

*Instituto Superior Pedagógico
“Capitán Silverio Blanco Núñez”*

Sancti Spiritus

Tesis en Opción al Título de Máster.

Ira Edición.

Educación Primaria.

*Título: Juegos didácticos dirigidos a la
motivación por el Inglés en los alumnos de quinto
grado de la Escuela Primaria Noel Sancho
Valladares del municipio Cabaiguán.*

Autora: Lic. Vivian Fernández Molina

Tutor: MsC Guillermo Aquino Díaz

Curso Académico: 2007- 2008

Resumen

El presente trabajo aborda el tema relacionado con Juegos Didácticos dirigidos a la motivación por las clases de inglés en los escolares de quinto grado de la Escuela Primaria Noel Sancho Valladares. Este tema se investiga debido a las dificultades existentes ya que los escolares no se muestran interesados por las clases, no se sienten motivados por el idioma, no tienen propósito durante el aprendizaje, no proyectan su personalidad de aprender el inglés, además, sus deseos y necesidades no son satisfechas por lo que se propone como solución una colección de juegos didácticos que contribuyan al desarrollo de la motivación de los mismos. La tesis esta estructurada de la siguiente forma: introducción, dos capítulos, conclusiones, recomendaciones y bibliografía. Se emplearon métodos de nivel teórico como análisis y síntesis, inductivo deductivo, modelación e histórico y lógico. Los métodos del nivel empírico que se emplearon fueron: estudio de documentos normativos de la Educación Primaria, la observación científica, entrevista, cuestionario y un pre – experimento pedagógico secuencial. El contenido de este trabajo puede constituir una útil herramienta para que el maestro de esta enseñanza aproveche las posibilidades que brindan los juegos didácticos en la motivación del escolar hacia el aprendizaje del idioma ingles.

“... La enseñanza por medio de impresiones en los sentidos es la más fácil, menos trabajosa y más agradable para los niños, a quienes debe hacerse llegar los conocimientos por un sistema que a la vez concibe la variedad, para que no se fatigue su atención y la amenidad, para hacer que se aficionen a sus tareas”.



Agradecimientos

A mi tutor por su paciencia y dedicación.

A mi familia por su apoyo incondicional.

A la Revolución, por darme la posibilidad de superarme.

INDICE

Introducción	1
Capítulo I: Fundamentos teóricos y metodológicos que sustentan el desarrollo de la motivación como subsistema de regulación psíquica integrante del sistema integral que es la personalidad de los escolares por las clases de inglés.	10
Epígrafe 1.1: Motivación en el proceso de enseñanza y Aprendizaje del inglés.	10
Epígrafe 1.2: La motivación en el aprendizaje del idioma Inglés	12
Epígrafe 1.3: Algunas reflexiones acerca del desarrollo de la	14
Epígrafe 1.4: El aprendizaje desarrollador desde la clase de Inglés.	18
Epígrafe 1.5: Proceso de enseñanza aprendizaje desde la clase de Inglés.	29
Epígrafe 1.6: El juego como elemento motivacional.	34
Capítulo II: Juegos didácticos dirigidos a contribuir al desarrollo de la motivación de los escolares de quinto grado por las clases de inglés	48
Epígrafe 2.1: Consideraciones acerca del diagnóstico inicial.	48
Epígrafe 2.2: Características y propuestas de juegos didácticos.	51
Epígrafe 2.3: Resultados alcanzados con la aplicación de los juegos didácticos.	70
Conclusiones	74
Recomendaciones	75
Bibliografía	76
Anexos	

INTRODUCCIÓN

Cuba mantiene relaciones de cooperación e intercambio con un elevado número de países. En los terrenos científico técnicos, educacional, cultural y deportivo. Aumenta cada día más el intercambio de delegaciones y técnico y crece la participación en seminarios, conferencias y demás eventos internacionales. Se incrementa el desarrollo del turismo y las fuentes de información en inglés. Todo lo anterior demuestra que en los planes de estudio incluye la enseñanza de este idioma.

Los objetivos generales de la enseñanza de Lenguas Extranjeras quedaron formulados a partir de la fundamentación hecha al respecto en las Tesis y Resolución sobre Política Educacional plasmadas en el primer Congreso del Partido Comunista de Cuba. En 1975, de cuyos objetivos generales quedaron derivados los específicos por niveles.

La escuela como institución ha de propiciar un espacio interactivo bien estructurado, tanto en el ámbito de su estructura directiva, como en el ámbito de la clase, de manera tal que la atmósfera de la institución pueda ser percibida por el aprendizaje con un ambiente de paz, bienestar y cálida acogida que inspire confianza y seguridad y donde impere un orden participativo y de mayor dialogicidad para promover un aprendizaje verdaderamente desarrollador.

