

*INSTITUTO SUPERIOR PEDAGÓGICO
"CAPITÁN SILVERIO BLANCO NÚÑEZ"
SANCTI SPÍRITUS*

SEDE PEDAGÓGICA SANCTI SPÍRITUS

*"Los juegos lingüísticos en el desarrollo
de la expresión oral del idioma inglés".*

*Tesis en opción al título académico de máster en ciencias de la educación.
Mención en Educación Primaria.*

Autor: Lic. José Antonio Pérez Arruez

Tutor: Msc. Evelio Orellana Orellana.

*SANCTI SPÍRITUS
2009*

PENSAMIENTO

“No hay más que asomarse a las puertas de la tecnología y la ciencia contemporánea para preguntarnos si es posible vivir y conocer ese mundo del futuro sin un enorme caudal de preparación y conocimientos.”

Fidel Castro Ruz

AGRADECIMIENTOS

- ❖ A mi tutor por su voluntad y dedicación en la revisión de este trabajo.
- ❖ A los profesores de la maestría, quienes permitieron que ampliara mis conocimientos.
- ❖ A mi familia por el apoyo y ayuda que me han dado.
- ❖ A todos los que me brindaron su esfuerzo, su inteligencia y amor.

ÍNDICE

Contenido	Pág.
INTRODUCCIÓN	
CAPITULO I: FUNDAMENTOS TEORICOS Y METODOLOGICOS QUE SUSTENTAN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLES EN LA ESCUELA PRIMARIA	
Epígrafe 1.1: El proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma Inglés en el nivel primario.	
Epígrafe 1.2: Concepciones teóricas referidas a la habilidad de expresión oral en la enseñanza del idioma Inglés.	
Epígrafe 1.3: Antecedentes de los juegos en el aprendizaje.	
Epígrafe 1.3.1: Los Juegos en el aprendizaje.	
Epígrafe 1.3.2: Los Juegos en el aprendizaje del idioma Inglés	
CAPITULO II: LOS JUEGOS LINGÜÍSTICOS, UNA OPCIÓN PARA EL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN ORAL EN LAS CLASES DE INGLÉS.	
Epígrafe 2.1: Planificación de la investigación.	
Epígrafe 2.2: Constatación del estado del problema científico.	
Epígrafe 2.3: Fundamentación de la propuesta.	
Epígrafe 2.4: Propuesta de juegos lingüísticos.	
Epígrafe 2.5: Análisis de los resultados obtenidos.	
CONCLUSIONES	
RECOMENDACIONES	
BIBLIOGRAFÍA	
ANEXOS	

SÍNTESIS

La investigación titulada: “Los juegos lingüísticos en el desarrollo de la habilidad de expresión oral del idioma Inglés”, se realizó en correspondencia con una de las líneas investigativas que asume la maestría: el proceso de enseñanza-aprendizaje. El diagnóstico inicial permitió determinar con la utilización de métodos científicos del nivel teórico, empírico y matemático, las insuficiencias referentes al desarrollo de la expresión oral del idioma inglés en estudiantes de sexto grado. En busca de la posible solución se trabajó en el diseño y aplicación de un conjunto de juegos lingüísticos para desarrollar la expresión oral del idioma inglés en estudiantes de sexto grado de la escuela primaria Diego Ramón Valdés del municipio de Sancti Spíritus, lo que conlleva a elevar la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje. La aplicación de los juegos lingüísticos se desarrolló en un clima afectivo donde las motivaciones e intereses de los estudiantes jugaron un papel primordial en el trabajo colectivo, desarrollándoles las potencialidades individuales a través de tareas motivadoras. Se demostró el papel protagónico del alumno en el proceso y de facilitador del maestro, se logró la unidad de lo instructivo y lo educativo y se favoreció la iniciativa, la creatividad y la independencia cognoscitiva de los estudiantes durante la clase.

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, ante el empuje y dinamismo de los avances científico- técnicos, las nuevas tecnologías de la información y la globalización, la enseñanza de lenguas extranjeras en el nivel primario es considerada un aporte directo al desarrollo de la nueva sociedad. Es por ello, que el dominio de al menos la habilidad de expresión oral en los escolares del nivel primario, ha devenido en requisito indispensable para el aprendizaje de un idioma extranjero y poder estar acorde con su tiempo.

Si se analiza el fin que persigue la escuela primaria: “ ... contribuir a la formación integral de la personalidad del escolar, fomentando desde los primeros grados, la interiorización de conocimientos y orientaciones valorativas que se reflejen gradualmente en sus sentimientos, formas de pensar y comportamiento, acorde con el sistema de valores e ideales de la Revolución Socialista”, se constata la contribución del conocimiento de una lengua extranjera, como el inglés, que por su universalidad e importancia en la comunicación intercultural favorece la relación amistosa y solidaria de los niños y las niñas con otros/as de diferentes latitudes, ello evidentemente aporta a la formación de una cultura general integral y en consecuencia a la formación general de la personalidad. (Enríquez O´Farrill, I. 2006: 1).

En la actividad, la inserción en la práctica escolar cubana de un conjunto de programas como la Computación, la Televisión Educativa, el Programa Editorial Libertad, así como la reducción de matrícula por docente a un número de 20, crea condiciones para el enriquecimiento y desarrollo de los escolares, ya que se convierten en mediadores de la cultura que complementan el proceso educativo que dirige el maestro.

La práctica pedagógica ha evidenciado que las tecnologías no sustituyen al maestro, sino que lo complementan, al trasmitirse conocimientos sobre determinados contenidos que facilitan el aprendizaje, sirven de soporte material al sistema de clases y las funciones que tanto el maestro como la escuela deben desarrollar.

Para el correcto desempeño de las video-clases de idioma inglés en la enseñanza primaria, el alumno debe poseer un conocimiento básico general del idioma que se adquiere cuando es capaz de integrar las cuatro habilidades de la lengua de forma aceptable: audición, habla, lectura y escritura, dando mayor prioridad a la expresión

oral. Esto puede incluso afianzar lazos de camaradería y colaboración a través del trabajo grupal y /o en parejas.

Para la concepción de la propuesta de juegos lingüísticos y fundamentación del problema se realizó un estudio y análisis de documentos normativos que se concretan en el Actual modelo de Escuela Primaria, Seminarios nacionales, Un acercamiento a la enseñanza del inglés en la Educación Primaria, Propuesta curricular para la enseñanza del inglés de preescolar a sexto grado y las video-clases. Todo ello sustentado en el enfoque histórico-cultural de L.V. Vigotski.

El autor toma como punto de partida lo abordado por filósofos y pedagogos que en esencia han sido portadores del conocimiento de cómo transcurre el proceso aprendizaje y la formación integral desde enfoques filosóficos y educativos. Específicamente en Cuba se han realizado investigaciones relacionadas con el desarrollo de la expresión oral del idioma inglés que constituyen basamentos y pilares para la concepción de la fundamentación y las actividades que conforman este trabajo, ellos son: Metodología de la Enseñanza de Lenguas Extranjeras.(Antich de León,R. 1986), Metodología de la Enseñanza del Idioma Inglés.(Caballero Pérez, M. 1989) y Un Acercamiento a la Enseñanza del Inglés en la Educación Primaria (Enríquez O´Farrill, I, 2006) siendo esta última la más útil para esta investigación.

En todas las enseñanzas el tratamiento de la expresión oral ha constituido objeto de investigación por parte de educadores y directivos, los que a través de sus propuestas de solución han hecho contribuciones a este aspecto tan importante en el aprendizaje de un idioma. En el caso específico de las video-clases en nivel primario a pasar del poco tiempo de su aplicación; los colegas a nivel provincial y municipal han coincidido en la necesidad de buscar alternativas a través de investigaciones que complementen el trabajo con las video-clases, y con ello se logre el objetivo de las mismas.

Para la realización de esta investigación el autor se basó en las insuficiencias que presentan los estudiantes de sexto grado en la habilidad de expresión oral del idioma inglés, dado porque en la aplicación de las video-clases de esta asignatura en el nivel primario, no se ha establecido de manera específica una vía para lograr la competencia

oral de los estudiantes, teniendo en cuenta el déficit comunicacional que presentan en su desempeño con el idioma Inglés.

En la observación de las video-clases, la encuesta a profesores de la asignatura, pruebas pedagógicas y el análisis del producto de la actividad se han podido determinar las siguientes insuficiencias en las video-clases:

- Escasa capacidad comunicativa en el idioma dado por:
 - ❖ Limitado trabajo con la expresión oral.
 - ❖ Las características de las video-clases no facilitan un protagonismo del estudiante donde pueda comunicar sus propias ideas, sentimientos y experiencias.
 - ❖ No concibe los juegos como un elemento esencial en el desarrollo de la expresión oral y con ello el sólido aprendizaje de este idioma.

Teniendo en cuenta las dificultades antes mencionadas, se declara el **problema científico** de la investigación: ¿cómo contribuir al desarrollo de la habilidad de expresión oral del idioma Inglés en escolares de sexto grado?.

En correspondencia con el problema de investigación se ha determinado como: **objeto de estudio**: el proceso de enseñanza- aprendizaje del idioma Inglés en la Escuela Primaria.

Campo de Acción: el desarrollo de la habilidad de expresión oral del idioma Inglés en sexto grado.

Para dar solución al problema se plantea como **objetivo**: aplicar un conjunto de juegos lingüísticos para el desarrollo de la habilidad de expresión oral del idioma Inglés en escolares de sexto grado de la escuela Diego Ramón Valdés.

Con el fin de dar cumplimiento al objetivo, se plantearon las siguientes

Preguntas Científicas:

1. ¿Qué fundamentos teóricos y metodológicos sustentan el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma Inglés en la Enseñanza Primaria?

2. ¿Qué insuficiencias presentan los escolares de sexto grado en la habilidad de expresión oral del idioma Inglés como lengua extranjera?
3. ¿Qué características debe reunir un conjunto de juegos lingüísticos para desarrollar la habilidad de expresión oral del idioma Inglés como lengua extranjera?.
4. ¿Cómo evaluar el conjunto de juegos lingüísticos propuesto para el desarrollo de la habilidad de expresión oral del idioma Inglés en escolares de sexto grado?

Para darle cumplimiento a las preguntas científicas se plantearon las siguientes **tareas científicas**:

1. Determinación de los fundamentos teóricos y metodológicos que sustentan el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma Inglés en la Enseñanza Primaria.
2. Diagnóstico de las insuficiencias que presentan los escolares de sexto grado en la habilidad de expresión oral del idioma Inglés como lengua extranjera.
3. Diseño y aplicación de un conjunto de juegos lingüísticos y su metodología que contribuyen al desarrollo de la habilidad de expresión oral del idioma Inglés en escolares de sexto grado.
4. Evaluación de la propuesta a través de la práctica escolar.

Para el desarrollo de la investigación y el logro del objetivo se utilizaron los siguientes **métodos**, tanto del nivel teórico, empírico como estadístico- matemático.

Del nivel teórico

Histórico-lógico: se hizo un estudio detallado sobre el uso de los juegos lingüísticos en la enseñanza de la lengua, vista desde la posición Histórico-Cultural y sobre los principales enfoques para la enseñanza de lengua extranjera, haciendo énfasis en el enfoque comunicativo. De esto se tomó lo esencial y positivo lo que constituye las bases teóricas del presente trabajo.

Análisis y Síntesis: se realizó un análisis de diferentes tipos de juegos lingüísticos aplicados en la enseñanza de Lengua Extranjera, específicamente lo relacionado con la expresión oral. De allí se sintetizó aquellas formas de juego que realmente podrían resolver la problemática que se presentaba. Se analizaron también los documentos

docentes relacionados con la asignatura Inglés en sexto grado para determinar su influencia en el desarrollo de la expresión oral.

Abstracto-concreto: se partió del conocimiento concreto de la situación problemática, relacionada con las insuficiencias en el desarrollo de la expresión oral de los alumnos de sexto grado en el idioma Inglés como lengua extranjera, obtenida de la experiencia diaria en el aula. De aquí se pasó, a través del análisis y síntesis, a realizar abstracciones sobre el problema identificado, que permitió extraer conclusiones de la esencia del mismo, para posteriormente regresar a lo concreto pensado y darle solución a dicho problema.

Inducción y deducción: permitió obtener información sobre el desarrollo de las habilidades de la Lengua Inglesa, especialmente la expresión oral, descubriendo el fenómeno y recopilando datos. La deducción permitió, en unión de los anteriores métodos teóricos, determinar el problema científico partiendo de las generalidades.

Genético: permitió delimitar la evolución de los sujetos en el desarrollo de la expresión oral de la Lengua Inglesa al aplicar los juegos lingüísticos. Dichos resultados constituyeron punto de partida para estructurar el proceso de enseñanza-aprendizaje teniendo en cuenta las potencialidades de los sujetos.

Del nivel empírico:

Observación: se empleó para la revisión de las video-clases con vistas a comprobar la metodología utilizada por los tele-profesores en el desarrollo de la expresión oral.

Análisis de documentos: se analizó el programa, orientaciones metodológicas y libro de texto del programa anterior a las video-clases; así como el programa actual de las video-clases, con el propósito de analizar la metodología sugerida en los mismos así como las diferentes actividades para el desarrollo de la expresión oral.

Pruebas pedagógicas: se realizaron dos pruebas pedagógicas. Una antes y otra después de la aplicación de los juegos lingüísticos. La primera para constatar el estado de desarrollo de la habilidad de expresión oral en los estudiantes, y la restante para constatar la efectividad en la aplicación de los juegos lingüísticos.

Encuesta: se aplicó a los profesores de inglés sexto grado, para conocer las causas de las insuficiencias en el desarrollo de la expresión oral del idioma Inglés en los estudiantes.

Experimento Pedagógico en la variante preexperimento: con su aplicación se comparan los resultados del estado inicial y final del desarrollo de la habilidad de expresión oral, a través de la aplicación de los juegos lingüísticos en la muestra seleccionada. Fase diagnóstica o constativa: se realizó un proceso de búsqueda bibliográfica para fundamentar la investigación; se elaboraron y se aplicaron los instrumentos: observación y prueba pedagógica. Fase formativa: se elaboró y aplicó la propuesta que constituye el conjunto de juegos lingüísticos. Fase de control: al analizar y comparar los resultados iniciales y finales obtenidos.

Del nivel estadístico:

El método matemático empleado fue el **análisis porcentual**, hallándose los porcentos de los diferentes indicadores incluidos en la observación a las video-clases y en las pruebas pedagógicas.

Para la aplicación de estos métodos se seleccionó como **población:** en la investigación los cincuenta y dos estudiantes de sexto grado del curso 2006-2007 de la escuela primaria Diego R. Valdés, enclavada en el Consejo Popular Guasimal. Dicha población está representada a través de la **muestra:** que se tomó de forma intencional, coincidiendo con el grupo de sexto A, de una matrícula de dieciocho alumnos de ellos once varones y siete hembras para un 35% de la población. Estos

niños tienen como promedio de once a doce años de edad. En esta edad el campo y las posibilidades de acción social del niño se han ampliado considerablemente. Estos alumnos demuestran un aumento de las posibilidades de autocontrol, de autorregulación de sus conductas y ejecuciones, lo cual se manifiesta en situaciones tales como juegos, cumplimientos de encomiendas, etc.

Otro factor muy importante radica en la diversificación de los gustos, los intereses y las preferencias de estos alumnos. Respecto a los deseos se observa que en sexto grado predominan los relativos a la actividad docente. Experimenta un aumento notable en las posibilidades cognoscitivas, en sus funciones y procesos psíquicos, lo cual sirve de

base para que hagan mayores exigencias a su intelecto. Un hecho importante es que en este grado se observa una tendencia de los varones y las hembras a agruparse, a realizar actividades, a relacionarse preferiblemente con compañeros de su propio sexo.

Conceptualización y operacionalización de las variables.

Variable independiente: conjunto de juegos lingüísticos.

Términos más utilizados:

Juego: el historiador holandés Johan Huizinga presenta el juego como una acción o una actividad voluntaria, realizada dentro de ciertos límites fijados de tiempo y lugar, siguiendo una regla libremente aceptada, pero absolutamente imperiosa y provista de un fin en sí, acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de una conciencia de ser de otra manera que en la vida ordinaria. (Esteva Boronat,M,2001: 2).

Juego lingüístico: una forma de grupo gobernado por ciertas reglas o convenciones. Se usan para mejorar en el estudiante el dominio de algún aspecto o aspectos de la lengua como sonidos, vocabulario, estructuras gramaticales o funciones, (Byrne,D, 1989: 100).

Variable dependiente: desarrollo de la habilidad de expresión oral del idioma inglés.

Términos más utilizados:

Habilidad: es la asimilación de la estructura general de una acción, de los procedimientos que pueden aplicarse en la realización de otras actividades análogas. Esto significa que las habilidades permiten variar y combinar el material asimilado anteriormente(Antich de León, R. 1986: 257).

Expresión oral: Es un medio de comunicación que las personas usan en múltiples y variados contextos sociales para expresarse, interactuar con otros con adecuada pronunciación, fluidez y coherencia; aprender acerca del mundo que nos rodea y satisfacer sus necesidades individuales y colectivas. (Enríquez O´Farrill,I. 2004: 2).

Dimensión: competencia sociolingüística.

Indicadores: -Vocabulario -Pronunciación -Entonación.

-Fluidez -Coherencia -Gramática.

Significación práctica.

La aplicación de los juegos lingüísticos tiene gran importancia para la adquisición de conocimientos sólidos y duraderos en los estudiantes, desarrollándoles su expresión oral, sus rasgos positivos de conducta, como el colectivismo y la emulación, facilitando el eficiente empleo del idioma, logrando que los educandos se sientan motivados, en fin, convierten la clase en algo dinámico.

Novedad científica

La novedad científica de esta investigación está dada en que se obtiene una propuesta de juegos lingüísticos, donde las motivaciones e intereses de los estudiantes juegan un papel primordial en el trabajo colectivo, que desarrolla las potencialidades individuales a través de tareas motivadoras. La estructura gramatical, el uso y el significado están presentes en cada actividad, se demuestra el papel protagónico del alumno en el proceso y de facilitador del maestro, se logra la unidad entre lo instructivo y lo educativo y se favorece la iniciativa, la creatividad y la independencia cognoscitiva de los estudiantes durante la clase. La propuesta le brinda a los docentes una vía que viene a completar el déficit que tienen las video-clases de inglés para el desarrollo de la expresión oral en los educandos; sustentada en los aportes de la didáctica de la lengua extranjera, la psicología y la pedagogía dialéctica-materialista.

