso a ella personas ricas o adineradas; sin embargo, con la intervención norteamericana a finales del siglo XIX y principios del XX, el país tenía una dependencia total en todos los sectores de los Estados Unidos; en la educación se comenzó a imitar el modelo norteamericano el cual tenía un carácter elitista. (García Galló, G.J., 1978: 25-26).

Con el triunfo de la Revolución se producen cambios y transformaciones en el sistema educacional que también influyen en la enseñanza de idiomas, al incluirse como parte de la formación multifacética y armónica de las nuevas generaciones, sustentada en la política exterior del Partido y del Estado sobre la base de la amistad, la solidaridad y la colaboración con otros pueblos del

mundo y contribuyendo a la formación integral.

La asignatura Inglés sí puede contribuir a la formación integral de los estudiantes y al respecto nuestro Comandante en Jefe expresó en su discurso del 5 de marzo de 2001(Acto de graduación del primer curso emergente de maestros primarios), "Una de las vías para lograr alcanzar esa formación integral que se aspira es a través del conocimiento de idiomas lo cual permite un acercamiento real a costumbres, hábitos, tabúes, mitos, obras literarias, etcétera y así llegar a conocer mucho mejor este mundo cada vez más globalizado", esto es posible lograrlo si el idioma extranjero se enseña siguiendo el enfoque comunicativo. La competencia comunicativa es la capacidad que debe desarrollarse en los estudiantes para producir y procesar textos orales o escritos de forma coherente. Para desarrollar la competencia comunicativa es necesario atender el desarrollo de diferentes áreas de competencia:

**Discursiva:** Referida a los conocimientos y habilidades que permiten unir ideas lógicamente y procesar el significado del texto.

**Sociolingüística:** Desarrollar en los estudiantes cierta sensibilidad ante el contexto social y cultural, para poder actuar adecuadamente en el acto comunicativo desde el punto de vista verbal y no verbal.

**Lingüística:** Conocimientos y hábitos necesarios para usar las estructuras de la lengua con cierta corrección que no interfiera en la comprensión del mensaje.

**Estratégica:** Uso e interiorización de procedimientos para reparar las insuficiencias que se producen en la comunicación cuando se carece de suficientes recursos léxico - gramaticales.

Existen diferentes tipos de juegos: juegos de reglas, juegos constructivos, juegos de dramatización, juegos de creación, juegos de roles, juegos de simulación, y juegos didácticos. Los juegos infantiles son los antecesores de los juegos didácticos y surgieron antes que la propia Ciencia Pedagógica.

El **juego didáctico** es una técnica participativa de la enseñanza encaminado a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y



autodeterminación; es decir, no sólo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación por las asignaturas; o sea, constituye una forma de trabajo docente que brinda una gran variedad de procedimientos para el entrenamiento de los estudiantes en la toma de decisiones para la solución de diversas problemáticas.

Es por ello que una de las tareas más importantes en la etapa actual del perfeccionamiento continuo de los planes y programas de estudio, es preparar un estudiante altamente calificado, competente y competitivo; para lo cual hay que lograr que desempeñen un papel activo en dicho proceso, a fin de que desarrollen habilidades generalizadoras y capacidades intelectuales que le permitan orientarse correctamente en la literatura científico - técnica, buscar los datos necesarios de forma rápida e independiente, y aplicar los conocimientos adquiridos activa y creadoramente.

A tales efectos es preciso lograr la interacción de los sujetos que en este proceso interactúan: el profesor y los estudiantes. Esta interacción supone la formación de un enfoque creativo del proceso de educación de la personalidad de los estudiantes hacia los problemas que surjan en situaciones de su vida, para los cuales no existen determinados algoritmos obtenidos durante sus estudios en las instituciones educativas. El estudiante necesita aprender a resolver problemas, a analizar críticamente la realidad y transformarla, a identificar conceptos, aprender a aprender, aprender a hacer, aprender a ser y descubrir el conocimiento de una manera amena, interesante y motivadora.

"Los pueblos, lo mismo que los niños, necesitan de tiempo en tiempo algo así como correr mucho, reírse mucho y dar gritos y saltos. Es que en la vida no se puede hacer todo lo que se quiere, y lo que va quedando sin hacer sale así de tiempo en tiempo, como una locura."

José Martí Pérez. Para ello es preciso que desde las aulas se desarrolle la independencia cognoscitiva, la avidez por el saber, el protagonismo estudiantil, de manera que no haya miedo en resolver cualquier situación por difícil que esta parezca. Por tanto, el compromiso de la institución educativa es formar un

hombre digno de confianza, creativo, motivado, fuerte y constructivo, capaz de desarrollar el potencial que tiene dentro de sí y que sólo él es capaz de desarrollar y de incrementar, bajo la dirección del docente.

El estudiante tiene que apropiarse de lo histórico-cultural, del conocimiento que ya otros descubrieron; la institución educativa existe para lograr la socialización, el profesor existe para dirigir el proceso pedagógico, para orientar y guiar al estudiante, no para hacer lo que debe hacer este. Por lo tanto, los objetivos y tareas de la Educación no se pueden lograr ni resolver solo con la utilización de los métodos explicativos e ilustrativos, por cuanto estos solos no garantizan completamente la formación de las capacidades necesarias a los futuros especialistas en lo que respecta, fundamentalmente, al enfoque independiente y a la solución creadora de los problemas sociales que se presenten a diario.

Por ello, es necesario introducir en el sistema de enseñanza, métodos que respondan a los nuevos objetivos y tareas, lo que pone de manifiesto la importancia de la activación de la enseñanza, la cual constituye la vía idónea para elevar la calidad de la educación. La activación de la enseñanza ha tenido por lo general un enfoque empírico. Los conceptos, regularidades y principios que se han precisado como generalización de la práctica, no siempre han tenido una necesaria sistematicidad que posibilite desarrollar sus bases teóricas. En cuanto a los aspectos teóricos y metodológicos relacionados con los juegos didácticos, se han realizado algunos intentos, pero la teoría es aún insuficiente e incompleta, por lo que pretendemos esclarecer sus conceptos y particularidades, según nuestro enfoque pedagógico.

### **CARACTERIZACIÓN DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS:**

El juego, como método de enseñanza, es muy antiguo, ya que en la Comunidad Primitiva era utilizado de manera empírica en el desarrollo de habilidades en los niños y jóvenes que aprendían de los mayores la forma de cazar, pescar, cultivar, y otras actividades que se transmitían de generación en generación. De esta forma los niños lograban asimilar de una manera más fácil los procedimientos de las actividades de la vida cotidiana.

A finales del siglo XX se inician los trabajos de investigación psicológica por

parte de K. Groos, quien define una de las tantas teorías acerca del juego, denominada Teoría del Juego, en la cual caracteriza al juego como un adiestramiento anticipado para futuras capacidades serias. A partir de los estudios efectuados por filósofos, psicólogos y pedagogos, han surgido diferentes teorías que han tratado de dar diversas definiciones acerca del juego. El juego es una actividad amena de recreación que sirve de medio para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz; que desarrolla integralmente la personalidad del hombre y en particular su capacidad creadora. Como actividad pedagógica tiene un marcado carácter didáctico y cumple con los elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos de manera lúdica.

La idea de aplicar el juego en la institución educativa no es una idea nueva, se tienen noticias de su utilización en diferentes países y sabemos además que en el Renacimiento se le daba gran importancia al juego. La utilización de la actividad lúdica en la preparación de los futuros profesionales se aplicó, en sus inicios, en la esfera de la dirección y organización de la economía. El juego, como forma de actividad humana, posee un gran potencial emotivo y motivacional que puede y debe ser utilizado con fines docentes, fundamentalmente en la institución educativa.

Para tener un criterio más profundo sobre el concepto de juego tomaremos uno de sus aspectos más importantes, su contribución al desarrollo de la capacidad creadora en los jugadores, toda vez que este influye directamente en sus componentes estructurales: intelectual-cognitivo, volitivo- conductual, afectivo-motivacional y las aptitudes.

En el **intelectual-cognitivo** se fomentan la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador, etc.

En el **volitivo-conductual** se desarrollan el espíritu crítico y autocrítico, la iniciativa, las actitudes, la disciplina, el respeto, la perseverancia, la tenacidad,

la responsabilidad, la audacia, la puntualidad, la sistematicidad, la regularidad, el compañerismo, la cooperación, la lealtad, la seguridad en sí mismo, estimula la emulación fraternal, etc.

En el **afectivo-motivacional** se propicia la camaradería, el interés, el gusto por la actividad, el colectivismo, el espíritu de solidaridad, dar y recibir ayuda, etc.

Como se puede observar el juego es en sí mismo una vía para estimular y fomentar la creatividad, si en este contexto se introduce además los elementos técnico-constructivos para la elaboración de los juegos, la asimilación de los conocimientos técnicos y la satisfacción por los resultados, se enriquece la capacidad técnico-creadora del individuo. Entre estas actividades técnico-creativas pueden figurar el diseño de juegos y juguetes, reparación de juguetes rotos, perfeccionamiento de juegos y juguetes, y pruebas de funcionamiento de juegos y juguetes.

Los juegos, durante cientos de generaciones, han constituido la base de la educación del hombre de manera espontánea, permitiendo la transmisión de las normas de convivencia social, las mejores tradiciones y el desarrollo de la capacidad creadora. Esta última como elemento básico de la personalidad del individuo que le permitan aceptar los retos, en situaciones difíciles y resolver los problemas que surgen en la vida. Los juegos didácticos son el soporte material con que se desarrolla el método para el cumplimiento del objetivo, permitiendo con su utilización el desarrollo de las habilidades, los hábitos, las capacidades y la formación de valores del estudiante.

El juego, como recurso metodológico, se recomienda su estudio e implementación en aquellos temas conflictivos para el estudiante o que la práctica señale que tradicionalmente es repelido por el alumno pero que constituya un objetivo básico y transferible a diversas esferas de la actividad o por la repercusión de su aplicación en su profesión o la vida cotidiana. Hacer un uso excesivo del juego y poco fundamentado puede traer consecuencias lamentables en la efectividad del proceso. Teniendo presente tal afirmación es menester, en el proceso de construcción del juego didáctico, diseñar y construir estos cumpliendo las reglas del diseño y las normas técnicas que garanticen la

calidad de estos artículos.

Por la importancia que reviste, para la efectividad del juego didáctico en el proceso docente, es necesario que estos cumplan con las diferentes especificaciones de calidad establecidas en los documentos normativos. Los juegos didácticos deben corresponderse con los objetivos, contenidos, y métodos de enseñanza y adecuarse a las indicaciones, acerca de la evaluación y la organización escolar.

Entre los aspectos a contemplar en este índice científico-pedagógico están:

- Correspondencia con los avances científicos y técnicos
- Posibilidad de aumentar el nivel de asimilación de los conocimientos.
- Influencia educativa.
- Correspondencia con la edad del alumno.
- Contribución a la formación y desarrollo de hábitos y habilidades.
- Disminución del tiempo en las explicaciones del contenido.
- Accesibilidad.

En el parámetro de fiabilidad del juego didáctico se debe tener presente la operatividad, la durabilidad, la conservabilidad y la mantenibilidad que garanticen sus propiedades con el uso establecido. La utilización de materiales adecuados en su fabricación debe permitir el menor costo de producción posible y facilitar el empleo de materiales y operaciones tecnológicas elementales acorde al desarrollo científico técnico actual. Este índice tecnológico es fundamental no sólo para la industria, sino para la elaboración en las escuelas.

En la creación de juegos y juguetes se han desarrollado diversas actividades técnico-creativas, entre las que se encuentran: la utilización de materiales y envases de desechos; piezas y/o mecanismos diversos para conformar otro nuevo; partiendo de un tipo conocido introducir modificaciones en su estructura, partes, componentes, modo de funcionamiento, modo de utilización, etc.; completar uno defectuoso con elementos de otros; partiendo de una descripción, narración, canción, etc., idear o simular un nuevo juego o juguete; completando datos faltantes en el proyecto y/o la construcción; partiendo de

objetivos y requisitos técnicos; partiendo de la estructura didáctica de un contenido o tema; simulando objetos reales; invirtiendo la posición de piezas, partes y mecanismos; así como combinando dos o más juegos y juguetes en la actividad lúdica.

Los índices ergonómicos permiten determinar el nivel de correspondencia de uso entre juguetes y los usuarios, valorándose la forma, color, peso, elementos constructivos y disposición de los mismos en concordancia con las características higiénicas, antropométricas, fisiológicas, sicofisiológicas y psicológicas. Este último reviste especial importancia para la efectividad del juego didáctico garantiza el nivel de estimulación y desarrollo intelectual del alumno así como de la motivación e intereses hacia la adquisición y profundización del conocimiento.

Otros índices que deben tenerse presentes por los profesores para la confección de los juegos y juguetes didácticos son el estético, de seguridad, de normalización y de transportabilidad. Los juegos pueden estar basados en la modelación de determinadas situaciones, permitiendo incluso el uso de la computación. La diversión y la sorpresa del juego provocan un interés episódico en los estudiantes, válido para concentrar la atención de los mismos hacia los contenidos.

La particularidad consiste en el cambio del papel del profesor en la enseñanza, quien influye de forma práctica en el grado o nivel de preparación del juego, ya que en este él toma parte como guía y orientador, llevando el análisis del transcurso del mismo. Se pueden emplear para desarrollar nuevos contenidos o consolidarlos, ejercitar hábitos y habilidades, formar actitudes y preparar al estudiante para resolver correctamente situaciones que deberá afrontar en su vida.

El juego favorece un enfoque interdisciplinario en el que participan tanto los profesores como los estudiantes y elimina así una interrelación vacía entre las diversas asignaturas. Es necesario concebir estructuras participativas para aumentar la cohesión del grupo en el aula, para superar diferencias de formación y para incrementar la responsabilidad del estudiante en el

aprendizaje.

### **OBJETIVOS DE LA UTILIZACIÓN DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS EN LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS:**

- Enseñar a los estudiantes a tomar decisiones ante problemas que pueden surgir en su vida.
- Garantizar la posibilidad de la adquisición de una experiencia práctica del trabajo colectivo y el análisis de las actividades organizativas de los estudiantes.
- Contribuir a la asimilación de los conocimientos teóricos de las diferentes asignaturas, partiendo del logro de un mayor nivel de satisfacción en el aprendizaje creativo.
- Preparar a los estudiantes en la solución de los problemas de la vida y la sociedad.

### **CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS:**

- Despiertan el interés hacia las asignaturas.
- Provocan la necesidad de adoptar decisiones.
- Crean en los estudiantes las habilidades del trabajo interrelacionado de colaboración mutua en el cumplimiento conjunto de tareas.
- Exigen la aplicación de los conocimientos adquiridos en las diferentes temáticas o asignaturas relacionadas con éste.
- Se utilizan para fortalecer y comprobar los conocimientos adquiridos en clases demostrativas y para el desarrollo de habilidades.
- Constituyen actividades pedagógicas dinámicas, con limitación en el tiempo y conjugación de variantes.
- Aceleran la adaptación de los estudiantes a los procesos sociales dinámicos de su vida.
- Rompen con los esquemas del aula, del papel autoritario e informador del profesor, ya que se liberan las potencialidades creativas de los estudiantes.

## Principios básicos de los juegos didácticos

### ➤ **La participación:**

Es el principio básico de la actividad lúdica que expresa la manifestación activa de las fuerzas físicas e intelectuales del jugador, en este caso el estudiante. La participación es una necesidad intrínseca del ser humano, porque se realiza, se encuentra a sí mismo, negársela es impedir que lo haga, no participar significa dependencia, la aceptación de valores ajenos, y en el plano didáctico implica un modelo verbalista, enciclopedista y reproductivo, ajeno a lo que hoy día se demanda. La participación del estudiante constituye el contexto especial específico que se implanta con la aplicación del juego.

### ➤ **El dinamismo:**

Expresa el significado y la influencia del factor tiempo en la actividad lúdica. Todo juego tiene principio y fin, por lo tanto el factor tiempo tiene en este el mismo significado primordial que en la vida. Además, el juego es movimiento, desarrollo, interacción activa en la dinámica del proceso pedagógico.

### ➤ **El entretenimiento:**

Refleja las manifestaciones amenas e interesantes que presenta la actividad lúdica, las cuales ejercen un fuerte efecto emocional en el estudiante y puede ser uno de los motivos fundamentales que propicien su participación activa en el juego. El valor didáctico de este principio consiste en que el entretenimiento refuerza considerablemente el interés y la actividad cognoscitiva de los estudiantes, es decir, el juego no admite el aburrimiento, las repeticiones, ni las impresiones comunes y habituales; todo lo contrario, la novedad, la singularidad y la sorpresa son inherentes a este.

### ➤ **El desempeño de roles:**

Está basado en la modelación lúdica de la actividad del estudiante, y refleja los fenómenos de la imitación y la improvisación.

### ➤ **La competencia:**

Se basa en que la actividad lúdica reporta resultados concretos y expresa los tipos fundamentales de motivaciones para participar de manera activa en el juego. El valor didáctico de este principio es evidente: sin competencia no hay



juego, ya que esta incita a la actividad independiente, dinámica, y moviliza todo el potencial físico e intelectual del estudiante.

### **Exigencias metodológicas en la aplicación de los juegos didácticos**

- Garantizar el correcto reflejo de la realidad del estudiante, en caso que sea necesario, para recibir la confianza de los participantes, así como suficiente sencillez para que las reglas sean asimiladas y las respuestas a las situaciones planteadas no ocupen mucho tiempo.
- Las reglas del juego deben poner obstáculos a los modos de actuación de los estudiantes y organizar sus acciones, deben ser formuladas de manera tal que no sean violadas y nadie tenga ventajas, es decir, que haya igualdad de condiciones para los participantes.
- Antes de la utilización del juego, los estudiantes deben conocer las condiciones de funcionamiento del mismo, sus características y reglas.
- Deben realizarse sobre la base de una metodología que de forma general se estructure a partir de la preparación, ejecución y conclusiones.
- Es necesario que provoquen sorpresa, motivación y entretenimiento a fin de garantizar la estabilidad emocional y el nivel de participación en su desarrollo.

Evidentemente, el Juego Didáctico es un procedimiento pedagógico sumamente complejo, tanto desde el punto de vista teórico como práctico. La experiencia acumulada a lo largo de muchos años en cuanto a la utilización de los Juegos Didácticos muestra que el uso de la actividad lúdica requiere una gran preparación previa y un alto nivel de maestría pedagógica por parte de los profesores.

Los Juegos Didácticos no son simples actividades que pueden utilizarse una tras otra, sino que deben constituir actividades conclusivas, o sea, finales. No son procedimientos aislados aplicables mecánicamente a cualquier circunstancia, contexto o grupo, por cuanto podemos incursionar en un uso simplista del juego, generar conflictos en el grupo, no lograr los objetivos esperados, desmotivar a los estudiantes y crear indisciplinas en estos.

Los Juegos didácticos demandan un esfuerzo y dedicación mayor por parte del

profesor, ya que en su preparación y puesta en práctica en clases, debe ser capaz de aprovechar los conocimientos que tienen sus alumnos, así como evadir las dificultades propias de cualquier juego por su complejidad, por lo que debe utilizar las técnicas más asequibles y accesibles para los alumnos.

Los juegos didácticos son muy importantes: permiten una práctica guiada de una o más estructuras gramaticales al mismo tiempo, además le aportan dinamismo a la clase y son portadores de valores formativos ya que ayudan a desarrollar modelos positivos de conducta.

Para organizar y desarrollar juegos didácticos debemos:

- Organizar equipos.
- Establecer reglas y vías claras.
- Guiar a los estudiantes en qué aspecto usarlos.
- No prolongar el juego si no es necesario.

En la concepción del desarrollo de los juegos didácticos se asumen los fundamentos del método materialista dialéctico e histórico de la filosofía marxista leninista, al tener en consideración el vínculo de la teoría con la práctica, mediado por la actividad cognoscitiva, práctica y valorativa, se analiza el proceso de enseñanza-aprendizaje a partir de las categorías filosóficas de contenido y forma, causa y efecto, así como las concepciones de la educación cubana que propician la educabilidad del hombre, del pensamiento pedagógico de Varela Morales, F. (1788-1853), de la Luz y Caballero, J. (1800-1862), Martí J. (1853-1895), Varona, E. J. (1849-1933), y la ideas educativas de Castro Ruz, F., al concebir que el hombre es capaz de educarse y de educar a los demás, teniendo en cuenta el pensamiento martiano cuándo expresa que: Jugando también se aprende.

En la realización de este trabajo la autora se apoyó en algunas definiciones importantes tales como: que los juegos didácticos se pueden definir como una forma de juego regido por reglas específicas, se conciben para ser disfrutados, siempre que se utilicen en la clase de idioma, sin embargo no son solamente una diversión o una salida de la rutina diaria, deben también contribuir al logro de la fluidez y algunos de ellos deben lograr que los estudiantes usen el idioma

en el transcurso del mismo.

## **1.2 En torno al fortalecimiento del aprendizaje del vocabulario en las clases del idioma inglés.**

Sin duda alguna el desarrollo de la expresión oral es indispensable dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, pues constantemente entre el estudiante y el maestro se produce un fluir de informaciones, donde se expresan las relaciones interpersonales ya sea de forma individual o en grupo. En el trabajo pedagógico es importante conocer que mientras más clara es una idea en el pensamiento, su expresión a través de la palabra es también más sencilla. En la medida en que el lenguaje se materialice de forma más lógica y coherente, mejor será comprendida la idea.

A través de la palabra el sujeto no solo transmite el contenido mental objetivo, sino también determinado matiz emocional que le permite expresar la relación del sujeto con respecto al objeto del conocimiento. El surgimiento del lenguaje data de la propia existencia de la humanidad y deviene elemento esencial entre los hombres, al ser parte de sus relaciones sociales. Este se forma y desarrolla a través de la interacción que las personas establecen entre sí, por eso en su aparición juega un papel determinante la actividad que cada individuo desempeña.

Marx y Engels señalaban al respecto que el comportamiento mutuo en cuanto a tales individuos creaba y volvía a crear diariamente de nuevo las relaciones existentes. Los propios creadores del materialismo histórico argumentaban en Obras Escogidas tomo único: "Primero el trabajo y después conjuntamente con él, el lenguaje articulado, fueron los dos estímulos más importantes bajo cuya influencia el cerebro del mono se transformó en cerebro humano".

De esto se deriva que el lenguaje es la envoltura material del pensamiento, es la forma específica del hombre para reflejar la realidad. Es decir, es un fenómeno social que emerge de la necesidad que tienen los hombres de comunicarse entre ellos en el proceso de producción, por consiguiente, este es una de las formas de la conciencia social.

El lenguaje es todo sistema de recursos verbales y no verbales utilizados por

los individuos para comunicarse. Es un conjunto de signos que utiliza el hombre para transmitir a los demás lo que piensa, siente y quiere decir. (Colectivo de autores, 2004). Si el individuo no es capaz de expresarse con claridad y corrección, no podrá comunicarse con sus semejantes, por lo que se perdería la función esencial del lenguaje: la comunicación; pues el lenguaje es precisamente un medio a través del cual se incide en la formación de individuos capaces de expresar sus ideas con claridad, de comprender los problemas existentes en la sociedad y de realizar su actividad laboral de una manera crítica y creadora.

El lenguaje en el proceso de comunicación juega un papel importante, pues constituye la herramienta material del pensamiento, sin palabras el hombre no puede pensar racionalmente. Al respecto Vigotsky expresa en *Pensamiento y Lenguaje* (1981): “La relación entre pensamiento y palabra no es un hecho, sino un proceso, un continuo ir y venir del pensamiento a la palabra y de la palabra al pensamiento, y en él, la relación entre pensamiento y palabra sufre cambios que pueden ser considerados como desarrollo en el sentido funcional. El pensamiento no se expresa simplemente en palabras, sino que existe a través de ellas”. Se concuerda plenamente con el planteamiento anterior, pues el significado de la palabra no es estático en el tiempo, sino que se modifica en la medida en que la sociedad y el hombre se desarrollan. El significado se altera, se complementa o se amplía como resultado del intercambio social y de la acción generalizadora del pensamiento.

Es por ello que el lenguaje ha fascinado al hombre desde los tiempos más antiguos debido a la importancia que este posee y el papel activo que juega en el origen y desarrollo de la sociedad. A medida que el hombre avanzó en conocimiento, trató de encontrar explicaciones del medio más útil de comunicación que disponía. En la actualidad la didáctica del habla, ha ocupado un lugar importante en el desarrollo de la enseñanza de la lengua. Esta didáctica está concentrada en el problema de la comunicación, es decir, en lograr que nuestros estudiantes sean capaces de comprender y comunicarse de forma coherente, en dependencia de las necesidades comunicativas que se les

presenten ante diferentes situaciones, en que habrán de intercambiar.

Atendiendo a que uno de los aspectos centrales del proceso docente educativo en la escuela cubana es el desarrollo de una eficaz competencia comunicativa en los estudiantes, la didáctica de la lengua debe priorizar el trabajo con este concepto y su aplicación en todos los componentes que rigen la enseñanza de la lengua materna. Dentro de la enseñanza comunicativa de la lengua extranjera se asume hoy en día con mucha fuerza el aprendizaje basado en tareas, pues este le brinda al estudiante la máxima oportunidad de utilizar la lengua con un propósito específico, lo que implica un mayor desarrollo de la expresión oral de los mismos. Donn, Byrne (1989)

El uso de las tareas comunicativas en el contexto de la enseñanza-aprendizaje de la lengua inglesa posibilita el uso de la misma con fines lo más cercano posible a la comunicación real, lo que estimula su aprendizaje al comprender que aprende con el propósito de resolver una situación problémica en un contexto comunicativo determinado.

La enseñanza de lenguas extranjeras tiene como objetivo fundamental enseñar la lengua como medio de comunicación utilizando para ello el vocabulario dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, teniendo en cuenta la actividad que realizan los participantes y la interacción que se establece entre ellos.

Ha sido demostrado, que los conocimientos culturales acerca de la lengua extranjera que se aprende ayudan a perfeccionar el aprendizaje de esta. No obstante, ante el avance impetuoso antes mencionado, es necesario responder, en la medida que nuestros recursos lo permitan, con ejercicios que reten y motiven el aprendizaje del idioma inglés y el fortalecimiento de su vocabulario.

El proceso de enseñanza-aprendizaje de las lenguas extranjeras ha sido enriquecido por diferentes teorías psicopedagógicas entre las cuales haremos referencia a aquellas que nos sirven de base para la enseñanza y el aprendizaje del vocabulario: Teoría de aprendizaje significativo, Teoría instruccional de Jerome Bruner y el enfoque socio-histórico cultural de Vigotski, esta última que enfatiza en el proceso de interiorización constituyendo una ley genética general del desarrollo psíquico y que se expresa claramente en su

siguiente planteamiento: "Cualquier función en el desarrollo cultural del niño aparece en escena dos veces, en dos planos: primero como algo social, después como algo psicológico; primero entre la gente, como una categoría ínter psíquica, después, dentro del niño, como una categoría intra psíquica. Esto tiene que ver, por igual, tanto con la memoria voluntaria como con la memoria lógica; tanto con la formación de conceptos como con el desarrollo de la voluntad..... El tránsito de afuera hacia adentro transforma al propio proceso, cambia su estructura y sus funciones".

Específicamente y refiriéndose a la introducción del vocabulario en el niño, Vitgotsky (1998:34) plantea: "Si la palabra no tiene en cuenta la percepción y la elaboración mental del material sensorio que da nacimiento al concepto...al estudiar la palabra aisladamente se coloca al proceso en un plano puramente verbal...y la relación del concepto con la realidad permanece sin explorar".

Otros autores como Ernesto Figueroa Escobar, (1982: 43) plantea: "...si no están dadas las condiciones sensoperceptuales, si la atención no se ve influida por la palabra del adulto y logra establecer la selección del objeto nombrado, esta es, su discriminación, llevándolo desde el primer plano dentro del medio en que se encuentra presente; si no se hace posible su fijación, entonces el niño no puede emitir palabras que tienen un carácter situacional, por no hablar de etapas ulteriores". Se debe lograr que el niño utilice el vocabulario mencionado en la práctica, de manera que facilite su aprendizaje.

En Cuba, el inglés constituye una de las asignaturas que contribuye a la formación integral de la nueva generación, porque por medio de esta, el individuo se dota de una cultura general que le posibilita su formación multilateral y armónica. La enseñanza del inglés en los estudiantes aparece en los primeros planes de estudio con el fin de desarrollar en los mismos la habilidad de lectura y la extracción de información de textos especializados. Luego el objetivo de la misma se torna hacia el desarrollo de la expresión oral permitiendo la interacción de las personas en diversos contextos según la situación comunicativa.

Es importante tener en cuenta la teoría de Noan Chomsky que, entre otros

aspectos, señala que la gramática debe ser un modelo de competencia que atendiendo a un conjunto de reglas ofrezca a las frases gramaticales modelos de lengua, es decir, una gramática dirigida no solo, a describir los enunciados, si no a explicar como han sido producidos. Esta gramática generativa tiene sus antecedentes en la gramática de Post-Royal y en Humbolt e intenta dar una explicación de competencia lingüística de los hablantes, a partir del sistema de reglas que permite generar un conjunto infinito de oraciones.

Algo importante en el proceso docente son el contenido y el método, de ahí que se ejecute este proceso en función de los objetivos del tema o asignatura a impartir, pues ofrece a los estudiantes el material deseado, por lo que hay que tener presente para ello cómo hacerlo llegar hasta ellos. Es por eso la necesidad de preparación de cada tema por parte del profesor, en lo científico-técnico, sin descuidar el pedagógico, para lograr el acercamiento a todo el alumnado y por ende cumplir el objetivo planteado.