Descripción de la tesis:

La tesis está estructurada de la siguiente forma: introducción, dos capítulos, conclusiones, recomendaciones y bibliografía. En la introducción se presentan las características fundamentales del diseño teórico metodológico de la tesis, así como otros aspectos generales relacionados con la significación de sus resultados. En el primer capítulo aparece el análisis de la bibliografía consultada que permitió la fundamentación teórica metodológica del problema. En el segundo capítulo se exponen los resultados del diagnóstico inicial, la propuesta de juegos lingüísticos y los resultados obtenidos.

DESARROLLO

CAPÍTULO I: FUNDAMENTOS TEORICOS Y METODOLOGICOS QUE SUSTENTAN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLES EN LA ESCUELA PRIMARIA

1.1- El proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma Inglés en el nivel primario

Las investigaciones lingüísticas y psicopedagógicas y la práctica pedagógica en Cuba y en el mundo van demostrando que comenzar a aprender una lengua extranjera en edades muy tempranas tiene muchas ventajas (Enríquez O'Farrill, 2004:1). Las características de los niños en estas edades favorecen el aprendizaje si se diseña un programa en correspondencia con el desarrollo del lenguaje, psicomotor, psicológico y biofisiológico del niño y donde se inserte el inglés integrado al currículo escolar. Entre las ventajas se consideran las siguientes:

- Enriquece y realiza el desarrollo mental y el crecimiento intelectual del niño.
- Proporciona a los alumnos más flexibilidad al pensamiento, mayor desarrollo a la sensibilidad hacia la lengua y un mejor oído en la comprensión auditiva
- Mejora la comprensión de la lengua materna.
- Proporciona al niño la habilidad de comunicarse con personas hablantes de otra lengua
- Abre las puertas a otra cultura y lo ayuda a comprender y apreciar a las personas de otros países
- Le da la posibilidad de sentar las bases de la lengua extranjera que continuará estudiando en grados superiores

La enseñanza de las lenguas extranjeras en edades tempranas tiene sus especificidades que están relacionadas con las características de los niños y las niñas y con las condiciones de la enseñanza.

La lengua, tanto oral como escrita, es ante todo un medio de comunicación que las personas usan en múltiples y variados contextos sociales para expresarse,

interactuar con otros, aprender acerca del mundo que nos rodea y satisfacer sus necesidades individuales y colectivas. En la enseñanza y el aprendizaje exitoso de una lengua extranjera se enfatiza como meta a alcanzar la eficiencia lingüística funcional . 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 mucha referencia al uso funcional y al significado comunicativo de las estructuras. Por lo tanto, lo más importante para los estudiantes de inglés como lengua extranjera es usar el inglés en diversas y variadas situaciones comunicativas y además utilizarlo para complementar el aprendizaje de otras áreas académicas.

La lengua sirve como medio de comunicación e interacción entre las personas que comparten una misma comunidad lingüística. Por esa razón, cuando se enseña una lengua extranjera se debe ayudar a los alumnos a comunicarse y a comprender a las personas de esa comunidad lingüística.

Los niños, aunque pequeños, no son recipientes vacíos cuando llegan al aula de lengua extranjera. Traen consigo su conocimiento sobre el mundo, su sistema de valores y las habilidades comunicativas que ya han desarrollado en la lengua materna. Por su puesto, tienen intereses, motivaciones y expectativas que necesitan ser atendidas en la clase de lengua extranjera. Por consiguiente, el proceso de enseñanza aprendizaje debe comenzar precisamente con lo que los alumnos ya saben y a partir de ahí continuar ampliando y construyendo los nuevos conocimientos.

El aprendizaje de una lengua extranjera tiene lugar gradualmente, en la medida que los alumnos transitan por diferentes etapas de desarrollo y van incrementando gradualmente el dominio de la lengua. Sin embargo, cada individuo transita a una velocidad diferente, y esto también se debe tener en cuenta.

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, en estas edades fundamentalmente en el juego y en la interacción con los otros niños y niñas.

Los órganos auditivos y fonatorios de los niños, especialmente la lengua y los labios, tienen mucha flexibilidad para escuchar y reproducir los sonidos de la lengua extranjera por lo que son muy moldeables a los efectos de la formación de hábitos auditivos y orales. Los niños poseen gran capacidad imitativa, y su memoria, sobre todo la involuntaria, se encuentra en pleno desarrollo. También tienen un gran poder de imaginación, lo que les permite captar y compenetrarse con las situaciones reales o imaginarias en las que se les presenta los elementos lingüísticos en el aula. Sus necesidades de comunicación se circunscriben a un ambiente más reducido que el de los mayores, por lo que pueden expresarse con un material lingüístico más limitado. Esto, a la vez que estimula su actividad comunicativa en clase, crea una favorable motivación intrínseca y los libera de inhibiciones para expresarse. La falta de inhibición hace también que participen con entusiasmo y desenvoltura en dramatizaciones, juegos, canciones y otras actividades similares.

Los procedimientos de enseñanza de idiomas dependen fundamentalmente del dominio de su lengua materna que hayan alcanzado en cada edad. Por ejemplo, antes que hayan dominado los mecanismos de lectura y escritura en su lengua materna no se le debe enseñar la lengua escrita en idioma extranjero; esto provocaría un esfuerzo innecesario ramificado en dos direcciones distintas, mientras que se desaprovecharía la transferencia positiva que puede realizarse posteriormente de muchos en los hábitos y habilidades de lectura y escritura adquiridos en la lengua materna. Sin embargo, aún con niños pequeños pueden emplearse provechosamente todos los procedimientos y actividades auditivas y orales que reflejan la producción natural de la lengua extranjera.

La enseñanza del idioma extranjero a niños está sujeta a determinados requisitos. Ante todo es indispensable que el maestro tenga una buena pronunciación de la lengua que enseña, y que domine el estilo conversacional; la enseñanza en el nivel primario debe llevar el mayor énfasis en el aspecto oral, a fin de aprovechar y canalizar las capacidades auditivas, orales y expresivas infantiles. Las temáticas deben ser naturales y sencillas, y estar relacionadas con las experiencias infantiles: el hogar, la escuela, los deportes, la playa, las actividades pioneriles y otras. Todo

ello puede presentarse con referencia a la realidad inmediata del niño, a la vez que se van introduciendo a las mismas o similares situaciones referidas a los niños del país o países cuya lengua se estudia.

No es necesario, ni siquiera recomendable, que se siga una proyección gramatical estricta, pues que esto afectaría la naturalidad de las situaciones, cuya limitación debe radicar solamente en la brevedad y sencillez. Con los escolares pequeños el juego es la vía fundamental para la enseñanza de la lengua extranjera. El tiempo dedicado a ésta no debe exceder de media hora de clase y debe tener una frecuencia alta, preferiblemente diaria.

Los procedimientos deben ser eminentemente activos, realizados en situaciones reales o imaginarias que se pueden actuar o dramatizar en el aula, y deben incluir la manipulación de objetos, la presentación de láminas y filminas, el uso del franelógrafo, pequeños diálogos dramatizables, representaciones con títeres, juegos, canciones y gestos por el maestro, permiten eliminar casi totalmente el uso de la lengua materna en el aula, lo cual aumenta el rendimiento del tiempo y acostumbra a los alumnos a escuchar y comprender la lengua usual del aula: las órdenes, instrucciones, expresiones de cortesía y muchas otras formas de comunicación que se van fijando en la mente de los alumnos en las situaciones naturales que se usan.

La enseñanza del Inglés en la Educación Primaria en Cuba se ha tenido en cuenta en el currículo de este nivel de enseñanza desde los años 70, aunque no de una forma generalizada debido fundamentalmente a la falta de profesores.

A partir del año 1991 se introduce en la Enseñanza Primaria en sexto grado un programa llamado Hello, con tres frecuencias semanales y con el objetivo principal de desarrollar la capacidad comunicativa de los estudiantes; cumpliendo en gran medida su objetivo debido a la prioridad dada al trabajo con la expresión oral.

Con el inicio del nuevo siglo y a la luz de la tercera revolución educacional y la informatización de la sociedad, se aplican las video-clases de Inglés de tercero a sexto grado con muchas ventajas para el proceso de enseñanza -aprendizaje de este idioma; pero también con limitadas acciones que favorezcan el desarrollo de la expresión oral,

lo que impide al egresado de sexto grado que logre la comunicación en la lengua extranjera.

La enseñanza del Inglés en primaria tiene como objetivo desarrollar en los escolares hábitos y habilidades comunicativas para expresarse de forma sencilla acerca de sí mismos, de sus familiares más cercanos y de las actividades cotidianas en la casa, en la escuela y la comunidad.

Entre los objetivos generales de la asignatura encontramos: (Enríquez O'Farrill, 2004:3)

- ❖ Demostrar: su formación político ideológica a través de una conducta social y ciudadana responsable en el intercambio con los compañeros en las actividades que se realizan en clases y fuera del contexto escolar donde se usa el Inglés como medio de comunicación e interacción social, al usar diferentes frases y expresiones con una corrección que no interfiera la comprensión del mensaje.
- ❖ Asumir: una actitud responsable ante su propio aprendizaje mediante la utilización de diferentes vías de trabajo investigativo para el estudio independiente y el desarrollo de proyectos de trabajos prácticos, la utilización de diferentes estrategias de aprendizaje para comunicarse de forma oral y comprender el Inglés oral y escrito y la reflexión y autoevaluación de su propio progreso y desarrollo bajo la guía del profesor y la cooperación de sus compañeros.
- ❖ Demostrar: hábitos y habilidades de trabajo independiente y de cooperación entre los niños y niñas mediante la realización de diferentes tareas y proyectos de trabajo independiente donde utilicen el idioma con propósitos comunicativos auténticos.
- ❖ Utilizar: las habilidades desarrolladas en Inglés para comprender información relacionada con los contenidos de otras asignaturas y áreas del currículo escolar y para expresar mensajes sencillos sobre estos temas.
- ❖ Identificarse: con aspectos relacionados con la cultura cubana y la cultura universal, particularmente la de los países de habla inglesa que le permita reconocer y aprender el valor comunicativo y cultural de la lengua extranjera y materna, mostrando una actitud de respeto hacia ellas, hacia sus habitantes y culturas.

Los objetivos están encaminados al desarrollo de conocimientos, habilidades y actitudes en los escolares y las escolares que les permitan aprender a aprender, que en el caso de una lengua es aprender las funciones comunicativas y las estructuras lingüísticas mediante las cuales se expresan esas funciones para interactuar en diversas situaciones comunicativas y adquirir otros conocimientos que eleven su cultura general integral.

En el caso particular de la escuela primaria, significa transitar la sensibilización con los aspectos más importantes de la lengua extranjera hacia el desarrollo de habilidades comunicativas básicas que les permitan expresar ideas propias de su edad de forma simple y sencilla.

El aprendizaje de una lengua, tradicionalmente resulta estresante para los escolares, pero es importante revertir ese estado y convertir la clase en un espacio de aprendizaje agradable donde el niño se sienta estimulado a participar sin inhibiciones, por eso se debe crear un clima de cooperación, donde los hábitos y habilidades se formen gradualmente mediante un proceso que incluya no sólo el estudio y la práctica, sino también la creatividad, la solución de problemas y donde se asuman riesgos al aprender la lengua extranjera.

El currículo de Inglés se ha diseñado para contribuir a reforzar el currículo general de secundaria y la formación de estudiantes revolucionarios y responsables en un ambiente activo y de cooperación, donde los hábitos y las habilidades se formen gradualmente mediante un proceso que incluya no sólo el estudio y la práctica, sino también la creatividad, la solución de problemas y donde se asuman riesgos al aprender la lengua extranjera por lo tanto: (Enríquez O'Farrill, 2004: 4).

- ❖ Arriesgarse en el uso de la lengua extranjera se estimula y se valora grandemente.
- ❖ Hablar, escuchar, leer y escribir.
- ❖ Los alumnos deben exponerse a diferentes y variadas actividades educativas.
- ❖ Se debe utilizar el trabajo en grupos y en parejas, juegos de roles, juegos didácticos y otras actividades comunicativas e interactivas.
- ❖ Se debe promover el desarrollo de estrategias de aprendizaje.

- ❖ Se debe considerar la evaluación sistemática y la autoevaluación como partes integrantes del proceso de aprendizaje.
- ❖ Los proyectos de trabajo independiente se deben considerar como actividades conclusivas.
- ❖ El progreso de los alumnos se evalúa mediante tareas.
- ❖ El profesor es un facilitador.

Desde la introducción de la televisión para apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje en la escuela, los maestros han recibido orientaciones generales para el uso de este medio. Por tanto conocen que para optimizar su uso las actividades se deben estructurar en acciones previas a la observación del video, durante la observación del video y después de la observación del video (Enríquez O'Farrill, 2006:14).

1- Acciones previas a la observación del video.

El profesor debe observar la video-clase que corresponde según la dosificación para conocer el contenido específico que se trata, los procedimientos y ejercicios que se han utilizado y prepararse para el trabajo con su grupo. Pero también debe observar lo que sigue para adelantarse en su preparación para estar en condiciones de ayudar a los alumnos para la video-clase siguiente.

2- Acciones durante la observación del video.

Se debe evitar las pausas que afectan la logicidad del material, aunque se harán aquellas que durante la preparación previa el profesor ha considerado necesario realizar para ayudar a los alumnos a copiar, resolver ejercicios, repetir, etc. Las respuestas del video no se deben mostrar hasta que ellos no hayan socializado las suyas e invitar a los alumnos a observar la respuesta para comprobar, para comparar.

3- Después de la observación del video.

En esta etapa las actividades están dirigidas a propiciar la comprensión plena de lo observado y la realización de actividades prácticas como dramatizaciones y

transposición de lo observado a situaciones nuevas a cantar, a repetir para fijar mejor un contenido.

Teniendo en cuenta las exigencias de la enseñanza del idioma Inglés en este nivel el autor concluye este epígrafe con la siguiente reflexión:

Se debe decir que más que buscar un método ideal se trata de utilizar, todos aquellos recursos (procedimientos, técnicas, actividades, ejercicios, tareas) que desde la perspectiva del enfoque comunicativo y estimulando la práctica consciente potencien el desarrollo de las habilidades comunicativas necesarias para la formación integral de la persona. En estas edades resulta muy favorable la utilización de juegos, canciones y actividades que impliquen movimiento corporal y actividad física.

El maestro o la maestra, debe crear diferentes espacios, oportunidades y posibilidades para que los escolares no se sientan dominados por el medio, incapaces de interactuar y aprender con las video-clases. Sino por el contrario, que en un ambiente agradable, de tranquilidad y seguridad encuentren lugar para aprender más y mejor, para desarrollar su cultura.

1.2- Concepciones teóricas referidas a la habilidad de expresión oral en la enseñanza del idioma inglés

El proceso de formación y desarrollo de habilidades ha sido objeto de estudio por investigadores, desde un enfoque dialéctico materialista. En estos estudios parten de conceptualizar este término encontrándose en la literatura varios de ellos como los que a continuación se analizan y que deben ser del dominio del docente.

Según el Dr. José Zilberstein (Caballero Delgado, E. 2002: 23) habilidad es el dominio de las formas de la actividad cognoscitiva, práctica y valorativa, es decir el conocimiento en acción.

Para N.V Savin (1979: 71) habilidad es la capacidad del hombre para realizar cualquier operación (actividad) sobre la base de la experiencia anteriormente recibida.

J Fiallo (1996: 11) considera que las habilidades se refieren a la utilización de los conocimientos y de los hábitos que se poseen en la elección y realización de los procedimientos de la actividad, en correspondencia con el fin que se propone.

M Caballero(1989: 62) define habilidad como el accionar con eficacia en el uso del conocimiento; que no es más que la práctica competente en la realización de una acción.

El autor de esta investigación asume el concepto dado por la Dr Rosa Antich (1986: 257) quien reconoce por habilidad la asimilación de la estructura general de una acción, de los procedimientos que pueden aplicarse en la realización de otras actividades análogas. Esto significa que las habilidades permiten variar y combinar el material asimilado anteriormente.

Como se puede analizar en las definiciones anteriores los pedagogos plantearon que la formación y desarrollo de las habilidades se produce en la interacción con el contenido de la enseñanza, aunque sin apartarse de la actividad.

El desarrollo de habilidades hace referencia a un proceso cuya finalidad es precisamente facilitar que determinado tipo de habilidades alcance mayor nivel de despliegue en un individuo. Además, tiene una dinámica cuya representación simbólica se asemejaría más a una espiral que a una línea recta, porque no se desarrolla una habilidad a través de una serie de etapas sucesivas unívocamente alcanzables; cada individuo vive el proceso de desarrollo en circunstancias únicas que suponen avances y retrocesos hasta llegar a alcanzar el nivel de competencia deseado.

Es importante reflexionar en que las habilidades no son elementos aislados independientes, sino que están vinculados a una estructura, esto implica que el desarrollo de una habilidad determinada no se da desconectado de los procesos paralelos mediante los cuales ocurre el desarrollo de otras habilidades, aunque algunas experiencias se propicien con la intencionalidad de contribuir al desarrollo de una habilidad particular; también implica que para el logro de una competencia determinada se involucra, más que una habilidad específica, una estructura de habilidades.

En el aprendizaje de una lengua extranjera, el tratamiento a la habilidad de expresión oral juega un papel primordial en la integración de las cuatro habilidades del idioma, como parte indisoluble del acto comunicativo.

A continuación aparecen varias definiciones de expresión oral dadas por varios autores.

Según Vicente González Castro (1988: 88) la expresión oral es una de las formas predominantes del lenguaje, gracias a la cual pueden transmitirse altos volúmenes de información en poco tiempo, de manera precisa, compactada y con una organización estructural muy coherente en su contenido.

Para la Dra. Migdalia Porro, (2003:7) la expresión oral es el medio de comunicación por excelencia entre los miembros de una determinada comunidad lingüística, mediante el sistema establecido como idioma o lengua.

Donn Byrn (1989: 8) reconoce la expresión oral como un proceso bilateral entre el hablante y el receptor el cual incluye la habilidad productiva del habla y la habilidad receptiva de comprensión.