Los profesores de esta asignatura conocen la necesidad del conocimiento del idioma inglés que pueden tener los estudiantes en relación con las actividades cotidianas, así por ejemplo, es conocido que necesitan dominar las funciones comunicativas básicas y sus correspondientes exponentes lingüísticos para saludar, presentarse, solicitar y dar información, describir actividades habituales, despedirse y otras. De esto se deduce que no se pueden separar las necesidades del uso del idioma, del contexto en que los estudiantes se desenvuelven y en el que se desenvolverán como futuros profesionales, por tanto, es preciso tener en cuenta las necesidades de estos tanto en el marco académico como en el futuro ejercicio de su profesión.

Es importante aseverar que el lenguaje se va formando en la relación de las sensaciones y percepciones del mundo hasta lograr la cognición. Al respecto Vigotski (1998: 79) plantea: "...la expresión más simple, lejos de reflejar una correspondencia constante y rígida entre sonido y significado, constituye, en realidad, un proceso". Este proceso permite adquirir los conocimientos y después aplicar lo aprendido en la vida diaria. De esta manera se logra aprender.

Con la puesta en práctica del principio de la comunicabilidad, se crean las condiciones para que los estudiantes disfruten y aprendan mientras practican el idioma Inglés, de manera tal que no-sólo desarrollen los cuatro aspectos de la actividad verbal de esta lengua, sino que ejerciten la pronunciación, la gramática y el vocabulario. Es por ello que a fin de que los estudiantes establezcan desde el inicio el proceso de comunicación inherente al concepto de habla, desde las primeras clases se debe preparar al estudiante para la comunicación a partir de situaciones comunicativas concretas y objetivas, facilitando el intercambio entre ellos, esta práctica del idioma se basa en el análisis del todo a las partes, de lo general a lo particular, de lo abstracto a lo concreto.

La clase será siempre un espacio interactivo, la variedad de las actividades que se realizan en esta, su efecto y éxito dependerá de la forma en que el profesor les demuestre a sus estudiantes los beneficios de aprender, hacer más asequibles los conocimientos a sus estudiantes, aprovechando al máximo las capacidades cognoscitivas de los mismos, de forma tal que desarrollen sus posibilidades para trabajar de manera independiente o en grupos, prepararlos para la adquisición de conocimientos y su posterior aplicación de manera creativa.

Los juegos destinados a fortalecer el aprendizaje del vocabulario pueden o no estar relacionados con el contenido a tratar en las clases, aunque en opinión de la autora, la vinculación de estos juegos a la temática de la clase o unidad acerca más al estudiante a los objetivos de la asignatura en el grado y a elevar la calidad en su aprendizaje consciente y creador.



### **1.3 Caracterización de la enseñanza del Inglés en la Educación Preuniversitaria y los Institutos Preuniversitarios Vocacionales de Ciencias Pedagógicas (IPVCP).**

**Educación Preuniversitaria.** La enseñanza abarca del 10mo al 12mo grados y es el nivel donde los jóvenes amplían, profundizan y generalizan sus conocimientos, enriquecen sus capacidades y habilidades generales, para continuar los estudios universitarios. La Educación Preuniversitaria tiene como misión la formación de bachilleres. Colectivo de autores (2005)

Las edades de los estudiantes oscilan entre los 14 y 18 años de edad. El desarrollo de la personalidad de estos alumnos tiene lugar en un contexto social donde se deben enfrentar a nuevas y mayores exigencias personales, familiares, escolares, sociopolíticas y comunitarias. Los estudiantes se encuentran organizados en la Federación Estudiantil de la Enseñanza Media (FEEM), organización que los representa a todos los niveles y que constituye, junto con la Unión de Jóvenes Comunistas (UJC) y la Federación de Estudiantes Universitarios (FEU), un baluarte de la Revolución Cubana.

La Educación Preuniversitaria tiene como fin la formación integral del joven en su forma de sentir, pensar y actuar responsablemente en los contextos escuela-familia-comunidad, a partir del desarrollo de una cultura general integral, sustentada en el principio martiano estudio-trabajo, que garantice la participación protagónica e incondicional en la construcción y defensa del proyecto socialista cubano, y en la elección consciente de la continuidad de estudios superiores en carreras priorizadas territorialmente.

La formación integral del bachiller cubano se sustenta en una educación:

- patriótica, militar e internacionalista
- laboral, politécnica y económica
- científica e investigativa
- comunicativa
- jurídica

- de atención a la salud
- ambientalista
- estética

El objetivo de este licenciado es lograr la formación integral de los jóvenes en el nivel medio y medio superior, con una sólida preparación político-ideológica, martiana, marxista-leninista, fidelista y científica, portadores de los valores humanos y revolucionarios que requiere la sociedad, poseedores de una Cultura General Integral con base humanista que les permita tomar decisiones sobre su vida futura en correspondencia con las necesidades sociales del país.

Su esfera de actuación abarca la dirección del proceso docente educativo, mediante la enseñanza de la asignatura Inglés en los niveles medio y medio superior, lo que permitirá formar un joven revolucionario, comprometido con la política de la Revolución Cubana, tener un conocimiento más profundo del estudiante de este nivel y del entorno en que se desarrolla manteniendo un vínculo más sistemático con la familia y la comunidad, así como la dirección de tareas de carácter extra docente y el trabajo con las organizaciones juveniles.

Al respecto la Doctora Gladys Valdivia Pairol expresó: “Para conocer mejor, hay que estudiar mejor, hay que saber estudiar y por ende hay que saber enseñar a estudiar” Valdivia, G. (1999: 31). Los maestros tienen la responsabilidad de educar las futuras generaciones de un país; para lograr el éxito en la formación de estos deben prepararse bien. Contribuir con su ejemplo en el desarrollo de la habilidad de estudios de sus educando; para ello los docentes tienen que estar cada vez más capacitados.

El tema del trabajo profesional – vocacional en Cuba, tiene como presupuesto teórico fundamental el enfoque personológico iniciado por F. González Rey (1983), seguido por importantes investigadores que han realizado valiosos aportes entre los que se encuentran: M. Espino (1984); M. E. Carballés (1985); J.C. Ceballos (1985); D.González Serra (1987); C. Presilla (1988); A. Mitjans (1989); N. Valiente y E. Reinoso (1989); P. L. Castro (1991); V. González (1997); J. L. Del Pino (1998); C. González (2000); D. Salazar (2000); M. Álvarez

(2000); A. Zaldívar (2000); M. Gaede (2003) y Z. Matos (2003). No siempre se trabajó el tema hacia la profesión pedagógica.

El trabajo vocacional ha sido tratado sistemáticamente, es por ello que se han conceptualizado términos como Orientación Vocacional, Orientación Profesional y Formación Vocacional desde juicios diversos. Estos términos se han utilizado para definir un mismo fenómeno e indistintamente, se han intercambiado e incluso autores los han empleado de forma separada. Otros autores han asumido el término de Orientación Profesional – Vocacional. Autores como F. González (1983,1989); A. Mitjans (1989); V. González (1997) y J. L. Del Pino (1998) analizan la Orientación Profesional como concepto esencial en sus investigaciones, en el sentido de orientar hacia la profesión. C González (2000) y A.Zaldívar (2000) analizan fundamentalmente el término de Orientación Vocacional. Z. Matos (1998) valora primeramente el de Orientación Profesional y posteriormente el de Orientación Profesional – Vocacional (2003). M. Carballés (1985); P. L. Castro (1991) y C. González (2003) valoran la Formación Vocacional. En la literatura revisada solo M.Álvarez Nogueras (2000), analiza Formación Vocacional Pedagógica.

El Ministerio de Educación ha puesto en práctica como una de las alternativas, la apertura de los Institutos Preuniversitarios Vocacionales de Ciencias Pedagógicas. Se crean en el año 1997 dada la necesidad de fortalecer el trabajo dirigido a la captación de estudiantes a las carreras pedagógicas, ya que ellos constituyen la fuente principal para garantizar un ingreso de calidad en los Institutos Superiores Pedagógicos. Surgen a partir de los resultados obtenidos de una experiencia previa materializada en la creación del curso emergente para la formación de maestros primarios en el IPVCP "Revolución Húngara de 1919" en la provincia de La Habana, y que reafirma lo expuesto por el Comandante en Jefe Fidel Castro a los egresados de su primera graduación, cuando se refirió a la necesidad de desarrollar nuevos métodos para fortalecer la formación cultural integral y la motivación profesional de los alumnos "... lo más importante que nos enseña esta experiencia es que hay vocación, que sobra vocación y que solo hace falta hurgar un poco en el alma de nuestros

jóvenes y de nuestro personal docente".

Desde esta posición, dicho preuniversitario es asumido como antesala de los estudios pedagógicos superiores y por tanto amplía su misión, pues no sólo deberá graduar un bachiller revolucionario con una preparación académica general, sino con una orientación profesional pedagógica. En los Institutos Preuniversitarios Vocacionales de Ciencias Pedagógicas (IPVCP), adolescentes sensibles descubren y alimentan su verdadera vocación, asistiendo cada día a un encuentro con la pedagogía y la cultura. Profesores especializados en la noble tarea de enseñar, invitan a sus discípulos a la entrega cotidiana y urgente en las aulas, objetivo esencial de este tipo de preuniversitario.

Los IPVCP están diseminados por todas las provincias cubanas, y a ellos tienen acceso todos aquellos jóvenes que terminan el noveno grado y están dispuestos a recibir una formación general integral con el propósito de adquirir los conocimientos para después impartirlos. Con el fin de fomentar la vocación pedagógica en los muchachos, se desarrolla un plan de actividades culturales y al mismo tiempo educativo, que son parte del trabajo vocacional. Entre ellas están las visitas a museos, y las conferencias impartidas por educadores de experiencia y los que hicieron aportes a la pedagogía.

Desde el punto de vista pedagógico, la manera de aprendizaje para los futuros educadores se basa en dominar las materias de ese nivel, además de la Metodología de la Enseñanza y Técnicas de la Pedagogía, entre otras. En la atención a esta enseñanza se prioriza la formación de futuros maestros en los Institutos Preuniversitarios Vocacionales de Ciencias Pedagógicas, con una matrícula que supera los 17 mil estudiantes a nivel nacional. Estos alumnos, al igual que quienes cursan estudios en las aulas pedagógicas de los IPU y los Institutos Preuniversitarios en el Campo, deben transitar hacia la Educación Superior mediante carreras pedagógicas, luego de aprobar los exámenes de ingreso de Matemática, Español e Historia.

El grado doce en todos los centros recibe un reforzamiento en los turnos dedicados a la consolidación de contenidos, a la eliminación de lagunas en conocimientos adquiridos en niveles inferiores y a la preparación para las tres

pruebas de ingreso a la universidad. En Cuba existen 463 institutos preuniversitarios, incluidos 15 de Vocacionales de Ciencias Exactas, 31 institutos rurales, 166 urbanos y 50 pre-pedagógicos, algunos en centros de enseñanza mixta.

La doctrina educativa de Martí, por ser suya y porque de seguro, la pensó y la dijo soñando, el destino de su pueblo, constituiría la más clara fuente de inspiración y la base de un ideario pedagógico, con raíz en el ser racional de su realidad, sufrido y teñido del consejo de los mejores hombres. Hoy, la profunda reforma educacional a que aspira y que ha abordado la Revolución puede nutrirse radicalmente de esta fuente.

La educación cubana es un ejemplo para el mundo porque tiene un carácter popular; es decir masivo, sin distinción de razas, creencias o sexo. Esto viene dado a partir del triunfo revolucionario pues en la época de José Martí y de los gobiernos neocoloniales, la educación tuvo un papel no crucial que favorecía los intereses privados y clasistas del gobierno. Por tanto, el mecanicismo se eliminó por completo a partir de lo que expresó Félix Varela, quien enseñó en pensar a todo cubano.

No se puede obviar que la educación cubana a partir del 1 de enero de 1959 teniendo en cuenta de que existían dificultades en la concepción pedagógica, está basada en los principios martianos como la vinculación del estudio con el trabajo, la teoría con la práctica, el carácter científico de la educación y el respeto a la personalidad etc. Todas las transformaciones actuales de la enseñanza cubana vienen dado a partir de un seguimiento martiano, marxista-leninista que se ha tenido en consideración con todas las irregularidades. La revolución educacional que se lleva actualmente en el país como el programa Libertad, la Introducción de la Informática en todos los niveles, la Universidad para todos, o sea llevar la cultura general integral a todos los sectores del país.

Todas las ideas de Martí respecto a la formación de jóvenes maestros se pone en práctica en los cursos de formación de maestros emergentes, en la creación de nuevos Pre Pedagógicos, en la Universalización de las carreras pedagógicas en donde el joven además de estudiar generan una cultura general integral, en

la captación de estudiantes a las carreras pedagógicas etc.

La imperiosa necesidad de maestros debilitó en los últimos años el rigor de la selección para carreras pedagógicas. La masividad, en muchos casos, se impuso ante la calidad, cuando los bachilleres accedían al magisterio porque el bajo rendimiento académico les impedía optar por otras especialidades. En sentido general, las matrículas de los pre-pedagógicos tampoco se han estructurado a partir de los alumnos más talentosos en la Secundaria Básica, cuando la profesión más importante del mundo de ninguna forma en nuestra sociedad debe continuar como plato de segunda mesa. Ante tal problemática las nuevas escuelas pedagógicas podrían conjugar la necesidad de maestros, con el rigor formativo y la vocación verdadera, más allá de facilismos.

Para ingresar a las escuelas pedagógicas los jóvenes aspirantes deben cumplir una serie de requisitos como concluir el noveno grado con más de 80 puntos de promedio y aprobar una entrevista, donde se evalúa su vocación, así como habilidades imprescindibles para alguien que asumirá la tarea de continuar perfeccionando la enseñanza primaria. Sin embargo, nos falta fortalecer el sistema de orientación vocacional desde las primeras edades con el concurso de la familia, lo cual también exige elevar aún más el reconocimiento material y espiritual de los educadores.

Como nación debemos aspirar a que nuestros mejores hijos abracen el aula y el pizarrón porque solo un evangelio vivo podrá enseñar, parafraseando a José de la Luz y Caballero, uno de nuestros más célebres maestros. Para materializar el empeño del gran educador, las escuelas pedagógicas constituyen un paso necesario hacia el futuro.

La psicología pedagógica brinda al trabajo vocacional, el análisis de las regularidades de la psiquis del niño, el adolescente y del joven, de las particularidades del aprendizaje y el desarrollo en las diferentes etapas evolutivas. El enfoque histórico – cultural como interpretación del materialismo filosófico en la psicología, parte de la determinación histórico – social y el carácter activo del sujeto en la regulación de la actuación, elementos básicos para el trabajo de formación vocacional y de orientación hacia la profesión, de

ahí que J. L. Del Pino considere a L. S. Vigotsky como precursor de la orientación profesional. (Z. Matos 2003)

En el trabajo de formación vocacional, desde la posición que asume la tesis, la escuela, el profesor y los dirigentes juegan un rol esencial expresado en que: “La formación de los intereses vocacionales, es pues una cuestión docente – educativa. Se resuelve en el plano de la labor docente que organiza la escuela y en plano de la labor educativo –ideológica que desarrollan al mismo tiempo la propia escuela y toda la sociedad”. Es lo expresado anteriormente un aspecto relevante y desde la posición del autor de la investigación, no especifica la participación de otros factores que juegan un papel esencial en la formación de la vocación, como son la familia, la comunidad y las organizaciones políticas y de masas en el caso de Cuba.

La creación de los IPVCP en el curso 1993 – 1994, es una experiencia cubana sobre formación de maestros, con el objetivo específico de favorecer la vocación hacia los estudios de magisterio, alternativa que el MINED ha puesto especial interés y que en la actualidad sus estudiantes han engrosado las filas de los Programas de la Revolución. En el año 2000 se emite la Resolución Ministerial No. 170 del MINED, donde se inicia un acercamiento organizado al rescate del trabajo de formación vocacional y de orientación profesional y si bien esta Resolución no era muy diferente a lo establecido en su conjunto a los documentos anteriores, aporta un elemento novedoso y es el concepto ramas de importancia para los territorios, que permite a las provincias y municipios realizar acciones de este tipo en la escuelas, Palacios de Pioneros y otros de carácter priorizado.

Fidel Castro (2000) expresó: “El mundo ha cambiado mucho en las últimas décadas y han surgido fabulosos medios de transmitir información y conocimientos (...) Anhelamos utilizar esos medios, todos cuanto sea posible, como instrumento de la ciencia y el arte de instruir y educar. Tales medios, sin embargo, no pueden sustituir y mucho menos superar al educador o la educadora. Educar es la palabra clave”.

## **CAPÍTULO II. LOS JUEGOS DIDÁCTICOS PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE DEL VOCABULARIO DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DEL INSTITUTO PREUNIVERSITARIO VOCACIONAL DE CIENCIAS PEDAGÓGICAS. FUNDAMENTACIÓN. RESULTADOS**

En este capítulo se fundamentan los juegos didácticos como vía para fortalecer el aprendizaje del vocabulario del idioma inglés en los estudiantes del IPVCP "Frank País García" y se analizan los resultados de la constatación inicial y el diagnóstico, así como la constatación final.

### **2.1 Constatación inicial. Resultados del diagnóstico.**

En la primera fase de la investigación se pudo constatar que existen dificultades en el aprendizaje del idioma inglés, fundamentalmente en el vocabulario. En los 105 estudiantes de décimo grado que constituyen la población se muestra muy poco dominio básico de grado, así como poca satisfacción e interés al realizar las actividades en las clases. Por lo que fue necesario aplicar un observación científica (Anexo 1) y una encuesta a estudiantes (Anexo 2). Luego se aplicó una prueba pedagógica inicial (Anexo 3) a la muestra seleccionada de 25 estudiantes.

Resultados obtenidos en la observación científica y la encuesta a estudiantes

#### **Indicadores:**

- Conocimiento de la importancia del inglés básico del grado.
- Conocimiento del vocabulario básico de los estudiantes del Pre-pedagógico.
- Conocimiento de las funciones comunicativas.
- Interés por el conocimiento del idioma inglés.
- Disposición para ejecutar los juegos didácticos.
- Estado de satisfacción al realizar los juegos didácticos.

\_ Solo el 09.5 % de los 105 estudiantes es decir diez, muestran conocimientos sobre la importancia del inglés básico del grado.

\_ Solo el 07.6 % de los 105 estudiantes, es decir ocho, muestran conocimientos del vocabulario básico del grado.

\_ Solo el 11.4 % de los 105 estudiantes, es decir doce, muestran conocimiento



de las funciones comunicativas,

\_ Solo el 08.6 % de los 105 estudiantes, es decir nueve, muestran Interés por el conocimiento del idioma inglés.

\_ Solo el 13.3 % de los 105 estudiantes, es decir catorce, muestran disposición para ejecutar los juegos didácticos.

\_ Solo el 09.5 % de los 105 estudiantes es decir diez, sienten satisfacción al realizar los juegos didácticos.

La aplicación de los instrumentos del diagnóstico demostró que existían insuficiencias en el desarrollo de las cuatro habilidades del idioma, poco conocimiento del vocabulario básico del grado y poca preparación en los estudiantes para la ejecución y disposición de los juegos didácticos, los cuales fueron detectados al medir los indicadores.

Este diagnóstico estuvo encaminado a determinar el estado inicial de cada indicador en los estudiantes y las transformaciones que se iban produciendo con la aplicación del pre-experimento pedagógico; para ello se decidió a establecer los niveles Alto (3), Medio (2) y Bajo (1), según la muestra.

A continuación se presentan los resultados (Anexo 4) en la prueba pedagógica inicial sobre la base de las mediciones correspondientes a los indicadores.

#### **Indicador 1:**

##### **Conocimiento sobre la importancia del inglés básico del grado.**

Este indicador incluye el conocimiento sobre la importancia del idioma inglés. La valoración de este, permitió determinar que de los 25 estudiantes, un 16.0 %, es decir cuatro estudiantes fueron evaluados en el nivel Alto, en el nivel Medio se encuentran ubicados seis estudiantes que representan el 24.0 %, en el nivel Bajo se ubicaron quince estudiantes que representan el 60.0 %.

#### **Indicador 2:**

##### **Conocimiento del vocabulario básico del grado**

La valoración de este, permitió determinar que de los 25 estudiantes, en el indicador conocimiento del vocabulario básico del grado, en el nivel Alto se ubicaron tres estudiantes de la muestra que representan el 12.0 %; en el nivel Medio en este indicador se encuentran ubicados cinco estudiantes que

representan el 20.0 %, en el nivel Bajo se encuentran ubicados diecisiete estudiantes que representan el 68.0 %.

**Indicador 3:**

**Conocimiento de las funciones comunicativas.**

La valoración de este, permitió determinar que de los 25 estudiantes en el indicador conocimiento de las funciones comunicativas, se evidenció que dos estudiantes, fueron evaluados en el nivel Alto que representan el 0.08 %, en el nivel Medio se encuentran ubicados cinco que representan el 20.0 % en el nivel Bajo se ubicaron dieciocho estudiantes que representan el 72.0 %, quienes no conocen las funciones comunicativas.

**Indicador 4:**

**Interés por el conocimiento del idioma inglés.**

Este indicador permitió determinar que de los 25 estudiantes en el nivel Alto se ubicaron cinco estudiante que representan el 20.0 %, muestran interés por el conocimiento del inglés, en el nivel Medio seis estudiantes que representan el 24.0 % y en el nivel Bajo catorce estudiantes que representan el 56.0 %, no tienen interés por el conocimiento del idioma inglés.

**Indicador 5:**

**Disposición para ejecutar los juegos didácticos**

Este indicador se pudo determinar que de los 25 estudiantes en el nivel Alto se ubicaron seis estudiantes que representan el 24.0 %, tienen disposición para ejecutar los juegos didácticos, en el nivel Medio ocho estudiantes que representan el 32.0 % y en el nivel Bajo once estudiantes que representan el 44.0 % no tienen disposición para ejecutar los juegos didácticos.

**Indicador 6:**

**Estado de satisfacción al realizar los juegos didácticos**

En este indicador se pudo comprobar que de los 25 estudiantes en el nivel Alto solamente seis estudiantes que representan el 24.0 %, muestran satisfacción al realizar los juegos didácticos, en el nivel Medio ocho estudiantes que representan el 32.0 % sienten satisfacción al realizar los juegos didácticos y en el nivel bajo once estudiantes que representan 44.0 % no sienten satisfacción al

realizar los juegos didácticos.

Estos resultados coincidieron con la situación problemática encontrada al inicio del proceso de investigación, demostrándose el poco conocimiento que presentan los estudiantes en esta enseñanza. Tomando como base los resultados del diagnóstico inicial y las insuficiencias que la autora de la tesis ha identificado y mediante la aplicación de instrumentos se plantea la necesidad de elaborar juegos didácticos que contribuyan a fortalecer el vocabulario del inglés en los estudiantes del Instituto Preuniversitario Vocacional de Ciencias Pedagógicas (IPVCP) Frank País García del municipio de Trinidad.

Durante la aplicación de los juegos didácticos se aplicó una prueba pedagógica (Anexo 5)

Es importante destacar que durante la aplicación de estos instrumentos en la etapa inicial estos estudiantes se mostraron inquietos, nerviosos, inseguros, un poco pasivos, utilizaban un lenguaje que no tenía fluidez y poco desenvolvimiento en las ideas a transmitir.

## **2.2. Fundamentación de la propuesta de solución.**

Sobre la base de las tendencias reveladas en la etapa de diagnóstico se procede a fundamentar teórica y metodológicamente el desarrollo de juegos didácticos para fortalecer el aprendizaje del vocabulario en el idioma inglés en los estudiantes del Instituto Preuniversitario Vocacional de Ciencias Pedagógicas (IPVCP) Frank País García del municipio de Trinidad.

La práctica del juego es de gran importancia como se manifiesta con anterioridad, pues este contribuye al desarrollo integral del educando, tanto en instrucción como en educación; en la instrucción pues ayuda al desarrollo multifacético de las diferentes habilidades y capacidades y en lo referido a la educación, contribuye al desarrollo de valores, evidenciando de esa forma en las dos vías que conllevan a su formación integral del educando y todo ello en dependencia del objeto de estudio a que el juego se adhiera.

Fue el destacado filósofo marxista Plejanov quien establece el carácter social del juego refutando las teorías burguesas de que los juegos se realizan por instintos biológicos y expone la concepción materialista del origen y de la

esencia del juego en sus trabajos sobre el arte, donde señala, el trabajo y la vida cotidiana. Los profundos estudios sobre los hechos históricos, permiten llegar a la conclusión de que “el juego es el hijo del trabajo”. El juego surgió históricamente como una necesidad del trabajo, lo que significa que el hombre en su desarrollo antes de haber jugado, tuvo necesidad de trabajar para poder subsistir.

En conclusión se puede manifestar que la aparición y el desarrollo del juego, están estrechamente relacionados con la aparición de las actividades laborales del hombre; ya que estos responden a cada sociedad humana y agrupaciones etnológicas, es por ello que se puede decir que el origen de los juegos depende de ambos factores: lo biológico y lo social.

Cada persona que se proponga desarrollar un juego debe tener una imagen clara de lo que va a enseñar. La lógica estructura de los juegos, los motivos e intereses de los participantes, las circunstancias en las cuales se ve obligado a participar cada uno, exige que la persona utilice los pasos metodológicos para la enseñanza de los juegos y con ello, garantizar el dominio por parte de los participantes del contenido del juego y su participación activa en los mismos.

Los juegos en la formación de los escolares han sido objeto de estudio de prestigiosos pensadores como Platón, Sócrates y por otros autores que han abordaron su uso pedagógico como Montessori , M , Caparade, P. , Decroly, O., Freinet, C., Schúkina, G.I., Ortega, R., Makarenko, A. S., Savin, N. V. , Soto de Fernández, G. , Almendros, H., Aroche, A., Esteva, M., Franco, O., Álvarez, C., Zaldívar, D., y más recientemente, las investigaciones realizadas por R. , Antich de León, G.L ,Villalón García entre otros, quienes reconocen el valor del juego para la educación y formación de las nuevas generaciones. (Villalón,L. 2006:9). Para la elaboración de estos juegos se tuvieron en consideración los fundamentos psicológicos, filosóficos, sociológicos, pedagógicos y didácticos que los sustentan y se tomó como punto de partida los juegos tradicionales que se efectúan en la comunidad y en la escuela que forman parte de la cultura popular y sus tradiciones ya que asumen los fundamentos psicológicos del enfoque histórico-cultural de Vigotsky, L. S. al considerar el diagnóstico como la

vía para determinar el estado actual y fortalecer el aprendizaje del vocabulario del idioma inglés en los estudiantes, a través de la estimulación de los períodos sensitivos del aprendizaje para alcanzar el nivel de desarrollo deseado. (fortalecer el aprendizaje), por ello, en la concepción de los juegos didácticos se asume como presupuesto teórico la formación y desarrollo integral de la personalidad de los estudiantes y el papel activo de estos en el proceso de apropiación del conocimiento para incorporarlo a la práctica socioeducativa.

En el juego se considera la unidad entre actividad y comunicación, lo que produce el desarrollo de diferentes aspectos del contenido de la personalidad del estudiante a través de la interacción social; favorece la estimulación de las posibilidades individuales y la autoestima; promueve la unidad de lo afectivo y lo cognitivo; desarrolla procesos volitivos como la perseverancia en el logro de los objetivos; favorece la capacidad de observación; estimula los procesos del pensamiento lógico: el análisis, la síntesis, la imaginación y la memoria, además propicia las relaciones para fomentar la autorregulación, la concentración y distribución de la atención.

Los juegos didácticos propuestos se fundamentan a partir de las concepciones de la pedagogía marxista-leninista que sustentan a la Pedagogía Cubana actual, por su carácter esencialmente humanista, que pretende el desarrollo integral de la personalidad, además de la concepción teórica y metodológica de estos que parte de los fundamentos del pensamiento pedagógico cubano, sintetizados en el ideario pedagógico de José Martí, al concebir la educación del hombre para la vida, en las ideas educativas de Fidel Castro que se concretan en los planes, programas y proyectos de desarrollo social y se sustentan en el sistema de valores de la sociedad socialista.

Se sobredimensionan los métodos, procedimientos y medios para dar respuesta a los juegos didácticos que se proponen, teniendo como hilo conductor el objetivo y el contenido que permitirá adecuar el ritmo de aprendizaje de los estudiantes durante el proceso de enseñanza-aprendizaje y se combinan distintos tipos de juegos que facilitan el aprendizaje del idioma en los estudiantes de forma gradual y sistemática.

La concepción de los juegos didácticos se revela a partir de la unidad e independencia relativa de las etapas y niveles, las que están dirigidas a provocar transformaciones en el saber, en el saber hacer y en el saber ser de los estudiantes de décimo grado. Por ello, el trabajo está integrado por un conjunto de juegos didácticos que están interrelacionados a partir de su grado de dificultad y complejidad, orientados a fortalecer el aprendizaje del vocabulario del idioma inglés en los estudiantes.

En este sentido, se tiene en consideración los siguientes requisitos en la elaboración de los juegos didácticos:

- Los objetivos del proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de décimo grado.
- El dominio de las cuatro habilidades que poseen los estudiantes.
- Las etapas del proceso de aprendizaje del vocabulario en el idioma inglés.
- La sistematización de la ejercitación del vocabulario en el idioma inglés.

Esta propuesta contribuye a fortalecer el vocabulario en los estudiantes, pues la misma propiciará enriquecer el sistema de conocimientos, los procedimientos, la motivación, el interés y la participación para el perfeccionamiento del conocimiento de la Lengua Inglesa. Para la organización se tendrá en cuenta las siguientes orientaciones técnicas y organizativas:

- Motivar a los estudiantes.
- Organizar los equipos.
- Establecer las reglas de cada juego en forma clara y precisa.
- Orientar a los estudiantes acerca de la estructura a utilizar.
- Crear medios de enseñanza atractivos y adecuados a la edad de los estudiantes.
- Emplear racionalmente el tiempo.
- Evaluar sistemáticamente los resultados.