Rosa Antich (1986: 26) define la expresión oral como una relación activa entre el hombre y el medio y se caracteriza por su conexión directa con las situaciones comunicativas y con otros factores extralingüísticos, así como por la intención y por tener objetivos definidos.

El autor asume la definición dada por la Dr. Isora Enríquez O'Farrill (2004: 2). Expresión oral es un medio de comunicación que las personas usan en múltiples y variados contextos sociales para expresarse, interactuar con otros con adecuada pronunciación, fluidez y coherencia; aprender acerca del mundo que nos rodea y satisfacer sus necesidades individuales y colectivas.

El hombre no habría podido consolidar y transmitir su experiencia, si no hubiera dominado un medio de comunicación de valor pleno, un medio de intercambio de pensamientos. Este medio cabal de comunicación, de intercambio de pensamientos entre las personas, fue el lenguaje oral. (Rodríguez Porro, M, 2007: 28).

La expresión oral constituye la verdadera raíz y el primer instrumento expresivo al que hay que desarrollar y organizar para que la lengua escrita pueda cumplir cabalmente su oficio suplente. Refiriéndose a esto el Dr. Herminio Almendros expresó (Enríquez O'Farrill, I, 2004: 1) " Empezar por el principio como es debido, eso es empezar por el cimiento y seguir levantando el edificio firmemente asentado con materiales y puntales sólidos ". Después de analizar estas palabras el autor de esta investigación ha llegado a la conclusión de que cualquier empeño que trate de abordar una modificación favorable

de la enseñanza del idioma, ha de prestar especial interés al cultivo de la lengua oral y elaborar procedimientos prácticos apropiados para cumplir ese propósito. La lengua oral, hablada, no es solo signo de nivel mental del individuo y de su grado de cultura, sino también del desenvolvimiento de toda la colectividad.

Características de la expresión oral. (Rodríguez Porro, M, 2007: 8).

1-Intensión comunicativa: inmediata: la relación entre los interlocutores se establece directamente, en un mismo marco o situación común.

2-Medio expresivo: el sonido, la entonación de la voz, los gestos, la expresión del rostro.

3-Expresión: perfeccionada por el contexto situacional.

4-Durabilidad: no siempre perdurable.

5-Preparación: no siempre imprescindible, espontánea expresión de las ideas.

6-Desarrollo: tiempo limitado para la selección del vocabulario.

7-Frases inconclusas: exceso de frases explicativas. Relieve entonacional y gesticular.

8-Resultado: conjunto fraccionado. Comprensión total en el proceso elaborativo de intercomunicación .

La actividad comunicativa está regida por el lenguaje oral (habla), que implica la producción y la recepción de información. La producción se realiza al hablar, y la recepción se efectúa al escuchar; así es como se comprende, se interpreta y recrea el significado recibido. A medida que el individuo se va desarrollando biológicamente, fisiológicamente y síquicamente, adquiere conocimientos básicos y desarrolla la capacidad de aplicarlo. Para ello se vale, en primer término del habla, o sea la realización lingüística de cada hablante. Hablar es manifestar nuestras ideas, sentimientos, sensaciones y necesidades por medios de signos orales y sonoros.

Comunicarse oralmente implica expresar nuestra personalidad, lo cual nos lleva a pensar que no poder decir con claridad lo que queremos comunicar, por muchos factores de orden psíquico: inhibición, timidez, limitaciones mentales y expresivas, afectan su desarrollo.

La comunicación oral, además de ser indicio del nivel mental del individuo, de su grado de cultura y personalidad, sirve para hablar bien y hacerse entender en todas las actuaciones sociales, acostumbra al niño a conversar y compartir comunicativamente, apoya la crítica y la autocrítica; sirve para persuadir y convencer a quienes escuchan. Es la primera forma de aprender a pensar que el niño tiene; y junto con todo el proceso de acciones que desarrollan establecen una relación dialéctica. Es decir, hay un proceso complejo de formas y conexiones que hacen de la palabra un poderoso factor de aprendizaje por algunas razones como estas:

- ❖ Sumerge al niño en una gran cantidad de eventos y posibilidades de actuación.
- ❖ Fortalece la relación entre pensamiento y lenguaje que lo conduce a formas más complejas de abstracción.
- ❖ Ayuda al perfeccionamiento del léxico, a la pronunciación y en general, a todos los recursos fónicos de la lengua. A partir de la expresión oral se perfeccionan actitudes y eventos comunicativos que no son posibles de alcanzar de otra manera.
- ❖ Ayuda a la conformación lógica del pensamiento.

El desarrollo de la expresión oral constituye una vía de motivación para los estudiantes. Donn Byrne (1989: 11) en todo momento se deben tener presente los siguientes aspectos:

- ❖ Encontrar vías de demostración al estudiante de su progreso en el desempeño del idioma. Esto se puede realizar a través de la repetición de actividades tales como juegos, discusiones, etc, de tal forma que los estudiantes puedan usar el contenido aprendido y darse cuenta de sus avances.
- ❖ Garantizar la práctica controlada a través del monitoreo al desempeño del estudiante el cual debe caracterizarse por las posibilidades a la libre expresión, evitando correcciones e interrupciones innecesarias. Los estudiantes se sienten motivados cuando utilizan el idioma con seguridad por lo cual las actividades deben estar asequibles a ellos.
- ❖ Demostrarle a los estudiantes el mejor uso de lo poco que ellos conocen. En ocasiones los estudiantes no pueden expresar una idea por no dominar las palabras

precisas. Se les debe demostrar como expresar esta idea a través de expresiones alternativas.

El mecanismo de realización del acto del habla está constituido por (Antich de León, R. 1986: 31)

- ❖ Las acciones de formalización, es decir, las que se refieren a la forma externa: la pronunciación, la entonación, la forma estructural, y ante todo, la forma gramatical del enunciado; estos elementos son específicos de cada lengua.
- ❖ Las acciones operativas no específicas de la lengua extranjera, sino de carácter general. Estas acciones garantizan el mecanismo de realización del acto verbal, y están constituidas por la comparación, la selección, la variedad, la combinación de elementos, el cambio o la transposición, la aprobación de las decisiones y las variaciones según la analogía.

La habilidad de expresión oral no es algo para verlo de forma aislada, si se buscan diferentes vías para desarrollar el lenguaje oral guiado o libre, sin duda encontraríamos la lectura y la escritura entre ellas. Los estudiantes necesitan diálogos modelos pero no en todas las ocasiones constituyen lo más estimulante para hablar. La lectura de un interesante texto puede ser más productiva ya que las ideas están presentes de una forma más directa. Similar ocurre en actividades de escritura realizadas por la colaboración en parejas o pequeños grupos acompañadas del lenguaje oral como un elemento necesario para realizar la actividad.

La expresión oral correcta debe ser una condición inherente a todo maestro o profesor, el cuidado y cultivo de ella requiere de una atención especial, puesto de que un buen educador debe ser siempre y en todos los sentidos un modelo digno a imitarse, que trace con su ejemplo patrones de moral y conducta, de corrección, que son válidos también en el ámbito lingüístico.

Para concluir este epígrafe el autor hace referencia a la importancia del conocimiento de la primacía del lenguaje oral la que radica en la realidad objetiva de su naturaleza como fenómeno social y medio de comunicación verbal por excelencia. La implicación metodológica de este hecho consiste en reconocer la necesidad de conceder prioridad al establecimiento de los mecanismos de comprensión auditiva y del habla. Esta

prioridad significa que primero se presenta la lengua oral, y que la lengua escrita se enseña a partir de lo que los alumnos han aprendido oralmente, por lo menos en los niveles elementales del aprendizaje. El adelantamiento oral temporal respecto a la lengua escrita tiene como fin establecer hábitos de audición y pronunciación, así como el agrupamiento lógico de palabras y frases. En el caso del idioma inglés cuya lectura y escritura difieren mucho de la forma hablada, el adelantamiento oral debe ser prolongado y las correspondencias sonido- grafía se deben presentar posteriormente y de modo muy gradual.

Con los niños el adelantamiento oral prolongado es aconsejable y provechoso, con el doble propósito de proporcionar abundante práctica auditiva y oral y de dilatar el trabajo con la lengua escrita a fin de evitar la confusión con la lengua materna. Si se espera a que los escolares hayan consolidado las habilidades de leer y escribir en su lengua materna no sólo se evita la confusión, sino también se aprovecha lo transferible de esas habilidades, lo que permite concentrarse mejor en las transferencias.

La proporción de la ejercitación auditiva y oral en el aula debe ser de un 80% en adelante (incluida la lectura oral), dejándose lo escrito sólo para enseñar las correspondencias sonido-grafía, para realizar algún ejercicio esencial, y para orientar y ejemplificar la tarea para la clase.

1.3- Antecedentes de los juegos en el aprendizaje

En el siglo XIX el gran pedagogo ruso Konstantin, D Ushinski le concedió a la actividad lúdica un lugar destacado, él consideraba que la educación mediante el juego es necesario realizarla de forma tal que el niño no se arte de ella y sepa pasar a las actividades programadas. Esta característica se tuvo en cuenta dentro de las exigencias del conjunto de juegos propuestos, al hacer énfasis en que durante el juego no se puede desviar la atención de su objetivo principal, que es la solución de las tareas presentes en el mismo.

K. Konstantin,D Ushinski llegó a la conclusión de que, para el niño, el juego es una realidad, y esta realidad es mucho más interesante que aquella que le rodea.

Es preciso señalar que no siempre la actividad lúdica fue aceptada con beneplácito por parte de aquellos que se encargaban de la educación. En los países europeos, en proceso de industrialización, el juego fue considerado como cosa inútil y aún perjudicial.

Fueron necesarios los primeros trabajos de Claparede en 1916 para rehabilitar las actividades lúdicas ante los ojos de los pedagogos.

En el desarrollo de su pedagogía activa, los trabajos de Celestín Freinet se esforzaron para infundir a la escuela un verdadero espíritu de juego, para lograr a través de esta actividad el entusiasmo, despertar la creatividad, interesarlos por el descubrimiento, incrementar su voluntad participativa. Estos elementos fueron de gran interés por el autor en la elaboración de la propuesta.

Gran importancia tienen los trabajos desarrollados por importantes pedagogos rusos de inicios de la centuria pasada con relación a la actividad lúdica y su influencia en la formación de la personalidad de los escolares.

N.K Krúpskaia hizo un gran aporte al establecimiento y desarrollo de la concepción del juego como medio para la educación comunista a través de él se educa en los niños, ante todo, la independencia, las cualidades sociales, el colectivismo, sentido de la amistad, cortesía, respeto y solidaridad.

El juego alegra al niño, lo complace. Los juegos creativos ricos en contenidos, surgen sobre la base del desarrollo de la observación, de la memoria, el pensamiento, de la inculcación de los sentimientos, de los intereses y del desarrollo de la imaginación. Combinando el juego con otros medios de educación es posible desarrollar en el niño cualidades morales, intereses y capacidades positivas.

P.F Kapteriov señaló el papel que desempeña el juego en el desarrollo integral del niño en la educación de sus intereses, de sus inclinaciones y de sus verdaderas motivaciones.

Los trabajos de A.S Makarenko coadyuvaron a que se utilizara el juego como un medio de educación moral. Para él, esta actividad aproxima al niño a un cierto escalón imaginario, a la fantasía. La imaginación se desarrolla únicamente en una colectividad que juega, de ahí el valor que tiene en el desarrollo creativo de los escolares. Acerca de

su calidad destacó que se puede considerar bueno aquel juego en el que se manifiesta bien la alegría de la creación o bien la alegría de la victoria o la alegría de la estética, el placer de la calidad.

A.A Liublinskaia prestó gran atención al análisis del juego como la actividad multifacética cognoscitiva práctica del niño. Ella caracterizó el juego como forma de adquirir y precisar los conocimientos, como el medio eficaz para asimilarlo, como la forma de pasar del desconocimiento al conocimiento.

A.P Usova prestó gran atención al juego en la educación de las cualidades del colectivismo. Ella señalaba que estas cualidades se caracterizaban por la capacidad del niño de penetrar en la sociedad de los jugadores, de establecer relaciones con los demás niños, de comprender los deseos de estos, intercambiar con ellos, dando lo que ellos tienen y recibiendo lo que ellos poseen.

Los buenos juegos es decir los que poseen un profundo contenido ideológico enseñan a los niños a cumplimentar las reglas y normas de conductas, coadyuvan a la educación de cualidades tales como la cortesía, el sentido del colectivismo, la preocupación por otra persona, el deseo y la disposición de ayudar al débil, al pequeño, al anciano. En el proceso del juego se desarrollan extraordinariamente importantes rasgos de la personalidad del niño, ante todo la capacidad de actuar en correspondencia con las reglas del juego.

Los psicólogos soviéticos S.L Rubinstein, L.S Vigotski, AN Leontein, D.B Elkonin y A.A Liublinskaia hicieron un aporte sustancial a la elaboración de la teoría de los juegos y mostraron el carácter social de estos, así como el papel que desempeña en la educación del niño. Sometieron a críticas las concepciones burguesas acerca del juego como actividad falta de pleno valor.

L.S Vigotski señaló el carácter cultural y el origen histórico natural de esta actividad. Valoró que la relación del juego con respecto al desarrollo puede compararse con la relación entre la enseñanza y el desarrollo.

Durante el juego tiene lugar variaciones de las necesidades y variaciones de la conciencia de un carácter más general. El juego es fuente de desarrollo y contribuye a

la creación de la zona de desarrollo próximo. La acción en el campo de la imaginación de una situación ideada, la voluntariedad, la formación de motivos, surgen en el juego y hacen de este el punto culminante del desarrollo en las primeras etapas de la vida.

Como se aprecia en las valoraciones que se ofrecen se observa el carácter histórico y social que posee la actividad lúdica y las limitadas posibilidades que tiene de ser utilizada en el proceso de apropiación de la cultura universal. Teniendo en cuenta las características que encierran este tipo de actividad en la búsqueda teórica relacionada con el tema que se aborda fue sumamente necesario profundizar en el enfoque histórico cultural de L.S Vigotski.

La actividad del juego transcurre en un medio social de activa interacción con otras personas a través de variadas formas de colaboración y comunicación y por tanto de una forma u otra tiene un carácter social.

L.S Vigotski reflexionó sobre la importante función de diagnóstico que cumple el juego ya que permite que el niño se proyecte espontáneamente tal y como lo es en las relaciones interpersonales y comunicativas.

El juego precisa el déficit cognoscitivo y de aprendizaje, así como las potencialidades creativas a partir del análisis de la zona de desarrollo próximo. Constituye un mediador de diferentes niveles de ayuda que realizan los escolares para determinar las posibilidades del desarrollo potencial.

La concepción histórico cultural permite comprender el aprendizaje como una actividad social y no sólo como un proceso de realización individual, por lo que juega un importante rol el vínculo entre actividad y comunicación para el desarrollo de la personalidad y sirve como orientación teórica en este estudio.

Resulta significativo destacar que en la pedagogía cubana, también a través de toda su historia ha reconocido el valor que tiene este tipo de actividad como una vía afectiva en el desarrollo de la educación. Dentro de los que aportaron en este sentido se destacan las ideas desarrolladas por Félix Varela el cual se pronunció en más de una ocasión por la necesidad de educar y enseñar en nuestras escuelas a través del juego. A decir de él el juego representa una herramienta pedagógica de altísimo valor para lograr que los

alumnos desencadenen su imaginación, el intercambio de ideas, participación abierta y franca colmada de un entusiasmo innato que le confiere mejores resultados al trabajo de las escuelas.

José Martí también abogó por el empleo de los juegos en la vida de los niños y jóvenes a la cual le concedió una importancia extraordinaria. A esta actividad se refirió en muchos de sus textos pedagógicos destacando sus posibilidades para conocer el mundo que lo rodea, como forma de interacción social donde se contraen determinadas relaciones que lo acerca y lo educa con relación a ellos expresó “Los niños viven cuando juegan y jugando aprenden a vivir”(Martí Pérez, J, 1976: 83). En esta cita martiana no solo se expresa el papel de las condiciones socioeconómicas en la materialización de la actividad lúdica; también se resume su función educativa encaminada a la preparación para la vida. La necesidad del juego se mantiene a lo largo de la vida y, en cada etapa, responde a motivaciones específicas. Para los niños y jóvenes los juegos tiene una función formativa.

Enrique José Varona le concedió especial importancia a la introducción en las clases de los juegos vinculados al sistema de enseñanza en grupos escolares con el objetivo de evitar la rutina y estimular la creatividad.

Según el criterio de la Dra, C. Lázara Anais Granado Guerra (2007: 83) el juego es la actividad más común y espontánea que el niño realiza como medio para aprender y enfrentar la vida. El juego como la actividad más importante del niño permite adquirir conocimientos, manejar situaciones en forma indirecta y expresar y canalizar sentimientos e inquietudes. En él, todo niño libera espontáneamente sus impulsos, además permite transformar lo existente y concebir cosas nuevas y originales.

El juego para los niños es esencial y resulta compleja su definición desde este particular, sin embargo todos sabemos que es una actividad determinante para el desarrollo motor, afectivo, social y psíquico, en los que él expresa sus estados de ánimo, sentimientos y se enriquecen todos los procesos psíquicos que conducen a su desarrollo. El juego, analizado desde la teoría histórico-cultural, conduce el desarrollo de los niños cuando los docentes lo conciben en correspondencia con objetivos

centrados en extraer de él el potencial presente en el propio juego y también el que existe en los niños.

El verdadero juego aunque libre, crea un orden, los niños juegan solos o en el trabajo de equipos, y esto permite que se estrechen fuertes lazos entre los participantes, además las relaciones que se establecen durante un juego que se realiza, fomentan normas de conductas en las propias interrelaciones, así como hábitos y normas morales. De hecho, el juego es un medio para, unido al aprendizaje de los contenidos propios de este, posibilitar el desarrollo de habilidades, hábitos, capacidades, normas y valores.

1.3.1- Los juegos en el aprendizaje

El historiador holandés Johan Huizinga presenta el juego como una acción o una actividad voluntaria, realizada dentro de ciertos límites fijados de tiempo y lugar, siguiendo una regla libremente aceptada, pero absolutamente imperiosa y provista de un fin en sí, acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de una conciencia de ser de otra manera que en la vida ordinaria (Esteva Boronat,M,2001: 2).