El cumplimiento de las orientaciones anteriores contribuye también a la concepción sistémica de los distintos tipos de juegos didácticos que se proponen. Consecuentemente con lo señalado, se parte del criterio de elaborar los juegos didácticos con un enfoque comunicativo mediante la interacción

estudiante –estudiante y estudiante-profesor-estudiante. Teniendo en cuenta la importancia del vocabulario se considera necesario referirse al fortalecimiento del mismo, para lograr una acertada comunicación.

De manera general, los juegos son sencillos y están dirigidos a que los estudiantes reconozcan el significado de las palabras que forman parte del vocabulario básico del grado y que puedan utilizarlas en el transcurso del mismo. Paulatinamente, estos transitarán hacia un nivel más complejo aunque mantengan su esencia. Estos juegos contienen un mínimo de elementos didácticos para elevar el aprendizaje del idioma.

### **2.3 Propuesta de solución. Descripción.**

Para la aplicación de los juegos didácticos fue necesario tener en cuenta las particularidades psíquicas, intelectuales y físicas y la edad de los estudiantes, así como su aspecto fisiológico y tener presente el carácter motivador del juego lo que ofrece a los estudiantes recursos básicos para el desarrollo de su personalidad. Fue necesario también planificar las actividades del juego, seleccionando aquellos que aseguran un desarrollo sistemático y continuo de las habilidades y las capacidades para elevar su aprendizaje.

#### **Caracterización de los juegos:**

- 1 Constituyen un proceso natural que le permita al estudiante manifestar libremente su personalidad sin inhibiciones.
- 2 Son productivos desde el punto de vista del aprendizaje.
- 3 Son espontáneos.
- 4 Contribuyen a que el estudiante aprenda y consolide sus conocimientos por medio de su propia actividad.
- 5 Motivan emociones y sentimientos diversos.
- 6 Constituyen una importante vía para el desarrollo de la creatividad y personalidad.
- 7 Están reglamentados. Pueden ser competitivos o cooperativos. Abarcan contenidos importantes y necesarios para conocer y dominar futuras actividades.

El presente Trabajo Investigativo tiene, como se expresa anteriormente, el

objetivo de aplicar una propuesta de juegos didácticos que contribuyeran a fortalecer el aprendizaje del vocabulario del idioma inglés, durante las clases, con un óptimo aprovechamiento del horario docente en los estudiantes del Instituto Preuniversitario Vocacional de Ciencias Pedagógicas (IPVCP) Frank País García del municipio de Trinidad.

Se considera que los juegos que se sugieren pueden contribuir a ello, a través de los mismos los estudiantes desarrollan habilidades en la Lengua Inglesa, fundamentalmente en el aprendizaje del vocabulario lo que facilita la comunicación, que este es uno de los objetivos del nivel con que trabajamos, pero las mismas también contribuyen a la adquisición de otros conocimientos y hábitos de estudio como:

- 1 Arriesgarse en el uso de la Lengua Inglesa
- 2 Que integren el uso de las cuatro habilidades del idioma.
- 3 Retarlos a utilizar el inglés en contextos reales.
- 4 Que utilicen los principios de la enseñanza cooperativa para promover un aprendizaje activo, la reflexión y la responsabilidad por el aprendizaje.
- 5 Que desarrollen estrategias de aprendizaje mediante la reflexión acerca de su fortaleza y debilidades en el aprendizaje.
- 6 Que consideren la evaluación sistemática y la auto evaluación como parte integrante del proceso de aprendizaje.
- 7 Que demuestren las habilidades en inglés mediante la realización de tareas comunicativas auténticas con objetivos muy bien definidos.
- 8 Que consideren los errores pasos en la espiral del aprendizaje.

### **Juego didáctico 1. Los círculos**

Objetivo: Expresar de forma oral información personal.

Contenido lingüístico: El verbo to be en presente, las contracciones y los pronombres I, my, you, she, his, her.

Procedimiento:

- 1.-El profesor se apoyará en un estudiante aventajado e ilustrará de forma oral cómo se desarrollará la actividad o puede ejemplificar en la pizarra la manera en que se realizará la interacción, por ejemplo:



- A: Good morning, afternoon, evening. My name is....
- B: Good morning, afternoon, evening. I am.....
- A: Nice to meet you .....
- B: Nice to meet you too .... Good – bye.
- A: Good – bye.

1.- Organiza el grupo en dos círculos, uno por dentro y el otro por fuera. Los estudiantes de ambos círculos quedan frente a frente.

2.- Cuando el grupo esté correctamente organizado comienza la actividad por orientación del profesor. En un momento determinado se le indicará al círculo de a fuera que rote hacia su derecha para lograr que todos los estudiantes interactúen con los del círculo opuesto.

3.- Cuando todos los estudiantes hayan interactuado, las últimas parejas se presentan mutuamente, puede ser de la siguiente forma:

- His, her name is .... He, she is a very good .....
- Variantes:

1.- Se pueden utilizar los nombres reales de los estudiantes o se les puede entregar un papelito con un nombre X, o sencillamente se les indica que piensen en un nombre determinado.

2.- En dependencia del nivel de los estudiantes se les puede indicar que se refieran a su ocupación, deporte que practican o cualquier otra información que deseen utilizar.

3.- Puede ser válida cualquier otra variante creada por el profesor.

- Medios de enseñanza: Tarjetas con diferentes nombres, pizarra.
- Estrategia de participación: Trabajo en parejas.
- Evaluación: Se evaluará la actividad de forma oral y se puntualizará en la pronunciación correcta de algunos sonidos finales.

Este juego puede aplicarse en la Unidad 1 y en la Clase 6

### **Juego didáctico 2. Mi familia.**

Objetivo: Expresar de forma oral los miembros de la familia.

Procedimiento:

1- Mandarlos a presentar a los miembros de su familia.

2. Dependiendo del nivel de los alumnos pueden decir más de 3 oraciones. Por ejemplo: El profesor presenta a su familia para que cada uno de ellos presente la suya, Ej.: Esta es mi hija. Se llama Julia y vive en la Habana. Tiene 17 años. Esto les da la posibilidad de poder agregar mas información sobre ellos y en dependencia del nivel de los alumnos se construirán diferentes tipos de oraciones.

3. Los alumnos participan con las fotos que llevan de la familia.

Nota: Si a algún alumno se le olvida las fotos puede sugerirle hacer un árbol genealógico para representar a la familia y así la puede introducir.

Estrategia de participación: Individual, con presentación colectiva.

Evaluación: Se evaluará la actividad de forma oral prestándole gran atención a la pronunciación y entonación correcta, así como al vocabulario y a las estructuras gramaticales utilizadas.

Este juego puede aplicarse en la Unidad 1 y en la Clase 12

### **Juego didáctico 3. Juego de roles**

Objetivo: Expresar de forma oral preguntas de información y respuestas utilizando los patrones correctos para la formulación de las mismas con una adecuada pronunciación, entonación y ritmo.

Procedimiento:

1.-Se divide el aula en cuatro grupos y a cada uno de ellos se le asignan roles tales como: atleta famoso, comentarista deportivo, representante del público y el observador anónimo.

2.-El comentarista deportivo entrevistará al atleta famoso (los atletas pueden ser tanto del ámbito nacional como internacional), mientras que el representante del público formulará a su vez determinadas preguntas para conocer más sobre la vida y desarrollo de la carrera deportiva de este atleta.

3.-El observador anónimo anotará los posibles errores que cometen los participantes durante la comunicación, esto permite que los estudiantes no se inhiban a la hora de comunicarse, pero de pasar inadvertidos, el profesor entonces los señalará al finalizar la actividad sin hacer mucho énfasis en los mismos.

4.-Luego se intercambian los roles con el objetivo de lograr la mayor participación del grupo en este acto comunicativo.

Medios de enseñanza: Papel para anotar.

Estrategia de participación: Todo el grupo con presentación colectiva.

Evaluación: Se efectuará de forma oral apoyado del estudiante asignado para ello.

Este juego puede aplicarse en la Unidad 1 y en la Clase 26

#### **Juego didáctico 4. Comunícate y aprende.**

Objetivo: Argumentar sobre un tópico determinado.

Procedimiento:

1.-El profesor asigna determinados tópicos o permite que sean seleccionados por los estudiantes.

2.-El trío o grupo prepara una minicharla y la discute con el profesor antes de presentarla al grupo.

3.-Luego la presenta al grupo, los estudiantes deben dar su opinión al respecto, aportando nuevos datos.

Posibles tópicos:

- El deporte en Cuba.
- El lenguaje como medio de comunicación.
- Importancia de la actividad física para la salud.
- Otros temas sugeridos por los estudiantes.

Medios de enseñanza: Hojas, pizarra.

Estrategia de participación: Trabajo en tríos o en pequeños grupos con presentación colectiva.

Evaluación: Se evaluará la actividad de forma oral prestándole gran atención a la pronunciación y entonación correcta, así como a las estructuras gramaticales utilizadas.

Este juego puede aplicarse en la Unidad 1 y en la Clase 34

#### **Juego didáctico 5. Me gusta mi amigo**

Objetivo:Expresar de forma oral acciones utilizando adjetivos enfatizando en la pronunciación correcta de las letras del alfabeto.

Contenido lingüístico: Adjetivos.

Procedimiento:

1.- El profesor selecciona a un estudiante aventajado y le ordena pasar al frente del aula para demostrar la actividad a realizar.

2.- Organiza a los estudiantes por tríos.

3.- Se recomienda al profesor en la primera realización de la actividad, copiar los nombres y adjetivos que expresen características personales en la pizarra para garantizar la comprensión de la misma. Por ejemplo:

- Some names and adjectives.
- Alice, Albert, amazing.
- Barbara, Bob, benevolent.
- Carla, Charles, courageous.
- Dorothy, Donald, daring

1.- Luego el profesor ejemplificará la actividad apoyado del estudiante seleccionado, el primer estudiante comenzará diciendo: "I like my friend with an A because her name is Alice and she is amazing", si utiliza el nombre de varón dirá"... because his name is Albert and he is amazing".

2.- El segundo estudiante continuará diciendo el mismo enunciado pero utilizará la segunda letra del alfabeto con su correspondiente adjetivo y así sucesivamente lo harán el resto de los estudiantes utilizando las restantes letras del alfabeto con los adjetivos.

3.- Se sugiere eliminar las letras Q, U, X, Y, Z pues se hace más difícil encontrar nombres que comiencen con estas letras.

3.- En el segundo momento de la actividad se recomienda borrar los nombres y adjetivos de la pizarra y apelar a la creatividad de los estudiantes.

4.- El profesor pasará por los tríos en este segundo momento por si surgiera cualquier tipo de dudas.

Medios de enseñanza: Pizarra.

Estrategia de participación: En tríos.

Evaluación: Se realiza de forma oral y se puntualiza la pronunciación correcta de las distintas letras del alfabeto.

Este juego puede aplicarse en la Unidad 1 y en la Clase 40

### **Juego didáctico 6. ¿Quién es?**

Objetivo: Describir a una persona para enriquecer su vocabulario y expresión oral.

Medios de enseñanza: Hojas, pizarra.

Procedimiento:

1. El profesor escribe en la pizarra la descripción de una persona conocida o no por los estudiantes utilizando para ello no menos de siete oraciones.
2. Ordena a los estudiantes la descripción de un compañero de aula y les indica mantenerlo en secreto.
3. Cada estudiante escribe la descripción y se la entrega al profesor.
4. El profesor selecciona a un estudiante que leerá una de estas sin decir el nombre.
5. Luego los estudiantes a través de preguntas identificarán al estudiante que se está describiendo.
6. El estudiante que descubre pasa a ser moderador.
7. Es recomendable escribir algunos adjetivos que denoten características físicas y morales en la pizarra para que estos los utilicen.

Variantes:

1. Esta actividad puede utilizarse a modo de motivación cuando la clase sea monótona.
2. Se les puede pedir la opinión a los estudiantes (si concuerdan o no con la descripción).
3. Los estudiantes pueden incorporar elementos nuevos que enriquezcan la descripción.
4. Puede utilizarse cualquier otra variante considerada por el profesor.

Medios de enseñanza: Pizarra, hojas de papel.

Estrategia de participación: Individual con presentación colectiva.

Evaluación: Se realizará de forma oral poniendo atención al uso correcto de los patrones de preguntas para la descripción física y moral.

Este juego puede aplicarse en la Unidad 1 y en la Clase 43

### **Juego didáctico 7: ¡Viajemos!**

Objetivo; Describir lugares utilizando adjetivos.

Medios de enseñanza: Láminas.

Procedimiento:

1.- Utilizar láminas con diferentes lugares y ponerlas sobre la mesa, selecciona varios de ellos de manera que los alumnos vean los lugares que seleccionó el profesor.

Comenzar el juego: Seleccionar una de las láminas y decir:"Voy de viaje a \_\_\_\_\_:(decir el nombre del lugar seleccionado anteriormente)"

1.- Los alumnos continúan interactuando.

2.- Seleccionar otros alumnos y darle las instrucciones de manera que todos participen y usen todas las láminas.

3.- Los estudiantes deben describir con varios adjetivos dichos lugares.

4.- El profesor puede copiar en la pizarra algunos adjetivos que describan lugares.

Estrategia de participación: Individual, con presentación colectiva.

Evaluación: Se evaluará la actividad de forma oral prestándole gran atención a la pronunciación y entonación correcta, así como a las estructuras gramaticales utilizadas.

Este juego puede aplicarse en la Unidad 1 y en la Clase 44

### **Juego didáctico 8. ¡Vamos a actuar!**

Objetivo: Expresar de forma oral problemas de salud y enfermedades utilizando el vocabulario aprendido

Procedimiento:

1.- Agrupar a los alumnos en parejas.

2.- Entregar a cada pareja una tarjeta donde se ilustren enfermedades y o padecimientos humanos o permitirles seleccionar una de ellas. Esto debe ser hecho secretamente, solo las parejas lo saben.

3.- Cada pareja piensa en el motivo posible que puede causar la enfermedad o padecimiento reflejado en la tarjeta y la representan sin hablar por medio de pantomima, gesticulando.

4.- Cada pareja actúa y representa la situación expresando la enfermedad o padecimiento.

5.- El resto de la clase trata de adivinar tanto la enfermedad como la situación que la causó.

Estrategia de participación: Por pareja con presentación colectiva.

Evaluación: Se efectuará por pareja apoyando a los estudiantes asignados para ello.

Este juego puede aplicarse en la Unidad 2 y en la Clase 48

### **Juego didáctico 9. Dando vueltas alrededor**

Objetivo: Expresar de forma oral gustos y preferencias.

Procedimiento:

1.-El profesor le entregará a cada estudiante una tarjeta con una información de otro estudiante.

2.-Se les indica que deben encontrar a su compañero, que resulta ser el que tiene la misma información indicando que hacen o que les gusta lo mismo.

3.-El profesor explica y demuestra el ejercicio frente al grupo haciendo énfasis en que esta actividad es muy similar a un juego de roles.