Así mismo el francés Roger Callois, quien se basa en las definiciones propuestas por Huizinga, (Esteva Boronat,M,2001: 2) explica las características que permiten distinguir el juego de las otras prácticas humanas, definiéndolo como una actividad:

Libre, a la que el jugador no pueda ser obligado sin que el juego pierda inmediatamente su carácter de diversión, atractivo y gozosa.

Separada, circunscrita en límites de espacio y de tiempo, procesos fijados de ante mano.

Incierta, cuyo desarrollo no puede determinarse y cuyo resultado no puede fijarse previamente dejándose obligatoriamente al jugador cierta iniciativa en la necesidad de inventar.

Improductiva, no crea bienes ni riquezas ni elemento nuevo alguno y salvo transferencia de propiedad dentro del círculo de los jugadores, conduce a una situación idéntica a la del comienzo de la partida.

Reglamentada, sometida a reglas convencionales que suspenden las leyes ordinarias e instauran momentáneamente una legislación nueva, la única que cuenta.

Ficticia, acompañada de una conciencia específica de la realidad o seguida de franca irrealdad en relación con la vida ordinaria.

La Dra. Lecsya Tejeda del Prado, (2002: 27), plantea que el juego es la actividad básica en la infancia, por lo que el enfoque principal del proceso educativo ha de estar contenido en su diseño, ejecución y evaluación. Jugar moviliza todo el ser. Ante todo despliega la motivación, el placer, la acción intencionada, el lenguaje, la percepción y la representación diferenciadas, el pensamiento lógico y creativo, la imaginación y la fantasía, las habilidades psicomotoras y, en conjunto, las expresiones más auténticas de cada ser.

Los juegos son actividades perfectamente compatibles con el aprendizaje. En la realización de los juegos, tanto docentes como alumnos interactúan poniendo en acción fuerza y sentido (Testa Frenes, A. 1997: 1).

Los juegos son procedimientos que proporcionan un interés episódico provocado por la diversión y la sorpresa pero pueden constituir la base para crear intereses estables, siempre que sean un medio de apoyo para el contenido programado, sirvan de "descarga" de tensiones y ayuden a concentrar la atención. Son especialmente adecuados para la escuela primaria. Se pueden emplear para impartir nuevos contenidos o consolidarlos, ejercitar habilidades y hábitos, formar actitudes y preparar al estudiante para resolver correctamente situaciones que deberá afrontar en la vida social.

Ventajas de los juegos lingüísticos

- ❖ Hacen amenas las clases.
- ❖ Forman intereses cognoscitivos puesto que para jugar hay que aprender al dedillo la información requerida.
- ❖ Incrementa la comprensión mediante la vivencia.

- ❖ Mejora las relaciones interpersonales, la formación de hábitos de convivencia.
- ❖ Permiten desarrollar actitudes, habilidades, hábitos y capacidades con mayor rapidez y fijarlos de forma más perdurable.

Algunos piensan en el juego como una pérdida de tiempo, algo que carece de importancia, algo simple y carente de valor, sin embargo si se desea que el aprendizaje de nuestros educandos sea significativo debemos recurrir a incluir en nuestras clases la actividad lúdica por ser ella un canal de trasmisión de conocimientos y cultura.

A través del juego, los alumnos aplican sus conocimientos de forma creadora. El mismo contribuye a la formación de un pensamiento productivo con una acentuada actividad mental, a través de ellos se estimula la actividad mental en el proceso de enseñanza y se educa una actitud independiente (Testa Frenes, A. 1997: 1).

Los juegos lingüísticos propician el cumplimiento de los objetivos didácticos. Su empleo refiere de gran reflexión por parte del profesional docente y su efectividad se logra creando los objetivos y contenidos de la enseñanza, para preservar de forma eficiente el aprendizaje y satisfacer las necesidades y el placer de los alumnos.

Para la aplicación de los juegos lingüísticos es necesario tener en cuenta las particularidades psíquicas, intelectuales, físicas y también la edad de los educandos, así como su aspecto fisiológico. Es muy importante tener presente el carácter motivador del juego, lo que ofrece a los alumnos recursos básicos para el desarrollo de su personalidad, necesarios también planificar las actividades de juego seleccionando aquellos que aseguran un desarrollo sistemático de las habilidades y capacidades (Testa Frenes, A. 1997: 1).

Para adentrarse más en la esencia de los juegos se enuncian una serie de aspectos que los caracterizan con fines didácticos:

- ❖ Constituyen un proceso natural que le permite al educando manifestar libremente su personalidad sin inhibiciones.
- ❖ Son productivos desde el punto de vista del aprendizaje.
- ❖ Son espontáneos.

- ❖ Contribuyen a que el educando aprenda y consolide conocimientos por medio de su propia actividad.
- ❖ Se realizan dentro de un medio y espacio limitado.
- ❖ Motivan emociones y sentimientos diversos.
- ❖ Constituyen una importante vía para el desarrollo de la creatividad y personalidad del educando.
- ❖ Están reglamentados.
- ❖ Pueden ser competitivos y/o cooperativos.
- ❖ Abarcan contenidos importantes necesarios para conocer y encaminar futuras actividades del educando.

El juego lingüístico constituye una actividad que se realiza de manera productiva y permite la apropiación y/o consolidación de conocimientos, habilidades y hábitos, para la cual es necesario dictar determinadas reglas.

Los juegos lingüísticos constituyen un medio eficaz para el desarrollo del proceso docente ya que mejoran las condiciones de trabajo y de vida, contribuyen al objetivo de la enseñanza y a transmitir información, contribuyen a la formación de la personalidad del hombre y constituyen el soporte material para el logro de los objetivos, por lo que son considerados como un método activo y efectivo de enseñanza, que incluye elementos de motivación, competencias, espontaneidad, participación y evaluación (Testa Frenes, A. 1997: 3).

A través de los juegos los educandos pueden distinguir entre su yo y el resto de sus compañeros, contactan con los demás alumnos, consideran sus debilidades e imitaciones, comparan puntos de vista, demuestran y respetan sentimientos, entre otras características.

Los juegos deben ser utilizados teniendo en cuenta, entre otros aspectos los objetivos que se persiguen en la clase, el tipo de contenido a tratar, las características del grupo de educandos, su edad, así como las experiencias que se tengan sobre la aplicación de juegos en las actividades docentes, todo esto dependerá de la capacidad del profesor

para adaptar los contenidos propios del tema en cuestión a diferentes tipos de grupos didácticos lo que permitirá enriquecer el proceso docente.

Para la preparación de clases y materiales docentes se debe contar con los principios didácticos que constituyen lineamientos rectores al respecto. Resulta, pues, imposible abordar científicamente la utilización de los juegos sin conocer en que medida posibilitan el desarrollo y cumplimiento de los principios didácticos de forma tal que le permitan al profesor verlos y concebirlos como un sistema íntegro dentro de la actividad lúdica. (Testa Frenes, A. 1997: 11).

Entre los principios que más caracterizan a los juegos lingüísticos están:

De participación activa y consciente: los educandos ponen en tensión sus fuerzas físicas e intelectuales, en función de esa actividad lúdica con la finalidad de obtener buenos resultados y salir vencedores.

Del dinamismo: expresando en la precisión que deben tener los educandos en el grupo, dada la importancia del tiempo en la actividad.

Del entrenamiento: expresa la posibilidad que le brinda al juego para consolidar, profundizar, ampliar y enriquecer los conocimientos, así como desarrollar habilidades y hábitos en forma amena e interesante, que propician un gran efecto emocional favorable en el educando. De esta forma el juego favorece la participación activa del educando a la vez que refuerza el interés por la actividad cognoscitiva que realiza.

De interpretación de roles: forma en los educandos las formas de imitación, improvisación y actuación en el desarrollo de la actividad.

Gran importancia revisten los hábitos, conocimientos, gustos, intereses y todo aquello que el educando puede imitar, donde se pone de manifiesto además su capacidad creativa, lo que enriquece el contenido del juego.

De carácter problémico: basado en la utilización de información no completa o absurda en el juego, lo que posibilita más búsqueda intensa de la información necesaria. Para esto el alumno debe realizar una serie de aplicaciones mentales: comparación, análisis síntesis, generalización, y abstracción que debe provocar un movimiento ascendente en

el nivel cognoscitivo y en la cual se expresan las regularidades lógicas y psicológicas del pensamiento y el aprendizaje.

De obtención de resultados concretos: es el resultado del juego, la obtención de la verdad.

De la competencia: expresada por los resultados concretos de un tiempo determinado, y por los tipos fundamentales de motivación para participar con la finalidad de obtener buenos resultados para vencer.

Los juegos lingüísticos constituyen una vía para el desarrollo de la creatividad técnica de los educandos ya que actúan directamente y de forma positiva en los componentes de la actividad creadora. A través de ellos se realizan una serie de actividades que propician un acto creativo como son: autoestima, seguridad, independencia, persistencia, confianza, sentimiento de competitividad, autodeterminación y autodomínio entre otros.

La Dra, C. Lázara Anais Granado Guerra (2007: 84) teniendo en cuenta las características del escolar primario considera que un buen juego, entre otras cuestiones se caracteriza por:

- ❖ La presencia de un contenido moral e intelectual a desarrollar, por lo que refuerza y /o aporta nuevos conocimientos, normas y valores.
- ❖ La estimulación al desarrollo de la imaginación y la creación, unido al resto de los procesos psíquicos.
- ❖ La estimulación de un buen clímax de interacción entre sus participantes.
- ❖ Favorecer la formación o consolidación del colectivo.
- ❖ Propiciar el tener conciencia de sus propias fuerzas, de sus potencialidades.
- ❖ Considerar el desarrollo de la comunicación.
- ❖ De igualdad de posibilidades de participación a todos los miembros del colectivo.
- ❖ La satisfacción de las necesidades, intereses y motivaciones de los escolares.
- ❖ Servir de medio para dar tratamiento individualizado a aquellos que lo necesitan.

❖ Poseer claras reglas para su realización.

1.3.2 Los juegos en el aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera

Rosa Antich De León (1986: 147) considera que: los juegos lingüísticos son actividades que de una forma amena y con espíritu fraternalmente competitivo, hacen lograr diferentes objetivos de expresión oral, según la operación que exijan por parte del alumno; no son solamente para hacer cuando tenemos tiempo de sobra. Ellos deben formar parte de nuestro curso, ya que son una forma de partir para mantener la clase viva e interesante.

Mercedes Caballero (1989: 146) plantea que: “Los juegos son un procedimiento para alcanzar un fin; una competencia física o mental conducida por reglas, con participantes en posiciones opuestas. Ellos permiten la práctica guiada de una o más estructuras gramaticales al mismo tiempo. Además convierten la clase en algo vivo y dinámico. También tienen un valor formativo ya que ayudan a desarrollar patrones positivos de conducta.”

Andrew Wright (1996: 1) considera que: el juego es una actividad reglamentada, una meta y un elemento de diversión. Su inclusión como un elemento más en el proceso de enseñanza-aprendizaje proporciona la oportunidad de la práctica intensiva del idioma. Son divertidos tanto para los estudiantes como para el profesor.

Jill Hadfield (1990: 7) plantea que: los juegos ayudan y animan a los estudiantes a mantener el interés y su trabajo. Pueden ser aplicados en la práctica de las diferentes etapas del proceso de enseñanza-aprendizaje.

El autor de esta investigación asume el concepto de juego lingüístico dado por Donn Byrne (1989: 100) son definidos como una forma gobernada por reglas o convenciones, infieren la diversión donde quiera que se juegue. En la clase de idioma sin embargo los juegos no son solamente una diversión, también deben contribuir a la eficiencia del lenguaje, de algunas formas haciendo que los aprendices usen la lengua en el curso del juego.

Por su parte Jack Richards(1997:118) considera los juegos como una actividad organizada que usualmente posee las siguientes propiedades:

- ❖ Una tarea u objetivo particular.
- ❖ Un conjunto de reglas.
- ❖ Competencia entre los jugadores.
- ❖ Comunicación entre los jugadores a través de la lengua oral y escrita.

Para organizar y desarrollar los juegos lingüísticos se sugiere(Caballero Pérez,M. 1989:147)

- ❖ Organizar equipos.
- ❖ Establecer reglas de forma clara.
- ❖ Guiar a los estudiantes hacia el aspecto a usar.
- ❖ No prolongar el juego si no es necesario.

Aspectos pedagógicos de los juegos lingüísticos: (Caballero Pérez,M. 1989:147)

Ayudan a:

- ❖ La presentación de un nuevo contenido.
- ❖ La práctica controlada del idioma.
- ❖ El entrenamiento comunicativo del idioma.
- ❖ A los estudiantes a arribar a sus propias conclusiones respecto al idioma.

Los juegos son importantes porque ayudan a los que aprenden a sentirse naturalmente motivados y también ayudan a los profesores a estar más cerca de los alumnos. Son considerados ventajosos como actividades de enseñanza -aprendizaje porque:

- ❖ Ayudan a eliminar inhibiciones.
- ❖ Fortalece la relación entre el profesor y los alumnos y entre alumnos, lo que se traduce en patrones de conducta positiva.
- ❖ Crean interés hacia el aprendizaje de una forma placentera y divertida.

- ❖ Ayudan a los profesores a crear contextos en los cuales la lengua es útil y significativa.
- ❖ Ayudan a reducir tensiones y ansiedades.

Como otro aspecto relacionado con los juegos enunciamos la retroalimentación durante los juegos, que puede ser positiva o negativa y servir a propósitos diferentes:

1. Dejar que los estudiantes conozcan la calidad de su actuación.
2. Para aumentar la motivación, la cual es importante en la adquisición del conocimiento y las habilidades.
3. Para propiciar un clima agradable en el aula.
4. Cuando se confecciona un juego se debe tener en cuenta una serie de requisitos: que motiven la acción de jugar, que sean agradables a la vista, estéticamente anímico, expresivos y que su contenido satisfagan los objetivos predeterminados. Como también es importante trazar una metodología para la aplicación de los juegos que le permitan al educador instrumentar satisfactoriamente la vía del juego, así como lograr la mayor eficiencia posible. Esta metodología puede estar integrada por elementos tales como:

- ❖ Creación de los juegos a realizar en clases: se tomarán en cuenta los objetivos de la clase, tipo de contenido y forma organizativa, edad de los estudiantes, sus características. Se precisarán en elementos que comparan el juego, características generales y forma de realización.

- ❖ Momentos en que se empleará el juego: puede ser en la introducción desarrollo o conclusión de la clase.

Introducción: a través de la utilización de juegos para comprobar la realización del trabajo independiente o tarea, para motivar la nueva clase o como técnicas de relajación.

Desarrollo: ofrece la posibilidad a los educandos de consolidar y apreciar sus conocimientos sobre la asignatura que es objeto de estudio.

Conclusión: el profesor comprueba si el contenido de la clase fue asimilado por los educandos y si se cumplieron los objetivos trazados.

Preparación para el juego: se plantea la tarea principal, materiales que se emplearán y la forma en que se desarrollará el juego.

Aplicación del juego: cada educando está en función del juego. El alumno conoce el tipo de juego y sus reglas, sabe qué tiene que realizar asumiendo la responsabilidad que le corresponde. Aquí se seleccionan árbitros.

Valoración de la actividad y sus resultados: los comentarios realizados antes, durante o después del juego, deben ser un examen crítico de la actividad, de modo que pueda recapacitar, reconocer y resolver los problemas, afrontados en la realización práctica del juego.

Al concluir la actividad del juego se propiciará un debate que permitirá llegar a conclusiones generales sobre el tema estudiado. En la valoración se tendrá en cuenta los criterios que aporten los estudiantes y el profesor.

Durante el desarrollo de los juegos los alumnos pueden cometer errores y hasta lapsos causados entre otros aspectos por premura de la actividad. Es importante que los profesores dominen el hecho de que no deben interrumpir el juego a menos que sea un asunto extremadamente necesario. Los alumnos deben jugar sin el sentimiento de que van a ser castigados por responder incorrectamente. Es necesario recordar que a menos que el objetivo del juego sea cierto aspecto, el error no debe ser corregido a primera vista. Quizás los alumnos se den cuenta del error, a lo mejor al final los profesores deben referirse a esto también.

Mediante los juegos se favorece el interés por la asignatura y el placer de saber. Dentro de la estructuración lógica del proceso de enseñanza es acertada la inclusión de la actividad lúdica. Esto traerá como resultado que el alumno manifieste evidencias afectivas de grado y satisfacción hacia la realización de las actividades que desarrollan y por consiguiente la adquisición de conocimientos y habilidades que serán necesarias para el logro de la capacidad de comunicación.

La clase de inglés reclama dinamismo y amenidad. En este sentido la inclusión de la actividad lúdica contribuye a lograr este empeño en la enseñanza del idioma .

CAPÍTULO II: LOS JUEGOS LINGÜÍSTICOS, UNA OPCIÓN PARA EL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN ORAL EN LAS CLASES DE INGLÉS

2.1. Planificación de la investigación

Las características generales de la investigación que se presentan corresponden a un diseño que se va definiendo en función de las necesidades que surgen en el proceso de la investigación educativa que se desarrolla. Incorporando de manera flexible aquellos métodos y técnicas que permitieron acercarse a las respuestas necesarias.

En el proceso seguido pueden distinguirse cuatro momentos que se hacen corresponder con las tareas científicas establecidas en la introducción. Entre ellos se encuentran como primer momento la determinación de las necesidades de aprendizaje de los estudiantes la cual es llevada a cabo a través de la evaluación de programas para la enseñanza del idioma inglés en el nivel primario. El segundo momento se corresponde con la determinación de necesidades de aprendizaje de los estudiantes, esta vez llevada a cabo a través de la evaluación del desarrollo de la habilidad de expresión oral de los mismos. Se incluye en el tercer momento la indagación de posibilidades de desarrollo de la habilidad de expresión oral del idioma inglés en estudiantes de sexto grado. En esta parte de la investigación aparece la fase de elaboración del conjunto de juegos lingüísticos. El cuarto y último momento de esta investigación lo constituye la evaluación de la aplicación del conjunto de juegos lingüísticos. En esta etapa se analiza su repercusión en el desarrollo de la expresión oral.

Se utilizó en la investigación una población compuesta por la matrícula total de los estudiantes de sexto grado de la escuela Diego Ramón Valdés y como muestra intencional el grupo sexto A compuesto por 18 estudiantes, 11 hembras y 7 varones. Similar a la población, la muestra posee dificultades en la habilidad de expresión oral manifestadas en su desempeño docente ante situaciones comunicativas. Es un grupo promedio con características dinámicas, activo, con necesidades de conocimiento a lo que se le puede dar cualquier tarea, es un grupo unido con intereses dirigidos generalmente a lo docente y lo social.

2.2. Constatación del estado del problema científico

En el diseño de la propuesta del conjunto de juegos lingüísticos para el desarrollo de la expresión oral de los estudiantes de sexto grado en el idioma inglés, se partió de un diagnóstico de potencialidades y carencias del programa de la asignatura y de los propios estudiantes en dicha habilidad comunicativa. Materializándose con el estudio de las características de los estudiantes de sexto grado del nivel primario así como la documentación pedagógica y psicológica que fundamentaron las características de la población y la muestra de la presente investigación. Además se aplicaron una serie de técnicas con el objetivo de explorar el estado real en que se encuentra el problema. En esta etapa de la investigación se aplicó el análisis de documentos para valorar las exigencias de la enseñanza del idioma inglés en sexto grado.(Anexo 1)

En el estudio realizado a las video-clases de inglés de sexto grado se analizaron sus características: cantidad de actividades dirigidas al desarrollo de la expresión oral, distribución de juegos y canciones dentro de las video-clases, actividades dirigidas a la correcta pronunciación y uso de categorías gramaticales, vinculación de los contenidos con la vida de los estudiantes, etc; lo que arrojó que en las video-clases de inglés sexto grado no existen suficientes actividades destinadas a desarrollar la expresión oral.

Al observar estas dificultades se decidió realizar una guía de observación a las video-clases de inglés de sexto grado con el objetivo de constatar el tipo de actividades que se emplean para el desarrollo de la expresión oral (Anexo 2), cuyos resultados se describen a continuación (Anexo 3).

No existe una correspondencia entre las clases de presentación y las de ejercitación; ya que estas últimas constituyen el 32.5% de la totalidad.

Las actividades de ejercitación que aparecen en las video-clases observadas, se caracterizan por el 40% de ejercicios destinados al desarrollo de la expresión oral, y el 60% de ejercicios para la escritura.

Solamente en un 3.7% de la totalidad de las video-clases aparecen juegos lingüísticos y en un 8.7% canciones.

El tratamiento de los elementos de pronunciación y categorías gramaticales se hace de forma incidental; no aparecen ejercicios o secciones específicas para su análisis en el aula.

Existe una aceptable vinculación de los contenidos con la vida cotidiana de los estudiantes y las restantes asignaturas, cuestión que corrobora la impartición de la asignatura teniendo en cuenta los aspectos fundamentales del enfoque comunicativo.

Dentro de los instrumentos aplicados para determinar el nivel del problema científico planteado, se aplicó una encuesta a 10 maestros de la asignatura inglés sexto grado del municipio Sancti Spíritus con el objetivo de constatar como se manifiesta el desarrollo de la habilidad de expresión oral del idioma inglés a través de la aplicación de las video-clases de sexto grado (Anexo 4), en la cual se determinó como regularidades las siguientes:

- ❖ Las video-clases de la asignatura no facilitan el desarrollo de la expresión oral de los alumnos, dado por el limitado tiempo destinado en el programa para el desarrollo de esta habilidad comunicativa.
- ❖ Por el propio diseño de las video-clases, en las cuales aproximadamente el 66% del tiempo de la clase lo consume el tele-profesor con su exposición, no dando tiempo al alumno a convertirse en el protagonista del proceso durante la actividad docente.
- ❖ En las video-clases se le dedica mayor tiempo y prioridad a la habilidad de expresión escrita que a la expresión oral, lo que atenta contra el principio de la primacía del lenguaje oral en el aprendizaje del idioma extranjero.
- ❖ Se sugiere por parte de los encuestados la inclusión de juegos lingüísticos en la totalidad de las video-clases como vía efectiva para estimular el desarrollo de la expresión oral en los alumnos, ya que en esta etapa el juego constituye una actividad estimulante y educativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Cualitativamente los aspectos evaluados mediante los instrumentos permitieron constatar que las video-clases de inglés de sexto grado son aceptadas por los estudiantes ya que son amenas, interesantes, asequibles a la edad de los estudiantes, etc. No obstante a ello, no se logra el desarrollo de la habilidad de expresión oral lo que

imposibilita al egresado de sexto grado lograr una capacidad comunicativa en el idioma. Luego de detectar el estado real en que se encuentra esta habilidad y determinándose la necesidad de contribuir al desarrollo de la misma el autor de esta investigación determinó elaborar un conjunto de juegos lingüísticos que contribuyan al desarrollo de la habilidad de expresión oral del idioma inglés en estudiantes de sexto grado.

2.3- Fundamentación de la propuesta

Sobre la base del diagnóstico, se elaboró la propuesta, que tiene en cuenta desde el punto de vista metodológico el sistema de categorías y las leyes de la didáctica, marcadas por la influencia de las tendencias pedagógicas contemporáneas particularmente el enfoque histórico-cultural.

A continuación se fundamenta un conjunto de juegos lingüísticos aplicados en el curso escolar 2006-2007.

El conjunto de juegos lingüísticos aplicados a la muestra, tiene en cuenta la revisión bibliográfica y resultados del resto de los instrumentos empíricos aplicados por el autor de este trabajo como parte de los antecedentes necesarios. De aquí que se hayan tenido en cuenta los siguientes elementos:

1. Flexibilidad metodológica.
2. Necesidades, motivaciones e intereses constituyen elementos imprescindibles a tener en cuenta.
3. Darle el papel que le corresponde al trabajo colectivo, aprovechando y desarrollando las potencialidades individuales y la zona de desarrollo próximo.
4. Tener muy en cuenta las diferencias individuales y trabajar sobre la base de ellas.
5. Inclusión de actividades o tareas motivadoras fuera de las recogidas en las video-clases, que propicien la comunicación.
6. La estructura, el uso y el significado deben estar presente en cada actividad, comenzando por el significado y uso del contenido y a través de ellos la estructura gramatical. Esto no indica en ningún momento considerar la explicación gramatical un tabú.

7. Papel protagónico del alumno en el proceso y de facilitador del maestro.
8. Hacer uso de la lengua materna en aquellos casos que sea necesario, por no contar con otra vía efectiva o para establecer comparaciones que ayuden a afianzar los conocimientos.
9. Planificación de la tarea en base a los momentos estructurales del proceso de enseñanza-aprendizaje, o sea, orientación, ejecución y control.
10. La unidad entre lo instructivo y lo educativo.
11. Un quehacer práctico entre los alumnos el cual favorece la iniciativa, la creatividad y la independencia cognoscitiva.

2.4- Propuesta de juegos lingüísticos

Objetivos generales

- ❖ Consolidar el conocimiento de los estudiantes acerca de los contenidos abordados en clases.
- ❖ Desarrollar la expresión oral a través del uso correcto de las funciones y nociones del idioma.
- ❖ Elevar la motivación e interés de los estudiantes por el aprendizaje del idioma inglés.

En la elaboración de los juegos lingüísticos para el desarrollo de la expresión oral de los estudiantes de sexto grado se siguió la metodología propuesta por (Testa A, 1997) la cual permite al educador instrumentar la vía del juego así como lograr la mayor eficiencia posible. Primeramente se determinó el título de cada juego los cuáles están en correspondencia con la actividad realizada; objetivos que debe cumplir cada juego basado fundamentalmente a los incluidos en los objetivos generales de la propuesta; se incluyeron en cada juego contenidos relacionados con los que aparecen en las video-clases priorizando el desarrollo de la expresión oral. Se elaboraron las instrucciones para jugar cada actividad.

Cada juego comprendido en la propuesta posee las preguntas específicas para la competencia en parejas o equipos, que constituyen el elemento regulador del proceso y que son factores evaluativos necesarios para comprobar si los contenidos que se

consolidan en cada juego cumplen verdaderamente su función en el desarrollo de la habilidad de expresión oral, de actividades de trabajo grupal y de elementos consolidadores de contenidos impartidos en clases. Todas las preguntas se elaboraron de acuerdo a las características de cada juego. Los materiales incluidos fueron los que estuvieron al alcance del profesor y de los alumnos; objetos reales, cartulinas, lápices de color, plumones, gomas de pegar y borrar, etc.

Conjunto de juegos lingüísticos para desarrollar la expresión oral en los estudiantes de sexto grado en las clases de Inglés.

1. Dramatiza las siguientes situaciones.

Objetivo: expresar las diferentes formas de saludos e información personal a través de situaciones comunicativas.

Materiales: tarjetas.

Instrucciones: una pareja por equipo toma una tarjeta en la cual aparece una situación que deberá ser dramatizada en inglés. Si un miembro de la pareja pregunta o responde correctamente obtendrá un punto; y si los dos dramatizan correctamente la situación obtendrán dos puntos. Ganará el equipo que acumule mayor cantidad de puntos.

Ejemplo:

a)- X, si de pronto te encuentras con F en la calle, en las tiendas, etc.(a las 8.00 am, 3.00pm, 10.00pm, etc.)¿Cómo lo saludarías en inglés?

b)- Tú deseas conocer el nombre de X a quien acabas de conocer, ¿cómo le preguntarías?

c)- Si deseas conocer el nombre de un amigo de X, ¿qué preguntarías?

2. ¿Qué saludo utilizarías?

Objetivo: expresar las diferentes formas de saludo a través de situaciones reales.

Materiales: relojes reales o de cartulina.

Instrucciones: el maestro le mostrará un reloj con una hora determinada a un equipo donde uno de sus miembros teniendo en cuenta el horario deberá saludar en inglés al equipo contrario. Si el estudiante lo hace correctamente obtendrá dos puntos. Ganará el equipo que acumule mayor cantidad de puntos.

3. ¿Qué letra traigo aquí?

Objetivo: expresar las letras del alfabeto a través de un juego de adivinanzas.

Materiales: una caja de cartón y tarjetas.

Instrucciones: el maestro esconde una letra del alfabeto dentro de una caja y les pide que adivinen de cual se trata. Cada equipo tendrá una posibilidad de participar hasta que se adivine la letra. Por cada letra que se adivine el equipo obtiene dos puntos. Ganará el equipo que acumule mayor cantidad de puntos.

Se seguirá el siguiente procedimiento:

Estudiante: Is it letter _____?

Maestro: No, It is not / Yes, it is.

Nota: Este juego también se utilizó con los objetos escolares, números, días de la semana, colores, y el vestuario.

4. Estoy pensando en la letra _____ .

Objetivo: expresar las letras del alfabeto a través de un juego de adivinanzas.

Materiales: tarjetas.

Instrucciones: un alumno se acerca al maestro y en voz baja le dice la letra en la cual está pensando. El equipo contrario tendrá tres o cinco posibilidades para adivinarla. Si el estudiante adivina obtendrá dos puntos. Si no adivina los dos puntos los obtendrá el equipo contrario. Ganará el equipo que acumule mayor cantidad de puntos.

Se seguirá el siguiente procedimiento:

Estudiante: I am thinking of letter _____.

Miembros del equipo contrario: Is it letter _____?

Estudiante: No, it is not / Yes, it is.

Nota: Este juego también se utilizó con los objetos escolares, números, días de la semana, colores, juegos, partes de la casa y el vestuario.

5. ¿Qué letra está ausente?

Objetivo: expresar las letras del alfabeto a través de un juego de identificación.

Materiales: tarjetas.

Instrucciones: un miembro de un equipo selecciona de cinco a diez letras del alfabeto las cuales ubica sobre la mesa para ser observadas por un estudiante del equipo contrario, al que posteriormente se le cubren los ojos y se le esconde una letra, después se le retira la venda y el estudiante A le pregunta:

A: What letter is missing?

B: Letter _____.

Si el estudiante B responde correctamente obtendrá dos puntos. Si la respuesta no es correcta los dos puntos los obtendrá el equipo contrario. Ganará el equipo que acumule mayor cantidad de puntos.

Nota: Este juego también se utilizó con los números, objetos escolares, juegos y vestuario.

6. Adivina.

Objetivo: expresar las letras del alfabeto a través de un juego de adivinanzas.

Materiales: una venda y tarjetas.

Instrucciones: un miembro de un equipo estará vendado de espaldas a la pizarra mientras que un estudiante del equipo contrario mostrará una letra del alfabeto. El alumno que se encuentra vendado tendrá tres o cinco posibilidades de adivinarlo a través del siguiente procedimiento.

Estudiante A: Is it letter_____?

Estudiante B: No, it is not / Yes, it is.

Si el estudiante A adivina su equipo obtendrá dos puntos. Si no es capaz de adivinar los dos puntos los obtendrá el equipo contrario. Ganará el equipo que acumule mayor cantidad de puntos.

Nota: Este juego también se utilizó con los objetos escolares, números, días de la semana, colores, juegos, partes de la casa y el vestuario.

7. Resuelve la operación de cálculo.

Objetivo: expresar los números en inglés a través de la solución de operaciones de cálculo.

Materiales: tarjetas.

Instrucciones: el maestro repartirá tarjetas con operaciones de cálculo a miembros de ambos equipos, estas operaciones deberán ser resueltas por un miembro del equipo contrario. Si el estudiante formula la operación de cálculo correctamente obtendrá un punto y si el miembro del equipo contrario resuelve correctamente obtendrá dos puntos. Ganará el equipo que acumule mayor cantidad de puntos.

8. ¿Qué hora es?

Objetivo: expresar los números y la pregunta y respuesta relacionadas con la hora a través de situaciones comunicativas.

Materiales: relojes reales o de cartulina.

Instrucciones: el maestro le facilitará un reloj a cada equipo para que ubiquen las manecillas a una hora determinada que deberá ser respondida por un estudiante del equipo contrario. Si el estudiante A pregunta correctamente obtendrá un punto y si el estudiante B responde positivamente obtendrá dos puntos. Ganará el equipo que acumule mayor cantidad de puntos.

Ejemplo:

Estudiante A: What time is it?

Estudiante B: It is _____.

9. Ejecuta la instrucción.

Objetivo: expresar las diferentes instrucciones a través de la orientación de órdenes a sus compañeros.

Instrucciones: un estudiante ubicándose delante del equipo contrario o un estudiante en específico le ordenará una instrucción. Si la orienta correctamente obtendrá un punto y si el equipo contrario la ejecuta positivamente obtendrá dos puntos. Ganará el equipo que acumule mayor cantidad de puntos.

10. Adiciona un elemento.

Objetivo: expresar los objetos escolares a través de la adición de un nuevo elemento.

Materiales: objetos reales.

Instrucciones: el maestro ubica sobre la mesa los objetos escolares estudiados. Un miembro de un equipo observa los objetos y menciona uno de ellos.

Ejemplo:

There is a pen.

Otro estudiante del equipo contrario retoma el objeto mencionado y adiciona otro.

Ejemplo:

There is a pen and a ruler.

Así sucesivamente hasta que todos los objetos sean mencionados. Si el alumno es capaz de retomar la oración y adicionar un nuevo elemento obtendrá un punto. Ganará el equipo que acumule mayor cantidad de puntos.

11. Responde la pregunta.

Objetivo: expresar elementos acerca de información personal a través de preguntas y respuestas.

Materiales: buzón y tarjetas.

Instrucciones: un estudiante del equipo toma una tarjeta del buzón y se la entregará al monitor de su equipo para que este le formule la pregunta.

Ejemplo:

What's your name?

What language do you speak?

How old are you?

What's your mother / father's name?

Where are you from?

What do you do?

Where do you live?

Si el monitor del equipo pregunta correctamente obtendrá un punto; y si el compañero del equipo responde positivamente obtendrá dos puntos. Ganará el equipo que acumule mayor cantidad de puntos.

12. Describe el personaje.

Objetivo: expresar las características físicas de las personas a través de descripciones.

Materiales: láminas.

Instrucciones: se le entregan una serie de láminas a cada equipo las cuales tienen personajes. Un estudiante pasa al frente con una lámina y le pregunta al equipo contrario.

Estudiante A: What does he / she look like?

Un estudiante del equipo contrario deberá responder.

Estudiante B: He / she is_____.

Si el estudiante A pregunta correctamente obtendrá un punto; y si el estudiante B describe correctamente obtendrá dos puntos para su equipo. Ganará el equipo que acumule mayor cantidad de puntos.

13. ¿A qué lugar pertenece?

Objetivo: expresar las partes de la casa a través de la identificación del mobiliario.

Materiales: objetos reales y tarjetas.

Instrucciones: el maestro distribuirá objetos y tarjetas que constituyen el mobiliario de una casa. Un estudiante muestra el objeto; y un miembro del equipo contrario deberá responder. Si la respuesta es correcta el estudiante obtendrá dos puntos. Ganará el equipo que acumule mayor cantidad de puntos.

Ejemplo: It is in the _____. / They are in the _____.

14. ¿Cuál es su estado de ánimo?

Objetivo: expresar los diferentes estados de ánimo a través de situaciones comunicativas.

Materiales: mascararas.

Instrucciones: dos estudiantes del equipo A pasan al frente, uno selecciona una mascara que representa un estado de ánimo, el otro le pregunta a un estudiante del equipo B:

A: What's wrong?

B: He is sad.

Si el estudiante A pregunta correctamente obtendrá un punto; y si el estudiante B responde de forma positiva obtendrá dos puntos para su equipo. Ganará el equipo que acumule mayor cantidad de puntos.

15. Veo con mis ojos un objeto que comienza con b.

Objetivo: expresar los objetos escolares a través de un juego de adivinanzas.

Materiales: objetos reales y láminas.

Instrucciones: un estudiante del equipo A pasa al frente, mira detalladamente toda el aula y expresa: veo con mis ojos un objeto que comienza con b.

El equipo contrario tendrá tres posibilidades de adivinar, realizando la siguiente pregunta:

Is it a/an _____?

Si el equipo B adivina obtendrá dos puntos, de lo contrario los dos puntos serán para el equipo A. Ganará el equipo que acumule mayor cantidad de puntos.

16. Identifica la descripción.

Objetivo: expresar las características físicas y morales de las personas a través de descripciones.

Materiales: láminas.

Instrucciones: un estudiante del equipo A pasa al frente, selecciona tres láminas o tres estudiantes; de ellos describe uno. Un estudiante del equipo B deberá identificar cuál fue la descripción realizada. Si el estudiante A describe correctamente obtendrá un punto y si el estudiante B identifica la descripción obtendrá dos puntos. Ganará el equipo que acumule mayor cantidad de puntos.