4.-Los estudiantes comienzan a dar vueltas alrededor hasta encontrar al que tiene la misma información.

5.-Cada pareja se presentará al grupo y expondrán los gustos y preferencias similares que los identificaron.

Medios de enseñanza: Láminas o tarjetas con informaciones.

Estrategias de participación: En parejas.

Evaluación: Se evaluará la expresión oral teniendo en cuenta los patrones correctos de pronunciación y entonación, así como la formulación correcta de los patrones de preguntas.

Este juego puede aplicarse en la Unidad 2 y en la Clase 51

### **Juego didáctico 10. ¡Vamos de compras!**

Objetivo: Identificar de forma oral sustantivos contables y no contables.

Materiales: Láminas, pizarra.

Procedimientos:

1. Se divide el aula en dos equipos, uno de los dos será el que irá de compras al mercado y el otro dirá si los alimentos son contables o no.
2. El profesor les facilitará láminas con varios alimentos para mejorar la comunicación.
3. Después de todos los estudiantes del primer equipo hayan mencionado algún alimento se intercambiarán los roles.

Estrategia de participación: Individual, con presentación colectiva.

Evaluación: Se evaluará la actividad de forma oral prestándole gran atención a la pronunciación y entonación correcta, así como al vocabulario.

Este juego puede aplicarse en la Unidad 2 y en la Clase 61

### **Juego didáctico 11. La adivinanza**

Objetivo: Expresar de forma oral preguntas y respuestas sobre los objetos que utilizan los profesores en el aula.

Contenido lingüístico: Sustantivos que denotan objetos del aula, el uso de there is y there are para expresar existencia, así como el uso de any.

Procedimiento:

- 1.- Se toma una caja y se coloca en una mesa frente al grupo. Dentro de ella se colocan los objetos del aula de manera que sólo los vea el estudiante que va a servir de moderador.
- 2.- El moderador introduce la actividad explicando a los estudiantes que dentro de la caja existen diferentes objetos que guardan relación con su futura profesión y pregunta señalando hacia la caja sin enseñar el objeto, por ejemplo: ¿Qué hay en la caja?
- 3.- Los estudiantes tratan de adivinar haciendo preguntas utilizando there is y there are para expresar existencia, así como el uso de any.
- 4.- El moderador responde negativamente hasta que alguien adivine, de no ser adivinado este mostrará el objeto y hará que los estudiantes digan su nombre en inglés.
- 5.- El estudiante que adivine pasa a ser moderador, de lo contrario se selecciona a otro estudiante para realizar esta función.



Medios de enseñanza: Caja, objetos del aula como tizas, borrador, reglas, lápices, lapiceros entre otros.

Estrategia de participación: Todo el grupo.

Evaluación: Se realiza de forma oral y se enfatiza en el uso correcto de there is y there are.

Este juego puede aplicarse en la Unidad 2 y en la Clase 68

### **Juego didáctico 12: El sombrero mágico.**

Objetivo: Expresar de forma oral opiniones sobre un tema determinado sin preparación previa.

Material a utilizar: Tarjetas

Procedimiento:

1. Poner diversas tarjetas con títulos de tópicos apropiados a su nivel de idioma en el sombrero. Para el nivel elemental los tópicos: " Mi familia," " Mi escuela", "Mis compañeros de clases," "Mi casa", "Los deportes," "En el restaurante," "En el Zoológico,"etc.

2. Para el nivel de avanzado, los temas deben tener más exigencias. El alumno selecciona el papel, mira el tópico y enseguida comienza a hablar.

Estrategia de participación: Individual, con presentación colectiva.

Evaluación: Se evaluará la actividad de forma oral prestándole gran atención a la pronunciación y entonación correcta, así como a las estructuras gramaticales utilizadas.

Existe una estrecha relación entre el manejo de los juegos como tendencia didáctica metodológica para la enseñanza del Inglés y su incidencia en el desarrollo de los intereses cognoscitivos de los estudiantes, lo cual se refleja en los postulados teóricos de los autores consultados, que plantean que para el despliegue de los intereses, se hace necesaria la creación de una situación emocional favorable dentro del proceso pedagógico, que tiene entre sus componentes fundamentales el entretenimiento.

Los juegos didácticos que se presentaron se caracterizan en su dinámica en correspondencia con las características de los estudiantes y de los profesores que imparten la asignatura, para lo que se experimento en la muestra

seleccionada, cuyos resultados se mostrarán a continuación.

Durante la aplicación de los juegos de forma general se pudo constatar que los estudiantes se mostraron motivados, dinámicos, interesados en el vocabulario básico del grado y en la mayoría de los casos, utilizaron las funciones comunicativas de forma correcta (Anexo 6)

Este juego puede aplicarse en la Unidad 2 y en la Clase 70

#### **2.4 Fase experimental y constatación final.**

Se emplearon juegos didácticos que propiciaron una mayor motivación a la hora de fortalecer el aprendizaje del vocabulario del idioma inglés en los estudiantes, al presentar los contenidos en correspondencia con el contexto social cubano y su entorno. No obstante no son suficientes las orientaciones y procedimientos para dar tratamiento metodológico al aprendizaje del idioma inglés en este nivel y el tiempo destinado en el currículo de este grado es insuficiente para que los estudiantes logren el aprendizaje del mismo.

A continuación mostramos los resultados alcanzados en la fase experimental y constatación final, en el desarrollo de los juegos didácticos en la muestra seleccionada.

##### **2.4.1 Fase experimental.**

Resultados de la efectividad de su aplicación.

Durante la aplicación de los juegos didácticos se aplicó una prueba pedagógica (Anexo 5) con el objetivo de constatar la efectividad de los mismos en el fortalecimiento del aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes.

En esta etapa los resultados permitieron apreciar avances en cuanto al conocimiento del vocabulario básico, conocimiento sobre la importancia del inglés básico del grado ,conocimiento de las funciones comunicativas, Interés por el conocimiento del idioma inglés, disposición para ejecutar los juegos didácticos y satisfacción al realizar los juegos didácticos, lo anterior es reflejo de los cambios operados en la auto preparación para el desarrollo de los juegos, ya que los estudiantes consultaron el software educativo **Sunrise** facilitando una participación más activa y conciente. (Anexo 6).

**Indicador 1:****Conocimiento de la importancia del inglés básico del grado.**

Este indicador incluye el conocimiento sobre la importancia del idioma inglés.

La valoración de este, permitió determinar que de los 25 estudiantes se evidenció un 60.0 %, es decir quince estudiantes fueron evaluados en el nivel Alto, en el nivel Medio se encuentran ubicados seis estudiantes que representan el 24.0 %, en el nivel Bajo se ubicaron cuatro estudiantes que representan el 16.0 %.

**Indicador 2:****Conocimiento del vocabulario básico del grado.**

La valoración de este, permitió determinar que de los 25 estudiantes en este indicador, en el nivel Alto se ubicaron doce estudiantes de la muestra que representan el 48.0 %; en el nivel Medio en este indicador se encuentran ubicados siete estudiantes que representan el 28.0 %, en el nivel Bajo se encontraron ubicados seis estudiantes que representan el 24.0 %

**Indicador 3:****Conocimiento de las funciones comunicativas.**

La valoración de este, permitió determinar que de los 25 estudiantes en este indicador, se evidenció que catorce estudiantes, fueron evaluados en el nivel Alto que representan el 56.0 %, en el nivel Medio se encuentran ubicados cinco estudiantes que representan el 20.0 % en el nivel Bajo se ubicaron seis estudiantes que representan el 24.0 %, quienes no conocen las funciones comunicativas.

**Indicador 4:****Interés por el conocimiento del idioma inglés.**

Este indicador permitió determinar que de los 25 estudiantes, en el nivel Alto quince estudiantes que representan el 60.0 %, mostraron interés por el conocimiento del idioma inglés, en el nivel Medio cinco estudiantes que representan el 20.0 % y en el nivel Bajo cinco estudiantes que representan el 20.0 % no tienen Interés por el conocimiento del idioma inglés.

**Indicador 5:**

### **Disposición para ejecutar los juegos didácticos.**

En este indicador se pudo determinar que de los 25 estudiantes en el nivel Alto se encontraron dieciséis estudiantes que representan el 64.0 %, en el nivel Medio cinco estudiantes que representan el 20.0 % tuvieron alguna disposición para ejecutar los juegos didácticos y en el nivel Bajo cuatro estudiantes que representan el 16.0 % no tuvieron disposición para ejecutar los juegos didácticos.

### **Indicador 6:**

#### **Estado de satisfacción al realizar los juegos didácticos**

En este indicador se pudo comprobar que de los 25 estudiantes en el nivel Alto se encontraron quince estudiantes que representan el 60.0 %, quienes mostraron satisfacción al realizar los juegos didácticos, en el nivel Medio seis estudiantes que representan 24.0 % sintieron alguna satisfacción al realizar los juegos didácticos y en el nivel Bajo cuatro estudiantes que representan el 16.0 % no sintieron satisfacción al realizar los juegos didácticos.

### **2.4.2 Constatación final. Resultados.**

Al concluir el proceso investigativo la evaluación de los indicadores permitió medir el estado real del aprendizaje del vocabulario del idioma inglés y los cambios producidos después de la implementación de los juegos didácticos en los estudiantes del grupo décimo uno del Instituto Preuniversitario Vocacional de Ciencias Pedagógicas Frank País García del Municipio de Trinidad. Para ello se aplicó una prueba pedagógica final (Anexo 7). Estos son los resultados obtenidos (Anexo 8).

### **Indicador 1:**

#### **Conocimiento de la importancia del inglés básico del grado.**

La valoración de este, permitió determinar que de los 25 estudiantes, se evidenció que veinticuatro estudiantes fueron evaluados en el nivel Alto, es decir el 96.0 %, en el nivel Medio no se encuentra ningún estudiante lo que representa el 0 %, en el nivel Bajo se ubicó un estudiante que representa el 0.04 %.

### **Indicador 2:**

### **Conocimiento del vocabulario básico del grado**

La valoración de este, permitió determinar que de los 25 estudiantes, en el nivel Alto se ubicaron veinticinco estudiantes de la muestra que representan el 100%; en el nivel Medio en este indicador no se encuentran ubicados ningún estudiante así como en el nivel Bajo.

### **Indicador 3:**

#### **Conocimiento de las funciones comunicativas.**

La valoración de este indicador, permitió determinar que de los 25 estudiantes, veintidós fueron evaluados en el nivel Alto que representan el 88.0 %, en el nivel Medio se encuentran ubicados tres estudiantes que representan el 0.12 % y en el nivel Bajo no se encontró ningún estudiante.

### **Indicador 4:**

#### **Interés por el idioma inglés.**

Este indicador permitió determinar que de los 25 estudiantes, en el nivel Alto se encontraron veintitrés estudiantes que representan el 92.0 %, en el nivel Medio un estudiante que representa el 0.04 % y en el nivel Bajo un estudiante que representa el 0.04 %.

### **Indicador 5:**

#### **Disposición para ejecutar los juegos didácticos.**

Este indicador se pudo determinar que de los 25 estudiantes, en el nivel Alto se encontraron veintidós estudiantes que representan el 88.0 %, en el nivel Medio dos estudiantes que representan el 0.08 % y en el nivel Bajo un estudiante que representa el 0.04 %.

### **Indicador 6:**

#### **Estado de satisfacción al realizar los juegos didácticos.**

En este indicador se pudo comprobar que de los 25 estudiantes, en el nivel Alto se ubicaron veintitrés estudiantes que representan el 92.0 %, en el nivel Medio dos estudiantes que representan el 0.08% y en el nivel Bajo no se ubicó ningún estudiante para el 0.0%.

Los valores obtenidos evidencian los cambios producidos en cada estudiante (Anexo 8) con la aplicación de los juegos didácticos para fortalecer el

aprendizaje del vocabulario del idioma inglés en los estudiantes del Instituto Preuniversitario Vocacional de Ciencias Pedagógicas Frank País García del Municipio de Trinidad , lo que permitió representar a través de las tablas de distribución de frecuencias los resultados del antes, del durante y del después, donde se ponen de manifiesto los cambios cualitativos en los niveles Alto, Medio y Bajo. El resumen de los resultados obtenidos en los indicadores durante todo el proceso de desarrollo del fortalecimiento del aprendizaje del vocabulario en los estudiantes, permitió evaluar los resultados finales, evidenciándose el avance durante los juegos y su efectividad al final de los mismos como se puede ver su valoración en la tabla (Anexo 9).

En la última fase de la investigación se pudo comprobar que a través de los juegos didácticos se fortaleció el aprendizaje del vocabulario del idioma inglés de los estudiantes. Es significativo señalar que durante esta fase los estudiantes se encontraron motivados e interesados, alegres y participativos, con disposición para realizar los juegos didácticos, con buen dominio del vocabulario básico del grado, esta vez incrementado, muy expresivos, seguros en las respuestas que daban.

## **CONCLUSIONES**

1. El proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés y el aprendizaje del vocabulario quedó fundamentado en los preceptos teóricos y metodológicos a partir de la sistematización efectuada sobre los postulados elaborados por diferentes autores.

2. Los resultados obtenidos mediante los diferentes métodos de la investigación empleados permitieron comprobar que en los estudiantes de décimo grado del Instituto Preuniversitario Vocacional en Ciencias Pedagógicas “Frank País García” municipio Trinidad, se presentaban las siguientes regularidades: Insuficiente dominio de la importancia del inglés básico del grado, la mayoría de los estudiantes no identifican el vocabulario básico, presentan dificultades en el dominio de las funciones comunicativas y no saben aplicar correctamente el vocabulario en situaciones comunicativas determinadas.

3. Los juegos didácticos elaborados son coherentes, creativos y tienen en cuenta las características de los estudiantes para el fortalecimiento del aprendizaje del vocabulario en los estudiantes de décimo grado del Instituto Preuniversitario Vocacional en Ciencias Pedagógicas “Frank País García”, municipio Trinidad.

4. Los juegos didácticos son efectivos pues se fortaleció el aprendizaje del vocabulario en los estudiantes de décimo grado del Instituto Preuniversitario Vocacional en Ciencias Pedagógicas “Frank País García”, municipio Trinidad. Esto fue validado mediante los resultados del pre-experimento pedagógico mostrando aportes en los indicadores.

## **RECOMENDACIONES:**

1. Socializar en las prácticas pedagógicas los juegos didácticos diseñados para fortalecer el aprendizaje del vocabulario en los estudiantes sobre aspectos esenciales del idioma inglés en el Instituto Preuniversitario Vocacional de Ciencias Pedagógicas Frank País García del Municipio de Trinidad
2. Aplicar la experiencia en estudiantes de otras localidades del territorio espiritano, para fortalecer su preparación.
3. Continuar profundizando en el empleo de los juegos didácticos para el desarrollo de otra habilidad.



## **BIBLIOGRAFÍA:**

1. Abbot, Jerry Etac (1994). *The teaching of English as International language. A Practical guide*. Edición Revolucionaria. Ciudad Habana.
2. Abreu, Hernández. M. (2003). Tema: *El juego y los medios de percepción directa en función del aprendizaje*. Pedagogía 2003.
3. Addine Fernández, Fátima: (2002) *Principios para la dirección del proceso pedagógico. En Compendio de Pedagogía*. Editorial Pueblo y Educación. La Habana.
4. ----- (2004). *Didáctica: teoría y práctica*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
5. ----- (2000). *Diseño curricular. Material soporte magnético (El juego)*. Instituto Pedagógico Latinoamericano y Caribeño "IPLAC". La Habana, Cuba. 181 Páginas.
6. Aguilar M. (1979) *La asimilación del contenido de la enseñanza*. Editorial de Libros para la Educación; La Habana.
7. Alonso Tapia J., (1997). *Motivar para el aprendizaje*, Edebé, Barcelona, La Habana.
8. Álvarez de Zayas, Carlos, (1996). *La escuela en la vida: Didáctica 3*. Editorial Educación. La Habana.
9. -----, (1997). *Metodología de la investigación pedagógica*. Sucre, Bolivia.
10. -----, (1999). *La escuela en la vida*. Editorial Pueblo y Educación. La Habana.
11. -----, (1995) *Metodología de la investigación científica*. Centro de estudios de educación superior "Manuel F. Gran" Santiago de Cuba
12. Antich de León, Rosa. (1988). *Metodología de la enseñanza de lenguas extranjeras*. La Habana.
13. -----, (1975). *Metodología de la Enseñanza del Idioma Inglés. La comunicación en la enseñanza del Inglés*. Editorial Pueblo y Educación, La Habana.
14. Arcia Chávez, Maritza. (2006). *Manual de didáctica de las lenguas*

- extranjeras, teoría y práctica*. Universidad de Cienfuegos “Carlos Rafael Rodríguez”. Cienfuegos.
15. Arnold, J. (1999). *La dimensión afectiva en el aprendizaje de idiomas*. Cambridge University Press, Madrid.
  16. Arstanov, M. (1982). *El juego didáctico como forma de organizar la enseñanza problémica*. Editorial Pueblo y Educación. La Habana.
  17. Avedaño, R y otros. (1985). *Una Escuela Diferente*. Editorial Pueblo y Educación. La Habana.
  18. Báez García, M. (2006). *Hacia una comunicación más eficaz*. Editorial Pueblo y Educación. Ciudad de La Habana.
  19. Bermúdez Serguera, Rogelio. (1996.) *Teoría y metodología del aprendizaje/* Rogelio Bermúdez Serguera, Marisela Robustillo. Editorial Pueblo y Educación. La Habana.
  20. Blanco Pérez, Antonio, et. al. (2003). *La profesionalización del maestro desde sus funciones fundamentales, algunos apuntes para su comprensión*. Addine Fernández, F. y A. Blanco Pérez, (s/f). *La profesionalización del maestro desde sus funciones fundamentales. Algunos aportes para su comprensión*. Dirección de Ciencia y Técnica del MINED.
  21. Boyart, Cratty. (1989). *Juegos didácticos activos*. México.
  22. Byrne, Donn. (1989). *Teaching Oral English*. Edición. Revolucionaria. Ciudad Habana.
  23. Caballero, Mercedes: *Methodology of English Language Teaching*.
  24. Camacho, A. (2002,). *La enseñanza comunicativa del inglés en las transformaciones de la Secundaria Básica: Un modelo teórico para su perfeccionamiento en el territorio*. Villa Clara. Cuba.
  25. Canagarajah, S. (2004). *Subversive Identities, pedagogical save houses, an critical learning*. In B. Norton & K. Toohey, *Critical Pedagogies and language learning Cambridge*: Cambridge University Press.
  26. Castellano, D. (2001). *Educación, aprendizaje y desarrollo*. Ciudad de la Habana.

27. ----- . (1994). *Teoría psicológica del aprendizaje*. Ediciones CIFPOE. La Habana.
28. Castellanos B. (1982). *Selección de Temas de Metodología de la Investigación Social* .Editora Política, La Habana.
29. ----- . (1996). *La investigación en el campo de la educación: retos y alternativas*. Instituto Superior Pedagógico Enrique José Varona, La Habana.
30. Castro Ruz, F. (2001) Discurso pronunciado en la graduación del Primer Curso de Formación Emergentes de Maestros Primarios. Material impreso 15 de marzo. Tabloide.
31. Cenoz, Jasone. (2002). *El aprendizaje del inglés desde la educación infantil: Efectos cognitivos, lingüísticos y afectivos/* Jasone Cenoz. País Vasco: Universidad del País Vasco,
32. Cerezal Mezquita, Julio. (Abril de 2001) *Los Métodos teóricos en la investigación pedagógica. Desafío Escolar*. (Instituto Central de Ciencias Pedagógicas de Cuba.
33. Colectivo de autores. (1994). *Técnicas participativas de educadores cubanos*. La Habana.
34. ----- . (2006). *Guía para el maestro* Editorial Pueblo y Educación. Ciudad Habana.
35. Collazo Delgado, Basilia. 1999, *La orientación en la actividad pedagógica /* Basilia Collazo Delgado, María Puente Albá.-- La Habana: Editorial Pueblo y Educación,
36. Concepción García, María R. et. al, (2005). *Rol del profesor y sus estudiantes en el proceso de enseñanza aprendizaje*. Ediciones Holguín, Holguín,
37. Delval, J (2001) *Aprender en la vida y en la escuela*. Edición Morata. Madrid.
38. Díaz Cantillo, Celia (2001). *La prevención educativa en los adolescentes en los contextos de la escuela y la familia*. Tesis en opción al grado de doctor en Ciencias Pedagógicas. Las Tunas, Cuba.
39. ----- (2004). *La Orientación Educativa una herramienta de*

*atención a la diversidad*. Ponencia presentada en el Forum internacional de Orientación Educativa. Las Tunas, Cuba.

40. Díaz, P (1985). *Lecciones de Psicología*. Caracas. Ediciones Ínsula.
41. Díaz Santos Gilberto: (2000) *Hacia un enfoque interdisciplinario, integrador y humanístico en la enseñanza del Inglés con fines específicos*. Tesis de doctorado, C. de la Habana,
42. Domínguez Rodríguez, F. y Mayor Hernández, Y. (2006). *Reflexiones acerca de la enseñanza del inglés en Cuba*.
43. *Enseñanza-aprendizaje de la comunicación oral en lenguas añadidas*. Curso 64 en el Evento Internacional Pedagogía 2003: IPLAC-UNESCO; Palacio de las Convenciones. La Habana.
44. Faedo Borges, Amable. (2003), *Enseñanza-aprendizaje de la comunicación oral en lenguas añadidas*. Instituto Superior Pedagógico “José de la Luz y Caballero”. Holguín.
45. ----- (1988). Ejercicios comunicativos para la Enseñanza de la Actividad Verbal Audio-oral el Inglés a Estudiantes Cubanos de los Institutos Superiores Pedagógicos. Resumen de Tesis de Candidato a Doctor en Ciencias Pedagógicas. Instituto Estatal Pedagógico de Lenguas Extranjeras. Kiev. URSS.
46. Fernández González Ana María. (2002): *Comunicación Educativa*. Editorial Pueblo y Educación. Ciudad de La Habana.
47. Ferrer, Maribel, A. Rebollar, V. Bles: (2005), *Resolución de problemas y calidad del aprendizaje*. Curso Pedagogía (2005) Ciudad de la Habana.
48. Finocchiaro, Mary. (2002). *Developing Communicative Competence*. In *English Teaching Forum*, 40 (2), 41.
49. Fuentes Ávila, Mara (2000). *Subjetividad y realidad social: un modelo psicosocial para su estudio*. Revista Cubana de Psicología.
50. Fred N. Kerlinger, et.al. (s. f.): *Evaluación Educativa*. Universidad Pedagógica Nacional.
51. García Batista, G. (2003). (Compil). *Compendio de Pedagogía*. Editorial Pueblo y Educación. La Habana.

52. García Pers, Delfina. *Didáctica del idioma Español*. Editorial Pueblo y Educación, La Habana, Cuba.
53. Gimeno Sacristán L, Pérez Gómez A. (1993). *Comprender y transformar la enseñanza. 2* Editorial Morata. Madrid.
54. González Bello, Julio (2003). *La Orientación Educativa y su reconceptualización en los tiempos actuales*. Ponencia presentada en el Forum Internacional sobre Orientación Educativa, Las Tunas, Cuba.
55. González Las, C. (2000), *La problemática de la lengua escrita en la educación*. Granada.
56. González Serra, Diego y coautores. (2004). *Psicología Educativa*. La Habana:
57. González Sosa, A. M y Reinoso Cápiro, C. (2002). *Nociones de sociología, psicología y pedagogía*. Editorial Pueblo y Educación. Ciudad de La Habana.
58. González, M. V. (2001). *Psicología para educadores*. Editorial Pueblo y Educación. La Habana.
59. González Feria, Bertha M. (2008) *Propuesta de ejercicios para elevar la competencia comunicativa oral de los estudiantes de inglés a partir de sus necesidades, gustos e intereses sobre temas del contexto social*. Tesis presentada en opción al título académico de Master en Ciencias de la Educación. ISPH & José de la Luz y Caballero.
60. Hernández Samper, Roberto. (1998), *Metodología de la investigación*. Editorial McGraw-Hill Interamericana. México.
61. Hilgard ER. (1972), *Teorías del aprendizaje*. La Habana: Instituto Cubano del Libro.
62. Huerta, J. A., (1996), *"Motivación en el aula" y "Principios para la Intervención motivacional en el aula"*, Buenos Aires.
63. Instituto. Pedagógico Latinoamericano y Caribeño. (2006) Editorial Pueblo y Educación. Módulo 1. Primera Parte. *Fundamentos de la Investigación Educativa*. Tabloide.
64. ISPEJV. (2006) *Requisitos para certificar un centro docente como micro universidad*. Soporte magnético, Ciudad de La Habana.

65. Julián Betancourt Morejón. Felipe Chibás Ortiz. Lourdes Sainz Leyva. Omar Trujillo Gras (1997),. *La creatividad y sus implicaciones. ¿Por qué, para qué y cómo alcanzar la calidad.* Editorial ACADEMIA. La Habana.
66. León, Sergio. (1988). *El juego y el desarrollo de la imaginación y el pensamiento.*
67. Leontiev A. N. (1981), *Actividad, Conciencia, Personalidad.* Editorial Pueblo y Educación, La Habana.
68. -----, (1979) *La actividad en la Psicología.* Editorial Libros para la educación, Ciudad de la Habana.
69. -----, (1971) *Teoría de la actividad verbal.* Editorial Nauta. Moscú.
70. López, M y otros. (1983). *La dirección de la actividad cognoscitiva.* Editorial Pueblo y Educación. La Habana.
71. Martín-Viaña Cuervo, Virginia. (2000), *Significados en el aprendizaje o anclas para aprender/* Virginia Martín-Viaña Cuervo. —: Editorial Pueblo y Educación. Ciudad de La Habana
72. MC Donovugh, Steven: *Psychology in forcing language teaching.*
73. Medina Betancourt, Alberto R. (2006) *Didáctica de los Idiomas con Enfoque de competencias.* Ediciones Cepedit. Impreso y hecho en Colombia.
74. Ministerio de Educación. (2001) *La educación en Cuba en las actuales condiciones del desarrollo económico-social.* MINED. Ciudad de La Habana,
75. Ncedo, I. y Abreu, E.: *Metodología de la investigación pedagógica y psicológica. Tomo II.* Editorial Pueblo y Educación, La Habana. P. 38-62.
76. Oropesa Fernández, Ricardo. (1995). *Jugando también se aprende.* Editorial Académica. La Habana.
77. Ofele, Regina. (1999). *Juegos tradicionales y proyecciones pedagógicas.*
78. Páez Pérez, Vilma. (2000). *Modelo Pedagógico para la Superación Metodológica de los Profesores de Inglés.* Tesis presentada en opción al título académico de Máster en Educación Superior. Centro de Estudios de Educación Superior "Manuel F. Gran" Universidad de Oriente. Santiago de Cuba.

79. Peña Maranges, J. A. y Gessa Pacheco, M. (2006). *Consideraciones sobre algunos métodos utilizados en la enseñanza del inglés*.
80. Pérez, Gastón e Irma Nocedo (1996). *Metodología de la investigación*. La Habana
81. Pérez, M. L. (2001). "*Investigación psicopedagógica en contextos educativos*": Programa de doctorado / María L. Pérez Cabaní e Ibis M. Álvarez Valdivia. Santa Clara: Departamento de psicología de la Universidad de Girona en colaboración con el centro de estudio de educación de la UCLV.
82. Ramos Rosa: (2002) *Enseñar y aprender Inglés. Sí, pero ¿cómo?* Artículo en Internet.
83. Rico Montero, Pilar. (2003), *Problemas de enseñanza y del aprendizaje: Parte II*. Editorial Pueblo y Educación. Ciudad de La Habana.
84. Rodríguez Fernández, Luís (2003). *Algunas consideraciones en torno a las estrategias de aprendizaje y al paradigma de aprender a aprender*. Instituto Superior Pedagógico "Rafael María de Mendive". Pinar del Río:
85. Rodríguez Rebastillo Marisela (2000) *Psicología del pensamiento científico*. Editorial Pueblo y Educación. Ciudad Habana
86. Sales Garrido, Ligia M. (2004), *La Comunicación y los niveles de la lengua*. Editorial Pueblo y Educación. Ciudad de La Habana.
87. Segura Reyes, Gloria. E. 2008. *Propuesta de actividades para potenciar la competencia comunicativa a partir de la comprensión textual*. Tesis presentada en opción al título académico de Máster en Ciencias de la Educación. ISPH. " José de la Luz y Caballero". Holguín, Cuba.
88. Silvestre Oramas, Margarita. (2000), *¿Cómo hacer más eficiente el aprendizaje?* Ediciones CEIDE. México.
89. Silvestre, M. (2000), *Enseñanza y aprendizaje desarrollador*. Editorial CEIDE. México D. F.
90. -----, (2002) *Hacia una didáctica desarrolladora*. Editorial Pueblo y Educación. Ciudad de La Habana:
91. Simons Castellanos, D. y Llivina Lavigne, M. (s.f.): *Acerca de los resultados*

- científicos*. Centro de Estudios Educacional. La Habana.
92. Sosa López, G. (2003). *Perfeccionamiento de la metodología para el desarrollo de la expresión oral en Lengua Inglesa en los estudiantes de noveno grado*. Tesis presentada en opción al título académico de Máster en Ciencias Pedagógicas. ISP "Félix Varela". Villa Clara.
93. Tabloide Maestría en Ciencias de la Educación. Módulo III "*Fundamentos de la Investigación Educativa*", Segunda Parte, Mención en Adultos. La Habana, Cuba. 2007.
94. Tejeda del Prado, L. (2002). *Jugar, aprender, crecer*. Educación N.106 mayo-agosto.
95. Torga, María Cecilia. (2002). *Zona de Desarrollo próximo y el aprendizaje de la Lengua Inglesa*. Universidad Nacional del Comahue.
96. Trujillo Sáez, Fernando (2007). *Objetivos en la enseñanza de lenguas extranjeras: de la competencia lingüística a la competencia intercultural*.
97. Valdés, Héctor y P. Torres: (2005). *Calidad y equidad de la educación: concepciones teóricas y tendencias metodológicas para su evaluación*. Curso Pedagogía '2005. Ciudad de la Habana.
98. Valle Lima (2005). *El Sistema de Trabajo del Docente y el Director de Escuela. Vías para su Superación*. Curso 47. Pedagogía 2005. IPLAC: Ciudad de la Habana, Cuba.
99. Villalón García, G. L. (2006). *La lúdica y la formación del educador*. Editorial Pueblo y Educación. Ciudad de La Habana.
100. Vigotsky, L. S. (1982), *Pensamiento y lenguaje*. Editorial Pueblo y Educación. Ciudad de la Habana.
101. -----, (1981). *Pensamiento y Lenguaje: Teorías del desarrollo cultural de las funciones psíquicas*. Edición Revolucionaria. La Habana. Cuba.
102. Zilberstein José, (2002). *Reflexiones acerca de la inteligencia y la creatividad. Compendio de Pedagogía*. Editorial Pueblo y Educación. La Habana.