17. ¿Dónde está?

Objetivo: expresar las preposiciones on/ in / under a través de preguntas y respuestas.

Materiales: objetos reales.

Instrucciones: un estudiante del equipo A ubica un objeto y le pregunta al equipo B:

A: Where is the pen?

B: The pen is on / in / under the table.

Si el estudiante A pregunta correctamente obtendrá un punto, y si el estudiante B responde de forma positiva obtendrá dos puntos. Ganará el equipo que acumule mayor cantidad de puntos.

18. Completa la oración.

Objetivo: expresar los contenidos estudiados a través del completamiento de oraciones.

Materiales: objetos reales y láminas.

Instrucciones: apoyándose en un objeto o una lámina un estudiante del equipo A expresará una oración faltándole un elemento; un estudiante del equipo B deberá completar la oración.

Ejemplo:

A: _____ is a book.

A: This _____ a book.

A: This is _____ book.

A: This is a _____ .

B: This is a book.

Si el estudiante del equipo A expresa la oración inconclusa correctamente obtendrá un punto; y si el estudiante B completa la oración de forma correcta obtendrá dos puntos. Ganará el equipo que acumule mayor cantidad de puntos.

19. Identificar los sonidos.

Objetivo: identificar los sonidos a través de una actividad de pronunciación.

Materiales: tarjetas.

Instrucciones: se trabajarán parejas de sonidos o sonidos de forma individual.

Ejemplo: El profesor pronunciará varias palabras que contienen el sonido (s) o (z). Si la palabra contiene el sonido (s) deberán levantar la tarjeta roja y si contiene el sonido (z) levantar la tarjeta azul. Si el estudiante que participa identifica correctamente el sonido obtendrá dos puntos. Ganará el equipo que acumule mayor cantidad de puntos.

20. Aconseja a tu amigo.

Objetivo: expresar estados de ánimo y consejos a través de situaciones comunicativas.

Materiales: _____ .

Instrucciones: un estudiante del equipo A le preguntará al estudiante del equipo B que le sucede para posteriormente aconsejarlo.

Ejemplo:

A: What's wrong?

B: I have a toothache.

A: You should see a dentist.

Si el estudiante A pregunta y aconseja correctamente obtendrá dos puntos; y si el B expresa su dolencia de forma correcta obtendrá un punto. Ganará el equipo que acumule mayor cantidad de puntos.

2.5- Análisis de los resultados obtenidos.

Para diagnosticar el problema se realizó una prueba inicial oral con el objetivo de constatar el estado de desarrollo de los estudiantes de sexto grado sobre la habilidad de expresión oral del idioma Inglés (Anexo 5), para la evaluación de la misma se tuvieron en cuenta los siguientes aspectos:

- ❖ Correcta pronunciación.
- ❖ Adecuado uso del vocabulario.
- ❖ Buena entonación en la comunicación.
- ❖ Adecuadas fluidez y coherencia en el acto comunicativo.

❖ Correcta utilización de los elementos gramaticales.

Además, partiendo de los aspectos anteriores se diseñó una clave de calificación que responde a los intereses del desarrollo de la expresión oral de los estudiantes de sexto grado.

Clave de calificación.

Aspectos	Puntuación
Pronunciación	10 ptos
Uso del vocabulario	10 ptos
Fluidez	10 ptos
Coherencia	10 ptos
Entonación	10 ptos
Aspectos gramaticales	10 ptos
Total	60 ptos

En el momento en que se aplicó la prueba se pudo apreciar que los estudiantes se encontraban inquietos, preocupados, nerviosos e inseguros. Después de calificada se obtiene lo siguiente:

Matrícula 6to:A	Presen tados	Aprobados	% de aprobados	Desapro bados	% de desaprobados
18	18	8	44.5	10	55.5

De los 18 estudiantes que se le aplicó la prueba, 10 desaprobaron, es decir el 55.5 %; aprobaron 8, que constituye el 44.5 %. (Anexo 6)

Se tomaron en cuenta las siguientes categorías para identificar la efectividad en la aplicación de los indicadores. Un estudiante es evaluado de E (excelente) si alcanza de 56 a 60 puntos; MB (muy bien) si llega a obtener de 51 a 55 puntos; B (bien) si alcanza

de 42 a 50 puntos; R (regular) si obtiene de 36 a 41 puntos y M (mal) menos de 36 puntos.

Matrícula	Presentados	E	MB	B	R	M
6to: A						
18	18	x	2	3	3	10

De los 18 estudiantes fueron evaluados de M el 55,5%; de R el 16,6%; de B el 16,6%; de MB el 11,1% y ninguno de excelente. Además la frecuencia de aprobado con mayor calidad es baja , al igual que la de los alumnos aprobados, sin embargo la frecuencia de desaprobados es alta.

Las mediciones de los indicadores para determinar el desempeño en la habilidad de expresión oral se calificaron en E (excelente) si alcanza los 10 puntos; MB (muy bien) si alcanza 9 puntos; B (bien) si llega a obtener entre 7 y 8 puntos; R (regular) si obtiene 6 puntos y M (mal) menos de 6 puntos.

INDICADOR: PRONUNCIACIÓN						
Matrícula	Presentados	E	MB	B	R	M
6to: A						
18	18	1	2	3	3	9

En el indicador pronunciación, de los 18 estudiantes fueron evaluados de M el 50%, de R el 16.6%, de B el 16.6%, de MB el 11.1% y de E el 5.5%. (Anexo 7)

INDICADOR: ENTONACIÓN						
Matrícula	Presentados	E	MB	B	R	M
6to: A						
18	18	X	2	3	4	9

En el indicador entonación, de los 18 estudiantes fueron evaluados de M el 50%, de R el 22.2%, de B el 16.6%, de MB el 11.1% y ninguno de E . (Anexo 8)

INDICADOR: FLUIDEZ						
Matrícula	Presentados	E	MB	B	R	M
6to: A						
18	18	X	1	2	5	10

En el indicador fluidez, de los 18 estudiantes fueron evaluados de M el 55.5%, de R el 27.7%, de B el 11.1%, de MB el 5.5% y ninguno de E . (Anexo 9)

INDICADOR: COHERENCIA						
Matrícula	Presentados	E	MB	B	R	M
6to: A						
18	18	X	1	1	4	12

En el indicador coherencia de los 18 estudiantes fueron evaluados de M el 66.6%, de R el 22.2%, de B el 5.5%, de MB el 5.5% y ninguno de E . (Anexo 10)

INDICADOR: VOCABULARIO						
Matrícula	Presentados	E	MB	B	R	M
6to: A						
18	18	1	2	5	3	7

En el indicador vocabulario de los 18 estudiantes fueron evaluados de M el 38.8%, de R el 16.6%, de B el 27.7%, de MB el 11.1% y de E el 5.5%. (Anexo 11)

INDICADOR: ASPECTOS GRAMATICALES						
Matrícula	Presentados	E	MB	B	R	M
6to: A						
18	18	X	1	2	3	12

En el indicador aspectos gramaticales de los 18 estudiantes fueron evaluados de M el 66.6%, de R el 16.6%, de B el 11.1%, de MB el 5.5% y ninguno de E . (Anexo 12)

Las mediciones de los indicadores para determinar la calidad de la expresión oral se calificaron en A (Alto); M (Medio) y B (Bajo) y teniendo en cuenta la puntuación que alcanzaron en la prueba pedagógica, se determinó que:

Alto (A) aquella puntuación entre 9 y 10 puntos (E y MB).

Medio (M) entre 7 y 8 puntos.

Bajo (B) puntuación menor o igual a 6 puntos.

Además aquellos estudiantes evaluados en su rendimiento por la categoría de Alta, no necesitan nivel de ayuda alguna; los que están en el nivel Medio no han alcanzado el grado de independencia deseado y necesitan algún nivel de ayuda; y los categorizados de Bajo tienen que tener presente a todo momento un nivel de ayuda que dirija la actividad que realizan.

Los resultados descritos por el porcentaje de aprobados respecto a las categorías se muestran de la siguiente manera:

Nivel Alto, solo el 11,1%

Nivel Medio, a penas el 16,6%

Nivel Bajo, el 72,2%

Se determinaron que los resultados son pobres y preocupantes, no existe equilibrio entre las categorías ya que la tendencia que refleja marca un retroceso en el desarrollo de la habilidad de expresión oral.

Después de haber hecho el análisis de los instrumentos estadísticos aplicados en la prueba pedagógica, para tener mejor visión del comportamiento de la habilidad de expresión oral se determinó que los conocimientos que tienen los estudiantes se mueven entre Medio y Bajo aumentando la tendencia a Bajo demostrándose el pobre desarrollo de la habilidad de expresión oral.

Después de la realización del estudio de la prueba pedagógica inicial se determinaron las siguientes dificultades:

- ❖ Limitado desarrollo de la habilidad de expresión oral dado por:
- ❖ Pobre vocabulario.
- ❖ Al expresarse los estudiantes cometieron errores de pronunciación, ritmo y acento dañando de ese modo el acto comunicativo.
- ❖ Deficiente fluidez y coherencia.
- ❖ Problemas de entonación.
- ❖ Desconocimiento de los elementos gramaticales.
- ❖ Inseguridad, temor y demora al comunicarse oralmente.

A continuación se describen los resultados de la aplicación del conjunto de juegos lingüísticos para contribuir al desarrollo de la habilidad de expresión oral. Los miembros de la misma coinciden con los de la etapa inicial, los cuales fueron controlados en un

100% y para corroborar la eficacia del conjunto de juegos lingüísticos se aplicó una prueba pedagógica final (Anexo 13).

En la evaluación de la prueba pedagógica final se tuvieron en cuenta los mismos aspectos evaluados en la prueba pedagógica inicial así como el control de las evaluaciones se consideró para mantener relación en los criterios antes expuestos.

En el momento en que se aplicó la prueba pedagógica final de la investigación se pudo apreciar que los estudiantes se encontraban más seguros, tranquilos, organizados, manteniendo el puesto de trabajo y su concentración era total.

Matrícula 6to:A	Presen tados	Aprobados	% de aprobados	Desapro bados	% de desaprobados
18	18	17	94.5	1	5.5

De los 18 estudiantes que se les aplicó la prueba pedagógica final, 1 desaprobó, es decir el 5.5% de la muestra y aprobaron 17 el 94.5%. (Anexo 14)

Después de calificada la prueba pedagógica final se obtuvieron los siguientes resultados:

4 estudiantes fueron evaluados de E (excelente).

5 estudiantes fueron evaluados de MB (muy bien).

5 estudiantes fueron evaluados de B (bien).

3 estudiantes fueron evaluados de R (regular).

1 estudiante fue evaluado de M (mal).

Matrícula 6to: A	Presentados	E	MB	B	R	M
18	18	4	5	5	3	1

De los 18 estudiantes fueron evaluados de E (excelente) el 22.2%; de MB (muy bien) el 27.7%; de B (bien) el 27.7%; de R (regular) el 16.6% y de M (mal) el 5.5%.

Las mediciones de los indicadores para determinar el desempeño en la habilidad de expresión oral se calificaron de igual manera que en la prueba pedagógica inicial.

INDICADOR: PRONUNCIACIÓN						
Matrícula	Presentados	E	MB	B	R	M
6to: A						
18	18	4	6	4	3	1

En el indicador pronunciación de los 18 estudiantes fueron evaluados de M el 5.5%, de R el 16.6%, de B el 22.2%, de MB el 33.3% y de E el 22.2%. (Anexo 15)

INDICADOR: ENTONACIÓN						
Matrícula	Presentados	E	MB	B	R	M
6to: A						
18	18	1	7	5	4	1

En el indicador entonación de los 18 estudiantes fueron evaluados de M el 5.5%, de R el 22.2%, de B el 27.7%, de MB el 38.8% y de E el 5.5% . (Anexo 16)

INDICADOR: FLUIDEZ						
Matrícula	Presentados	E	MB	B	R	M
6to: A						
18	18	2	7	5	3	1

En el indicador fluidez de los 18 estudiantes fueron evaluados de M el 5.5%, de R el 16.6%, de B el 27.7%, de MB el 38.8% y de E el 11.1%. (Anexo 17)

INDICADOR: COHERENCIA						
Matrícula	Presentados	E	MB	B	R	M
6to: A						
18	18	1	6	5	5	1

En el indicador coherencia de los 18 estudiantes fueron evaluados de M el 5.5%, de R el 27.7%, de B el 27.7%, de MB el 33.3% y de E el 5.5% . (Anexo 18)

INDICADOR: VOCABULARIO						
Matrícula	Presentados	E	MB	B	R	M
6to: A						
18	18	6	7	4	2	1

En el indicador vocabulario de los 18 estudiantes fueron evaluados de M el 5.5%, de R el 11.1%, de B el 22.2%, de MB el 38.8% y de E el 33.3%. (Anexo 19)

INDICADOR: ASPECTOS GRAMATICALES						
Matrícula	Presentados	E	MB	B	R	M
6to: A						
18	18	4	6	4	3	1

En el indicador aspectos gramaticales de los 18 estudiantes fueron evaluados de M el 5.5%, de R el 16.6%, de B el 22.2%, de MB el 33.3% y de E el 22.2%. (Anexo 20)

Se comprobó que la frecuencia de aprobados es alta así como la distribución por categorías demostró el desarrollo de la habilidad de expresión oral. Se determinó que los resultados descritos por el porcentaje de aprobados respecto a la categoría se muestra de la siguiente manera:

Nivel Alto: 50%

Nivel Medio: 27.7%

Nivel Bajo: 22.2%

En cuanto a los resultados arrojados determinaron que hay un equilibrio entre las categorías de Alto y Medio reflejando un progreso en el aprendizaje y desarrollo de la habilidad de expresión oral y las dificultades se consideraron como discretas.

Hubo resultados significativos en todos los parámetros medidos después de ser aplicado el conjunto de juegos lingüísticos por lo que queda demostrado su efectividad.

El análisis realizado permite afirmar que los resultados posibilitaron llegar al criterio que los problemas detectados al inicio de la investigación mediante la observación, encuestas y prueba pedagógica fueron superados o mejorados en formas

significativas, lo que demuestra la efectividad de la aplicación de la propuesta de solución. La mayor cantidad de estudiantes al ser introducida la variable independiente se comunicó de manera inteligible hablando con fluidez aceptable pudiendo entender y ser fácilmente entendido con relación a lo que se le dice o se le pregunta, cometiendo pequeños errores que no afectan la comunicación, usando de manera apropiada las estructuras gramaticales y produciendo oraciones lógicas y coherentes en su discurso. Entre los resultados más novedosos encontramos el logro de una capacidad comunicativa elemental en el idioma a través de la reproducción de forma oral del material lingüístico aplicado a situaciones de la vida cotidiana por parte de los estudiantes, la satisfacción de las necesidades, intereses y motivaciones, el desarrollo de capacidades, hábitos y habilidades, la unidad entre lo instructivo y educativo, el papel protagónico del alumno en el proceso y de facilitador del maestro, tratamiento a

las diferencias individuales, la formación y consolidación del colectivo, un quehacer práctico entre los alumnos el cual favoreció la iniciativa, creatividad y la independencia cognoscitiva, etc.

CONCLUSIONES

- 1- La determinación de los fundamentos teóricos y metodológicos permitieron sustentar el objeto de estudio y el campo de acción de la investigación, relacionado con el desarrollo de la habilidad de expresión oral del idioma Inglés como lengua extranjera.
- 2- El diagnóstico realizado ha evidenciado las insuficiencias existentes en la enseñanza de la expresión oral en el idioma Inglés como lengua extranjera. Esta constatación justificó la necesidad de la elaboración de un conjunto de juegos lingüísticos para el desarrollo de esta habilidad.
- 3- Los juegos lingüísticos que se aplicaron permitieron de forma científica demostrar sus potencialidades para el desarrollo de la habilidad de expresión oral del idioma Inglés en escolares de sexto grado.
- 4- La aplicación de los juegos lingüísticos corroboró que son pertinentes, pues se produjo una elevación de los indicadores medidos.

RECOMENDACIONES

- 1-** Facilitar a los profesores de los demás centros de la enseñanza primaria de la provincia y el país el conjunto de juegos lingüísticos propuestos en la presente investigación.
- 2-** Generalizar la aplicación del conjunto de juegos lingüísticos al resto de los estudiantes de sexto grado para desarrollar la habilidad de expresión oral del idioma Inglés.
- 3-** Socializar los resultados de la tesis en eventos científicos a diferentes niveles.

BIBLIOGRAFÍA

Abbott, G. et al. (1989). The Teaching of English as an International Language. A Practical Guide. La Habana: Edición Revolucionaria.

Abreu Hernández , M. (2003). El juego y los medios de percepción directa en función del aprendizaje. Pedagogía: 2003.

Alfonzo Almeda, E. (2003) Sistema de ejercicios para el desarrollo de la escritura en el idioma inglés en estudiantes de primer año de medicina. Tesis en Opción al Grado Científico de Máster en Ciencias Pedagógicas, Sancti Spiritus.

Alvarez de Zayas, C.(1999). La escuela en la vida. Didáctica. 3ra Edición. La Habana: Editorial Pueblo y Educación,.

Antich de León, R.(1986). Metodología de la Enseñanza de Lenguas Extranjeras. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Baxter, E.(1999). Promueves o facilitas la comunicación entre los alumnos´´. La Habana:Editorial Pueblo y Educación.

Boyart, C.(1989) Juegos didácticos activos. México: IMDEC.

Brown, G y Yule, G.(1989). Teaching the spoken language. La Habana: Edición Revolucionaria.

Buenavilla Recio, R.(2006). Pensamiento filosófico y educativo latinoamericano, caribeño y cubano. Módulo II. Primera parte. Maestría en Ciencias de la Educación. Mención en Educación Primaria. La Habana: Pueblo y Educación.

Byrne, D.(1989). Teaching Oral English.La Habana: Edición Revolucionaria.

Caballero Delgado, E.(2002). Didáctica de la escuela primaria. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Caballero Pérez, M.(1989). Methodology of English Language Teaching. La Habana: Editorial Pueblo y Revolución.

Castellano Simons, D.(2006). Para comprender el aprendizaje. Módulo II. Segunda parte. Maestría en Ciencias de la Educación. Mención en Educación Primaria. La Habana: Pueblo y Educación.