**Anexo 1:**

Guía de observación científica.

Grupo: \_\_\_\_

Grado: \_\_\_\_

Cantidad de estudiantes a observar: \_\_\_\_ Hora: \_\_\_\_

Registro No. \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_ Lugar: \_\_\_\_\_

**Objeto de observación:** Estudiantes del Instituto Preuniversitario Vocacional de Ciencias Pedagógicas (IPVCP) Frank País García del municipio de Trinidad.

**Lugar:** Escuela.

**Medios:** Guía de observación, modelos para registros de la información.

**Condiciones de la observación:** Directa.

**Objetivo:** Diagnosticar el dominio de las habilidades para el desarrollo del vocabulario en el proceso de aprendizaje de la Lengua Inglesa en los estudiantes del Instituto Preuniversitario Vocacional de Ciencias Pedagógicas (IPVCP) Frank País García del municipio de Trinidad.

**Acciones durante la observación:**

\_ Constatar el dominio de las habilidades para el desarrollo del vocabulario en los juegos didácticos a través de la clase.

\_ Constatar la motivación e intereses por el aprendizaje de la Lengua Inglesa en los estudiantes del Instituto Preuniversitario Vocacional de Ciencias Pedagógicas (IPVCP) Frank País García del municipio de Trinidad.

\_ Constatar la disposición de los estudiantes para ejecutar los juegos didácticos, dirigidos a fortalecer el aprendizaje del vocabulario del idioma inglés.

## **Anexo 2:**

Encuesta a estudiantes.

**Objetivo.** Constatar el nivel de aprendizaje del vocabulario en el idioma inglés en el grado.

Estimado estudiante.

Como parte de la investigación que se realiza acerca del nivel de aprendizaje del vocabulario del inglés, le pedimos contestar con la mayor honradez y sinceridad posible. Agradecemos su valiosa colaboración.

- 1.- ¿Qué importancia le atribuyes al conocimiento del idioma inglés?
- 2.- ¿Conoces el vocabulario básico del grado?
- 3.- ¿En qué situaciones utilizas las funciones comunicativas estudiadas en clases?
- 4.- ¿Te gustan las clases en que la profesora de inglés utiliza juegos?
- 5.- ¿Te sientes satisfecho cuando realizas estos juegos?

### **Anexo 3:**

Prueba pedagógica inicial aplicada a los estudiantes de Instituto Preuniversitario Vocacional de Ciencias Pedagógicas (IPVCP) Frank País García del municipio de Trinidad.

**Objetivo:** Constatar el dominio de los contenidos del vocabulario fundamentales que regulan el aprendizaje del idioma inglés en el grado.

Estimado estudiante:

En el Instituto Preuniversitario Vocacional de Ciencias Pedagógicas (IPVCP) Frank País del municipio de Trinidad se desarrolla una investigación para lograr un mejor aprendizaje del vocabulario de la Lengua inglesa en los estudiantes. Puede emplear el tiempo que requiera para proponer soluciones a cada situación que se presenta en los ejercicios. Esperamos tu cooperación. Muchas gracias.

Procedimientos para el desarrollo de los ejercicios en la prueba pedagógica.

**Objetivo específico.** Identificar el vocabulario básico del grado.

El profesor dividirá el grupo en cinco equipos, de tres integrantes por cada uno, le dará a cada equipo una tarjeta con cinco palabras, los estudiantes tendrán que seleccionar la palabra que no pertenece al grupo.

#### **Ejercicios:**

1. Extrae la palabra que no pertenece al grupo.

Tarjeta 1. Tarjeta 2. Tarjeta 3. Tarjeta 4. Tarjeta 5.

----Hospital ----doctor ----mother ----nurse ----dentist

----Red ----blue ----winter ----pink ----black

----One ----five ----four ----pencil ----ten

----Grocery store ----banana ----spring ----mango ----guava

----Table ----chair ----pencil ----fish ----pen

2. Ubica en cada lugar las palabras que se corresponden con las mismas. Use la siguiente lista: book, three, carpenter, winter, fourteen, mechanic, September, teacher, ten, spring, living-room, January, patient, white, apple.

#### Anexo 4

Tabla resumen de los resultados de la prueba pedagógica inicial.

Indicadores	Nivel	Estudiantes	Cantidad	%
• conocimiento sobre la importancia del inglés básico del grado.	A	25	4	16.0
	M	25	6	24.0
	B	25	15	60.0
• Conocimiento del vocabulario básico del grado	A	25	3	12.0
	M	25	5	20.0
	B	25	17	68.0
• <input type="checkbox"/> Conocimiento de las funciones comunicativas	A	25	2	0.08
	M	25	5	20.0
	B	25	18	72.0
• Interés por el idioma inglés.	A	25	5	20.0
	M	25	6	24.0
	B	25	14	56.0
• Disposición para ejecutar los juegos didácticos	A	25	6	24.0
	M	25	8	32.0
	B	25	11	44.0
• Estado de satisfacción al realizar los juegos didácticos.	A	25	6	24.0
	M	25	8	32.0
	B	25	11	44.0

## Anexo 5

Prueba pedagógica parcial aplicada a los estudiantes de Instituto Preuniversitario Vocacional de Ciencias Pedagógicas (IPVCP) Frank País García del municipio de Trinidad.

**Objetivo:** Constatar el dominio de los contenidos del vocabulario fundamentales que regulan el aprendizaje del idioma inglés en el grado.

Estimado estudiante:

En el Instituto Preuniversitario Vocacional de Ciencias Pedagógicas (IPVCP) Frank País del municipio de Trinidad se desarrolla una investigación para lograr un mejor aprendizaje del vocabulario de la Lengua inglesa en los estudiantes. Puede emplear el tiempo que requiera para proponer soluciones a cada situación que se presenta en los ejercicios. Esperamos tu cooperación. Muchas gracias.

Procedimientos para el desarrollo de los ejercicios en la prueba pedagógica.

**Objetivo específico.** Identificar el vocabulario básico del grado.

### Ejercicios:

1. Enlaza columna A con columna B

A	B
Headache	Go to the dentist
Backache	Stay in bed
Flu	Take an aspirin
Toothache	See a doctor

2. Responde las siguientes preguntas que te hará tu profesor oralmente, apoyándote en las columnas de preguntas y respuestas que se te ofrecen a continuación:

Preguntas: A

- 1- What is your name?
- 2- How old are you?
- 3- Where are you from?
- 4- What is your job?
- 5- What day is today?
- 6- What is your favorite season?
- 7- What do you do at school?

Respuestas: B

- \_\_\_\_\_ Spring.
- \_\_\_\_\_ My name is \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ I am eleven.
- \_\_\_\_\_ I am from Cuba.
- \_\_\_\_\_ I study, read and write.
- \_\_\_\_\_ Today is Wednesday.
- \_\_\_\_\_ I like dogs.

\_\_\_\_\_ I am a student.

### Anexo 6

Tabla resumen de los resultados de la prueba pedagógica durante la aplicación de los juegos didácticos.

Indicadores	Nivel	Estudiantes	Cantidad	%
• conocimiento sobre la importancia del inglés básico del grado.	A	25	15	60.0
	M	25	6	24.0
	B	25	4	16.0
• Conocimiento del vocabulario básico del grado	A	25	12	48.0
	M	25	7	28.0
	B	25	6	24.0
• <input type="checkbox"/> Conocimiento de las funciones comunicativas	A	25	14	56.0
	M	25	5	20.0
	B	25	6	24.0
• Interés por el idioma inglés.	A	25	15	60.0
	M	25	5	20.0
	B	25	5	20.0
• Disposición para ejecutar los juegos didácticos	A	25	16	64.0
	M	25	5	20.0
	B	25	4	16.0
• Estado de satisfacción al realizar los juegos didácticos.	A	25	15	60.0
	M	25	6	24.0
	B	25	4	16.0

## **Anexo 7**

Prueba pedagógica final aplicada a los estudiantes de Instituto Preuniversitario Vocacional de Ciencias Pedagógicas (IPVCP) Frank País García del municipio de Trinidad.

**Objetivo:** Constatar el conocimiento de la importancia del idioma inglés.

Estimado estudiante:

En el Instituto Preuniversitario Vocacional de Ciencias Pedagógicas (IPVCP) Frank País del municipio de Trinidad se desarrolla una investigación para lograr un mejor aprendizaje del vocabulario de la Lengua inglesa en los estudiantes. Puede emplear el tiempo que requiera para proponer soluciones a cada situación que se presenta en los ejercicios. Esperamos tu cooperación. Muchas gracias.

Procedimientos para el desarrollo de los ejercicios en la prueba pedagógica.

**Objetivo:** Constatar el dominio de los contenidos del vocabulario fundamentales que regulan el aprendizaje del idioma inglés en el grado.

**Objetivo específico.** Identificar el vocabulario básico del grado y expresar de forma oral y escrita a través de un texto los conocimientos adquiridos sobre el vocabulario.

Ejercicios:

1. Subraya la palabra que no pertenece al grupo.

Grandfather- uncle- brother- school- nephew

Do the laundry- overweight- do the ironing- water the plants- go to the market

Beautiful- smart-tree-honest-kind

Engineer- ruler- teacher- actress- doctor- architect

Oranges- bananas- sugar- tomatoes- apples

Go- see- dance- spend- take

2. Utiliza el vocabulario aprendido para redactor una composición en la que expreses si te gusta o no el Inglés y por qué. Debes de estar listo para compartir tu opinión con tus compañeros de forma oral.

Sugerencia

I like English because.....

I don't like English because.....

### Anexo 8

Tabla resumen de los resultados de la prueba pedagógica final.

Indicadores	Nivel	Estudiantes	Cantidad	%
<ul style="list-style-type: none"> <li>conocimiento sobre la importancia del inglés básico del grado.</li> </ul>	A	25	24	96.0
	M	25	-	-
	B	25	1	0.04
<ul style="list-style-type: none"> <li>Conocimiento del vocabulario básico del grado</li> </ul>	A	25	25	100.0
	M	25	-	-
	B	25	-	-
<ul style="list-style-type: none"> <li>□ Conocimiento de las funciones comunicativas</li> </ul>	A	25	22	88.0
	M	25	3	12.0
	B	25	-	-
<ul style="list-style-type: none"> <li>Interés por el idioma inglés.</li> </ul>	A	25	23	92.0
	M	25	1	0.04
	B	25	1	0.04
<ul style="list-style-type: none"> <li>Disposición para ejecutar los juegos didácticos</li> </ul>	A	25	22	88.0
	M	25	2	0.08
	B	25	1	0.04
<ul style="list-style-type: none"> <li>Estado de satisfacción al realizar los juegos didácticos.</li> </ul>	A	25	23	92.0
	M	25	2	0.08
	B	25	-	-



## Anexo 9

Comportamiento de los estudiantes en el aprendizaje del vocabulario del idioma inglés durante el proceso investigativo a través de las pruebas pedagógicas.

<b>Estudiantes</b>	<b>Nivel de Aprendizaje Inicial</b>	<b>Nivel de Aprendizaje Parcial</b>	<b>Nivel de Aprendizaje Final</b>
Estudiante 1	Bajo	Alto	Alto
Estudiante 2	Medio	Alto	Alto
Estudiante 3	Bajo	Medio	Alto
Estudiante 4	Bajo	Bajo	Alto
Estudiante 5	Alto	Alto	Alto
Estudiante 6	Bajo	Alto	Alto
Estudiante 7	Bajo	Alto	Alto
Estudiante 8	Bajo	Alto	Alto
Estudiante 9	Medio	Alto	Alto
Estudiante 10	Bajo	Bajo	Medio
Estudiante 11	Bajo	Alto	Alto
Estudiante 12	Medio	Alto	Alto
Estudiante 13	Bajo	Alto	Alto
Estudiante 14	Medio	Medio	Medio
Estudiante 15	Alto	Alto	Alto
Estudiante 16	Bajo	Bajo	Alto
Estudiante 17	Bajo	Medio	Medio
Estudiante 18	Bajo	Bajo	Bajo
Estudiante 19	Bajo	Medio	Alto
Estudiante 20	Alto	Alto	Alto
Estudiante 21	Bajo	Alto	Alto
Estudiante 22	Bajo	Alto	Alto

Estudiante 23	Bajo	Bajo	Alto
Estudiante 24	Bajo	Medio	Alto
Estudiante 25	Bajo	Alto	Alto

**Anexo: 10**

Tabla constatación final. Resultados:

Indicadores	Nivel	Estudiantes	Antes		Durante		Después	
			Cantidad	%	Cantidad	%	Cantidad	%
Conocimiento sobre la importancia del inglés básico del grado.	A	25	4	16.0	15	60.0	24	96.0
	M	25	6	24.0	6	24.0	-	-
	B	25	15	60.0	4	16.0	1	0.04
Conocimiento del vocabulario básico del grado	A	25	3	12.0	12	48.0	25	100.0
	M	25	5	20.0	7	28.0	-	-
	B	25	17	68.0	6	24.0	-	-
Conocimiento de las funciones comunicativas	A	25	2	0.08	14	56.0	22	88.0
	M	25	5	20.0	5	20.0	3	12.0
	B	25	18	72.0	6	24.0	-	-
Interés por el idioma inglés.	A	25	5	20.0	15	60.0	23	92.0
	M	25	6	24.0	5	20.0	1	0.04
	B	25	14	56.0	5	20.0	1	0.04
Disposición para ejecutar los juegos didácticos	A	25	6	24.0	16	64.0	22	88.0
	M	25	8	32.0	5	20.0	2	0.08
	B	25	11	44.0	4	16.0	1	0.04
Estado de satisfacción al realizar los juegos didácticos.	A	25	6	24.0	15	60.0	23	92.0
	M	25	8	32.0	6	24.0	2	0.08
	B	25	11	44.0	4	16.0	-	-