Cerezal Mezquita, et al.(2006). El diseño metodológico de la investigación. Módulo II. Primera parte. Maestría en Ciencias de la Educación. Mención en Educación Primaria. La Habana: Pueblo y Educación.

Danilov, M A y Skatkin M N.(1978). Didáctica de la escuela. Editorial Pueblo y Educación.

Elkonin, D.B.(1984). Psicología del juego La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Enríquez O´Farrill, I. et al.(2004). Propuesta curricular para la enseñanza del Inglés de preescolar a sexto grado. La Habana.

Enríquez O´Farrill, I y Puliddo Díaz, A.(2006). Un acercamiento de la enseñanza del Inglés en la educación primaria. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Enríquez O´Farrill, I.(2008). Panorámica sobre la enseñanza del Inglés en la primaria. Temas metodológicos. La Habana: Videocassette.

Enríquez O´Farrill, I.(2008). ¿ Cómo dirigir el proceso de enseñanza aprendizaje de la lengua inglesa mediado por la video-clase?. La Habana: Videocassette.

Enríquez O´Farrill, I.(2008). La enseñanza y el aprendizaje del Inglés en primaria. ¿Cómo usar la video-clase?. La Habana: Videocassette.

Esteva Boronat, M.(1992). Vamos a jugar. En Educación. No.81, enero- junio, La Habana.

Esteva Boronat, M.(2001). El juego en la edad preescolar. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Expósito Ricardo, C.(2005). Algunos sistemas de aplicación para el procesamiento de la información computarizada. Módulo I. Segunda parte. Maestría en Ciencias de la Educación. Mención en Educación Primaria. La Habana: Pueblo y Educación.

Fernández Molina, V. (2008) Juegos didácticos dirigidos a la motivación por el Inglés en los alumnos de quinto grado de la Escuela Primaria Noel Sancho. Tesis en Opción al Grado Científico de Máster en Ciencias de la Educación, Sancti Spíritus.

Fiallo, J. (1996) Las relaciones intermaterias: una vía para incrementar la calidad de la clase. La Habana.

Finocchiaro, M y Brumfit, C.(1986). The Functional- Notional Approach From Theory to Practice. Edición Revolucionaria.

García Batista, G. et al.(2005). El trabajo independiente. Sus formas de realización. 1ra reimp. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

García Batista, G.(2003). Compendio de Pedagogía. 1er reimp: La Habana: Edición Pueblo y Educación.

García Batista, G y Valledar Estevill, R.(2006). Conformación del informe de la investigación. Módulo II. Primera parte. Maestría en Ciencias de la Educación. Mención en Educación Primaria. La Habana: Pueblo y Educación.

González Castro. V. (1988) Profesión comunicador. La Habana: Editorial Pablo de la Torriente

González V. et al.(2001). Psicología para educadores. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Granado Guerra, L. A, Gotay Sardiñas, J,L y González Escalona, M,C.(2007). El grupo escolar en la escuela primaria. Módulo III. Primera parte. Maestría en Ciencias de la Educación. Mención en Educación Primaria. La Habana: Pueblo y Educación.

Granado Guerra, L. A, Gotay Sardiñas, J,L y González Escalona, M,C.(2007). El escolar primario y su nuevo medio escolar. Módulo III. Primera parte. Maestría en Ciencias de la Educación. Mención en Educación Primaria. La Habana: Pueblo y Educación.

Granado Guerra, L. A. et al.(2007). El juego y la ludoteca en el desarrollo infantil. Módulo III. Cuarta parte. Maestría en Ciencias de la Educación. Mención en Educación Primaria. La Habana: Pueblo y Educación.

Hadfield, J.(1990). Intermediate communication games. Horlow : Editorial Longman.

Hernández Herrera, P.(2000). TV y Video: dos medios audiovisuales al servicio de la educación. En seminario nacional para educadores, I.

Hernández Herrera, P, Barreto Gelles, I y Hernández Galarraga, E.(2005). La televisión, el video y la informática en el proceso educativo. Módulo I. Segunda parte. Maestría en Ciencias de la Educación. Mención en Educación Primaria. La Habana: Pueblo y Educación.

Jara, O.(2005). Para sistematizar experiencias. Módulo I. Segunda parte. Maestría en Ciencias de la Educación. Mención en Educación Primaria. La Habana: Pueblo y Educación.

Jukovskaia, R I.(1976). La educación del niño en el juego. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Labarrere Reyes, G y Valdivia Pairol, G.(2001). Pedagogía. La Habana:Editorial Pueblo y Educación.

Lee W. R.(1986). Language teaching game. Oxford University Prees.

León, S.(1988). El juego y el desarrollo de la imaginación y el pensamiento. La Habana:1ra Jornada Científica del Instituto Central de Ciencias Pedagógicas.

López,Vergel, M.(1987). Juegos didácticos para despertar el interés por la Geografía. Revista Educación No. 65, abril- junio. La Habana.

Marley, A.(1997). Drama Techniques in language learning. A resource book of communication activities for language teachers. Cambridge: Cambridge University Press.

Martí, J.(1976). Escritos sobre educación. La Habana: Editorial de ciencias sociales.

Martínez Llantada, M.(2007). Trabajo final, redacción y presentación. Módulo III. Tercera parte. Maestría en Ciencias de la Educación. Mención en Educación Primaria. La Habana: Pueblo y Educación.

Ministerio de Educación, Cuba.(1991). Orientaciones Metodológicas: 6to Grado, Inglés. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Ministerio de Educación, Cuba.(1991). Programa 6to Grado, Inglés. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Ministerio de Educación, Cuba.(2000). Papel del maestro.(pág-15). En seminario nacional para educadores, I.

Ministerio de Educación, Cuba.(2002). La interdisciplinaridad como principio básico para el desempeño profesional en las condiciones actuales de la escuela cubana. En seminario nacional para educadores, III.

Ministerio de Educación, Cuba.(2002). El uso de la televisión educativa y el video en la escuela. En seminario nacional para educadores, III.

Ministerio de Educación, Cuba.(2005). Los medios audiovisuales e informáticos en el contexto de las transformaciones educacionales. En seminario nacional para educadores, VI.

Ministerio de Educación, Cuba.(2005). La investigación educativa como sustento de las transformaciones educacionales. En seminario nacional para educadores, VI.

Ministerio de Educación, Cuba.(2005). Principios básicos de la educación cubana. Módulo I. Primera parte. Maestría en Ciencias de la Educación. Mención en Educación Primaria. La Habana: Pueblo y Educación.

Minujin Zmud, A.(1989), Como estudiar las experiencias pedagógicas de avanzada. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Oropesa Fernández, R.(1995). Jugando también se aprende. La Habana: Editorial Academia.

Pino Calderón, J,L y Recarey Fernández, S.(2006). La orientación educativa y su inserción en el contexto escolar. Módulo II. Segunda parte. Maestría en Ciencias de la Educación. Mención en Educación Primaria. La Habana: Pueblo y Educación.

Porro Rodríguez, M y Báez García, M.(2003). Práctica del Idioma Español. Primera Parte. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Porro Rodríguez, M y Báez García, M.(2003). Práctica del Idioma Español. Segunda Parte. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Richard C, J y Rodgers, T.S.(1997). "Approaches and methods in language teaching. Cambridge: Cambridge University Press.

Rico Montero, P. et al.(2002). Hacia el perfeccionamiento de la escuela primaria. 1ra reimp. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Rico Montero, P.(2003). La zona de desarrollo próximo. Procedimiento y tareas de aprendizaje. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Rivoluceri, M y Paul, D.(1995) More grammars games. Cambridge: Cambridge University Press.

Rodríguez Santana, R. (2003). Los Juegos Didácticos: Una propuesta Metodológica para desarrollar los intereses cognoscitivos por la Geografía escolar”. Tesis presentada en opción al título de Máster. I.S.P Enrique José Varona.

Rojas Soriano, R.(2002). El arte de hablar y escribir. Experiencia y recomendaciones. Cuarta Edición. Editado en México por Plaza y Valdés.

Savin, NV.(1979) Pedagogía. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Segura Suárez, E. et al. (2006). La psicología en la práctica educativa del maestro. Módulo II. Segunda parte. Maestría en Ciencias de la Educación. Mención en Educación Primaria. La Habana: Pueblo y Educación.

Shevchenko, V.(1989). La elaboración y utilización de los juegos de roles en el proceso docente. En experiencia pedagógicas de avanzada, N.9, Sep. La Habana.

Tejeda del Prado, L.(2002). Jugar, aprender y crecer. Revista Educación No.106, mayo-agosto.La Habana.

Testa Frenes, A.(1997). Propositiones Metodológicas. Aprendizaje mediante juegos La Habana: Editorial Academia.

Trujillo, W.(2000). La comunicación oral. Revista Educacional. No 101 Septiembre-Diciembre. La Habana.

U R, P.(1997). A Course in Language Teaching. Cambridge: Cambridge University Press.

Vigotsky, L.S.(1982). Pensamiento y lenguaje. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Wright, A et al.(1996). Games for language learning. Cambridge: Cambridge University Press.

Villalón García G. (2002) El Juego. Selección de Lecturas Psicopedagógicas. Ediciones Cátedra.

Zhukovskaya, R.I.(1982). El juego y su importancia pedagógica. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Zvorigina, K.F.(1989). Formación de la motivación para el juego. En Educación por el mundo. No 67, julio-agosto. La Habana.

ANEXO

Anexo 1

Análisis de documentos

Objetivo: valorar las exigencias metodológicas de la enseñanza del idioma Inglés sexto grado.

Relación de aspectos que se tuvieron en cuenta:

- 1- Orientaciones metodológicas y programa Hello.
- 2- Un acercamiento a la enseñanza del inglés en la educación primaria.
- 3- Propuesta curricular para la enseñanza del inglés de preescolar a sexto grado.

Anexo 2

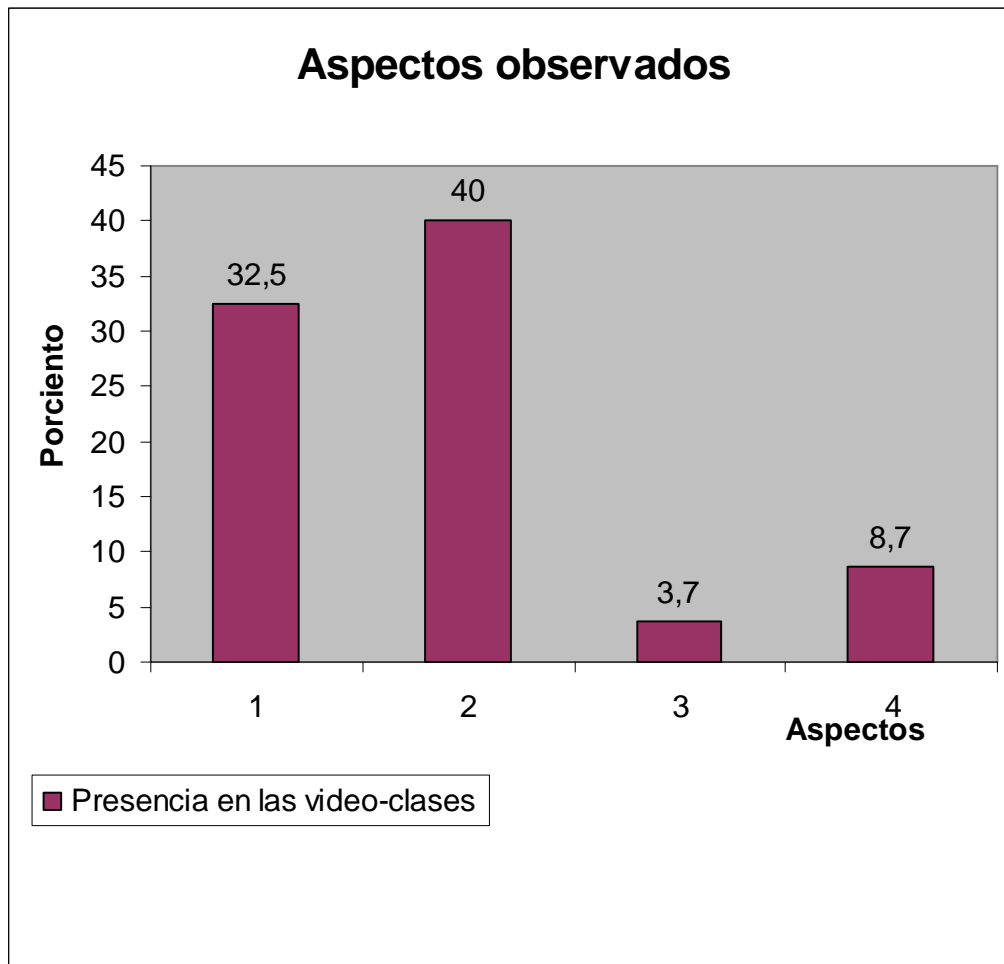
Guía de observación.

Objetivo: constatar el tipo de actividades que se emplean en las video-clases de inglés de sexto grado para el desarrollo de la expresión oral.

Cuestionario:

- 1- ¿Existe correspondencia entre las clases de presentación y las de ejercitación?
- 2- ¿Son suficientes las actividades de ejercitación oral que se proponen en las video-clases?
- 3- ¿Aparecen dentro de las video-clases juegos lingüísticos que permitan potenciar el desarrollo de habilidades comunicativas?
- 4- ¿Se incluyen canciones relacionadas con los contenidos tratados?
- 5- ¿Se ponen de manifiesto dentro de las video-clases ejercicios o alguna sección dirigida a propiciar una correcta pronunciación?
- 6- ¿En qué medida se utilizan las categorías gramaticales?
- 7- ¿Se propicia el vínculo de los contenidos con la vida de los estudiantes y entre las asignaturas?

Anexo 3



Aspectos

- 1- Clases de ejercitación.
- 2- Actividades de ejercitación oral.
- 3- Inclusión de juegos lingüísticos en las video-clases.
- 4- Presencia de canciones.

Anexo 4

Encuesta a profesores de inglés del municipio Sancti Spíritus.

Objetivo: Constatar como se manifiesta el desarrollo de la habilidad de expresión oral del idioma Inglés a través de la aplicación de las video-clases de sexto grado.

Cuestionario

Queridos profesores necesitamos de su colaboración para que respondan la siguiente encuesta, la misma no tiene carácter evaluativo, pero puede contribuir a desarrollar el aprendizaje de los estudiantes.

Preguntas

1- ¿Con la aplicación de las video-clases de inglés sexto grado se logra desarrollar la habilidad de expresión oral en los estudiantes?

Si _____ No _____ ¿Por qué?

2- ¿Constituye el estudiante el principal protagonista dentro del proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura?

Si _____ No _____

3- ¿Existe mayor prioridad al desarrollo de la habilidad de expresión oral con respecto a la escritura?

Si _____ No _____

4- ¿Constituyen los juegos una vía de utilización sistemática en el desarrollo de la expresión oral?

Si _____ No _____ ¿Qué sugiere?

Anexo 5

Prueba pedagógica inicial

Objetivo: Constatar el estado de desarrollo de los estudiantes de sexto grado sobre la habilidad de expresión oral del idioma Inglés.

Actividades:

- 1- Dramatización de situaciones utilizando saludos e información personal.
- 2- Preguntas interrogativas sobre objetos, números y vestuario.
- 3- Descripción de su casa.
- 4- Descripciones físicas de personas.
- 5- Aconsejar a amigos con diversas dolencias.

Clave:

Aspectos:

- 1- Hello - Hi - Good morning - Good afternoon - Good evening – Goodbye – What’s your name?- I am ____ / My name is _____. – How are you? – I am fine, thank you – How old are you? - I am ____ years old. – Where are you from? – I am from Cuba.
- 2- What is it? – What are they? – Is it a/ an _____? – Are they _____?(objects, numbers and clothes).
- 3- Describe your house.
- 4- What does he/ she look like?
- 5- Advise your friend.

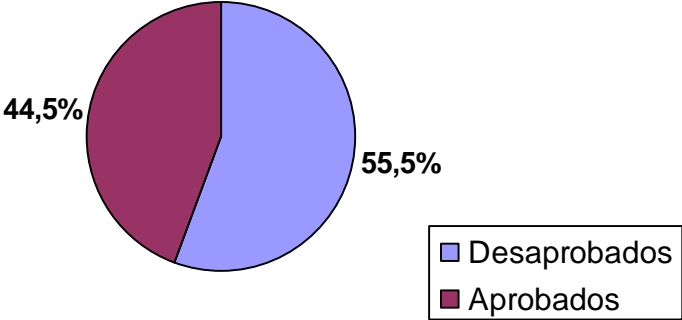
Ejemplo:

A: I have a terrible headache.

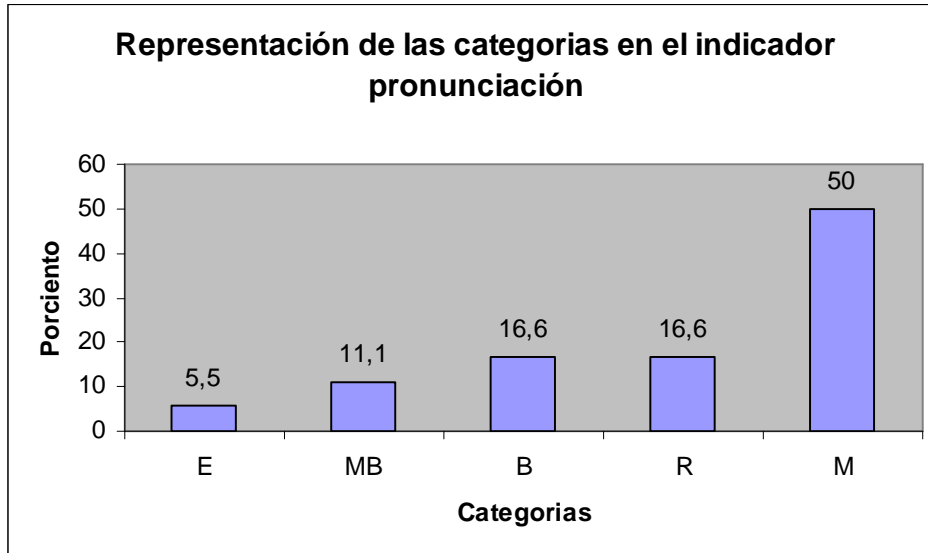
B: _____.

Anexo 6

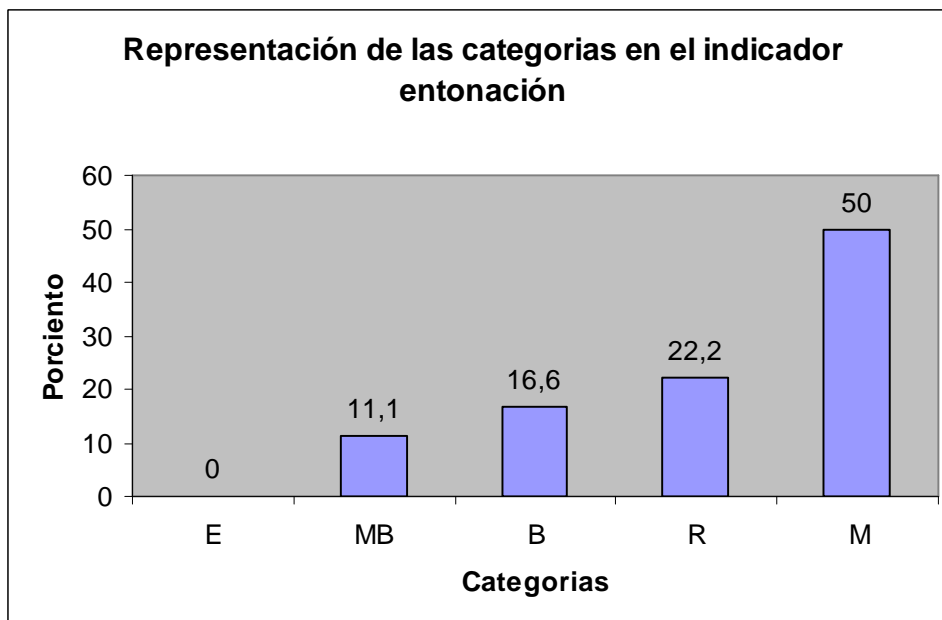
Representación del porcentaje de aprobados y desaprobados en la prueba pedagógica inicial.



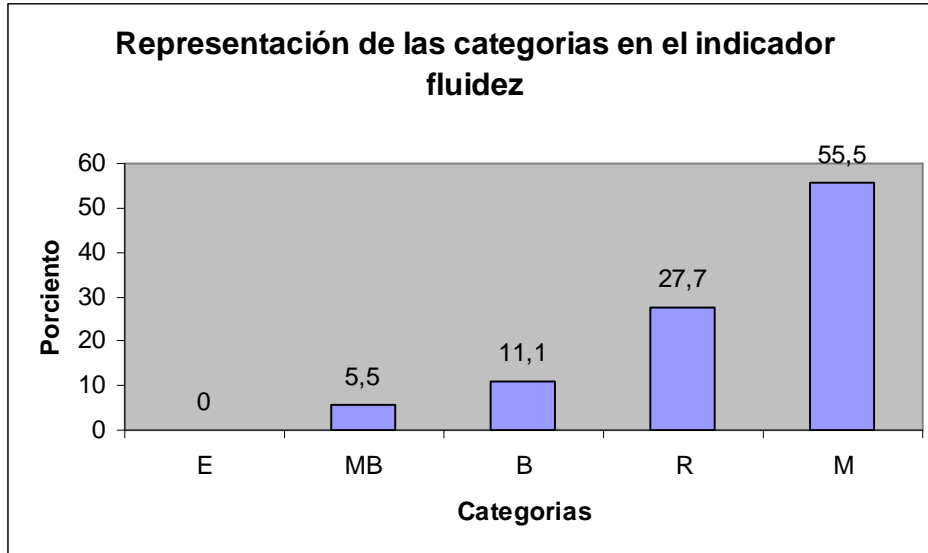
Anexo7



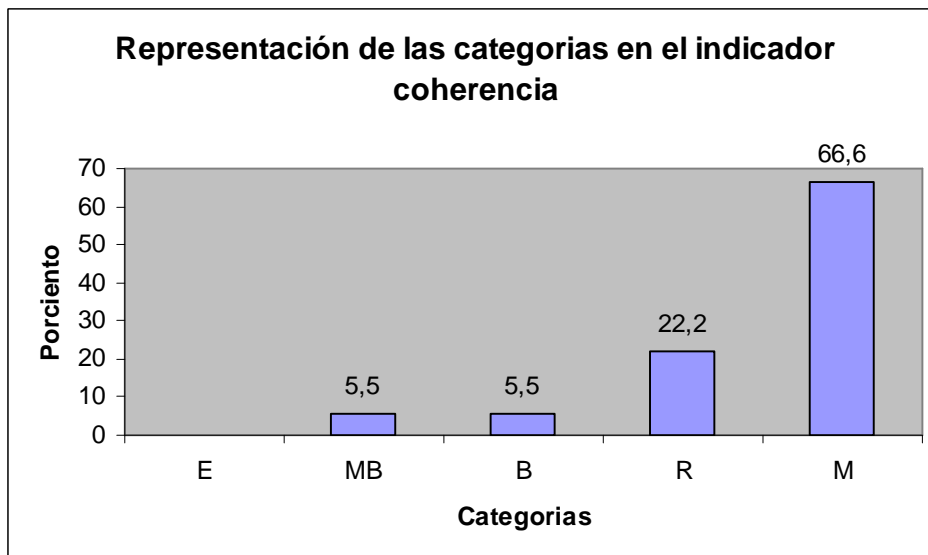
Anexo 8



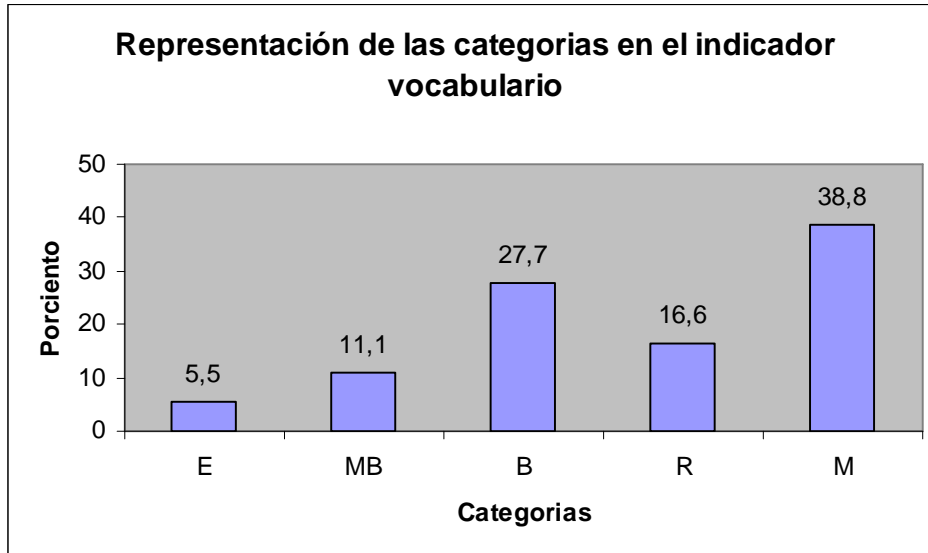
Anexo 9



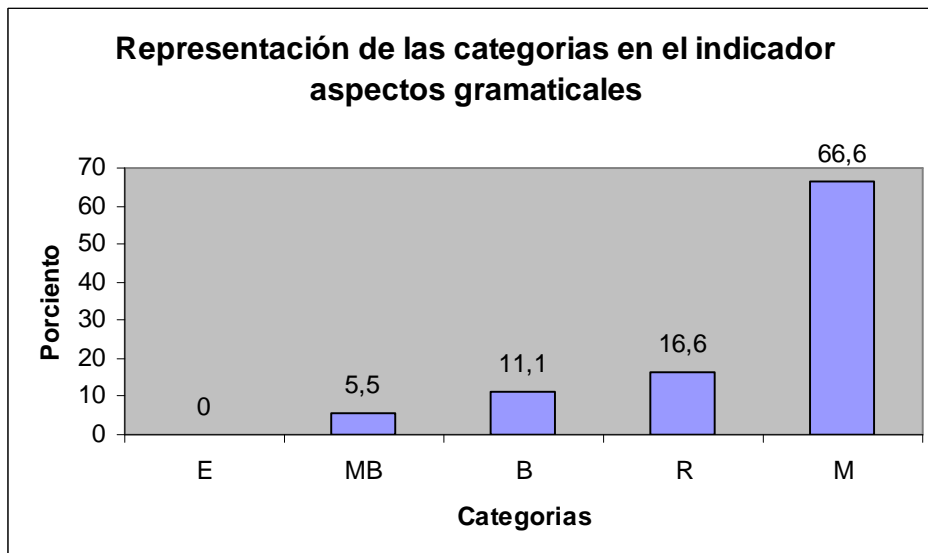
Anexo10



Anexo11

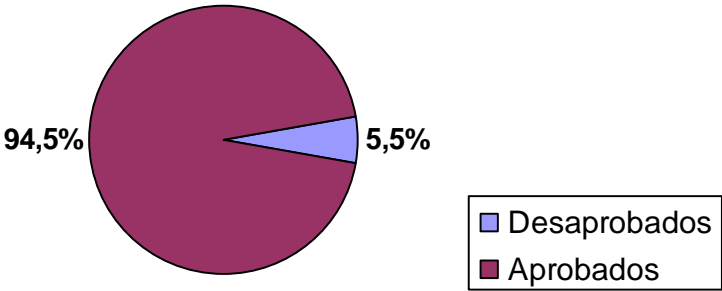


Anexo 12

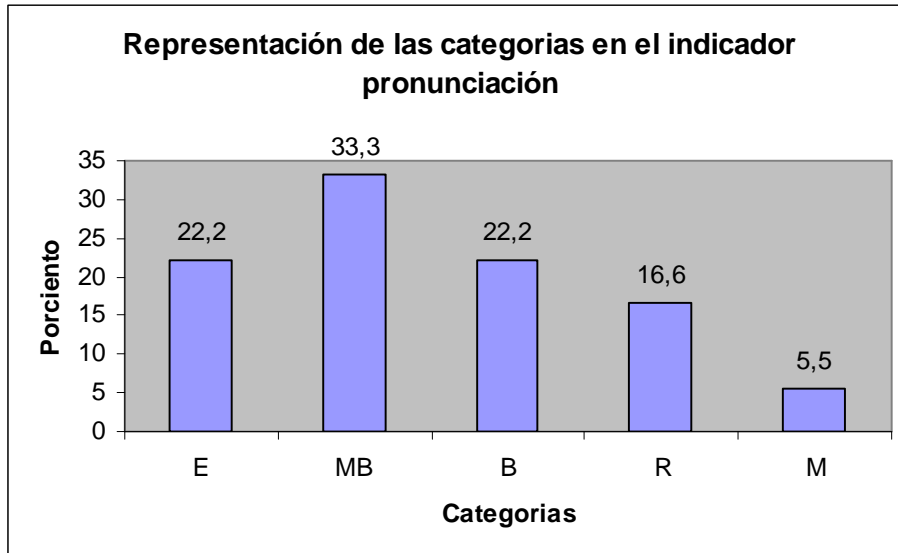


Anexo 14

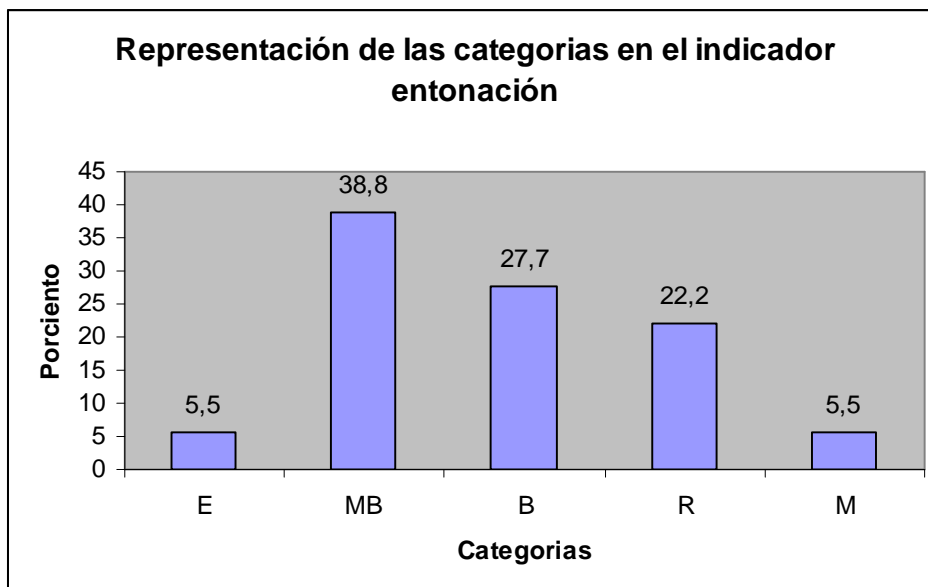
Representación del porcentaje de aprobados y desaprobados en la prueba pedagógica final.



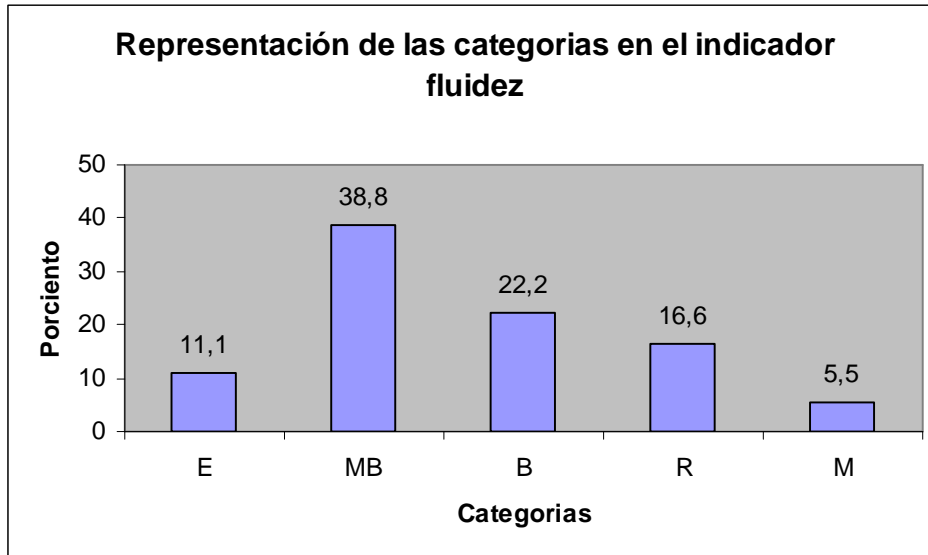
Anexo 15



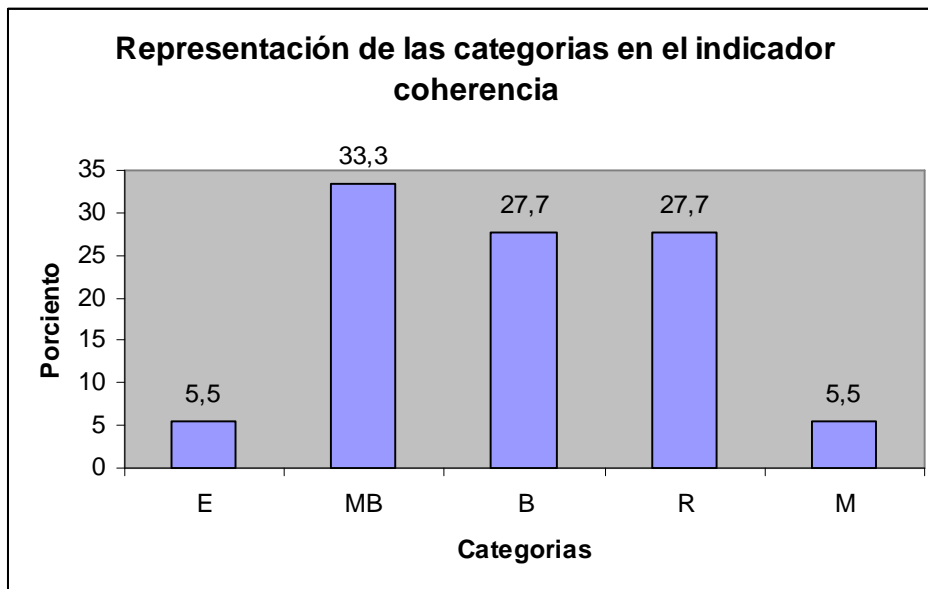
Anexo 16



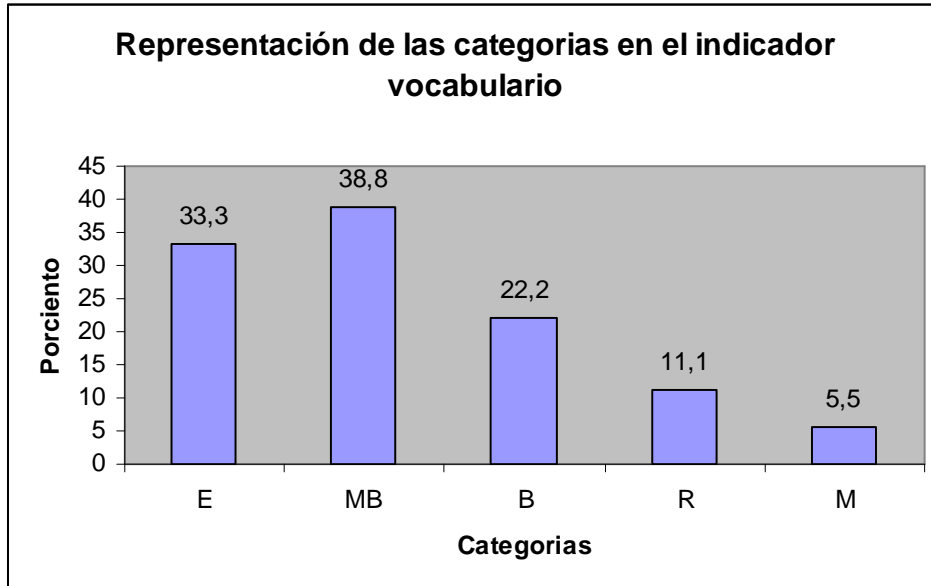
Anexo 17



Anexo 18



Anexo 19



Anexo 20