En aras de lograr la excelencia educativa en la institución educacional cubana, este modelo educativo exige indudablemente una interacción desarrolladora en el proceso de aprendizaje, cuya primera condición es el establecimiento de una comunicación también desarrolladora a tono con las actuales exigencias que este plantea al que aspira la Educación Cubana hoy día.

La Educación Cubana se ha visto inmersa a transformaciones esenciales, las cuales están día a día dando su aporte al desarrollo lógico social de la humanidad, para lograr una cultura general integral. Para ello ha construido nuevas escuelas,

excelente base material de estudio, el uso de la tecnología y nuevos conceptos que revolucionan la labor educativa y ponen al maestro en condiciones de lograr resultados muy superiores al todo el quehacer precedente.

Se ha garantizado plenamente el derecho a todos los ciudadanos a la educación, lo que tiene como finalidad esencial la de desarrollar en los educandos capacidades intelectuales, físicas y espirituales personales, hábitos de conducta y el logro de la personalidad integral que piensen y actúen creadoramente, aptos para construir la nueva sociedad y defender las conquistas de la Revolución.

El dominio del idioma Inglés es una de las aristas de la Revolución Cultural que además forma parte de la Batalla de Ideas que se lleva a cabo. Es por ello que la enseñanza de este idioma se caracteriza por el enfoque integral de los cuatro aspectos de la actividad verbal, no se habla de la aplicación de un método determinado, sino de un sistema de fundamentos metodológicos que respondan a la concepción científica consecuente con la teoría general del Marxismo Leninismo.

Uno de los avances alcanzados en la Educación Primaria es la implantación de las nuevas tecnologías de información y comunicación, la cual se concibe con un enfoque integral del proceso docente y que tiene como objetivo garantizar la práctica educativa en su dimensión global y además de favorecer la dinámica del aprendizaje ,de hecho Esta asignatura se transmite a través de la video clases lo que posibilita que el educando pueda visualizar el contenido impartido a partir de imágenes que lo enriquezcan, esto favorece que las clases sean más integradoras, científicas y desarrolladoras.

Las clases de inglés comienzan a desarrollarse en la escuela primaria en el año 1991 en sexto grado, y a raíz de la Revolución Educativa se inicia desde el tercer grado para que el alumno pueda desarrollar habilidades comunicativas en un idioma diferente al que posee.

Al decir de la autora Enríquez O´Farril, (2006,1), la enseñanza del Inglés en la Educación Primaria persigue un fin: “la formación de la personalidad del escolar” de modo que interioricen los conocimientos y orientaciones valorativas que se reflejan gradualmente en sus sentimientos, formas de pensar y comportamiento, de la cual puede inferirse que llega a ser del todo intrínseca la relación enseñanza- motivación para el logro del aprendizaje de esta asignatura.

A pesar de todos los esfuerzos llevados a cabo, aun es insuficiente el aprendizaje de este idioma, durante las observaciones realizadas en la práctica se aprecia que existen dificultades aún puesto que los escolares en su totalidad no se muestran interesados por las clases de inglés, no se sienten motivados por el idioma, no tienen propósitos durante el aprendizaje, no proyectan su personalidad al aprender inglés y sus deseos y necesidades no son satisfechas, por lo que no se siente motivado para acoger con gusto el contenido impartido.

En correspondencia con lo anteriormente planteado y para contribuir a la solución de este problema latente en el proceso enseñanza aprendizaje del inglés se determina formular el problema científico en los siguientes términos:

¿Cómo contribuir al desarrollo de la motivación por las clases de inglés en los escolares de quinto grado A de la Escuela Primaria Noel Sancho Valladares?

Cuyo objeto de investigación es: proceso de enseñanza aprendizaje del inglés en el quinto grado.

Su campo de acción: potenciación de la motivación por las clases de inglés en los escolares de quinto grado.

Con el objetivo de: Validar juegos didácticos que dirigidos a contribuir al desarrollo de la motivación por las clases de Inglés en los escolares de quinto grado de la escuela primaria Noel Sancho Valladares.

Constituyen guía imprescindible para la presente investigación las siguientes preguntas científicas:

1 ¿Cuáles son los fundamentos teóricos y metodológicos que sustentan el desarrollo de la motivación como subsistema de regulación psíquica integrante del sistema integral que es la personalidad de los escolares por las clases de Inglés?

2 ¿Cuál es el estado actual en que se expresa la motivación de los escolares de los escolares de quinto grado por las clases de Inglés?

3 ¿Qué características deben tener los juegos didácticos dirigidos a contribuir al desarrollo de la motivación en los escolares de quinto grado por las clases de Inglés?

4 ¿Qué resultados se obtendrán con la aplicación de juegos didácticos dirigidos a contribuir al desarrollo de la motivación de los escolares de quinto grado por las clases de inglés?

Se declara como variable independiente: los juegos didácticos.

Juegos didácticos: Se asume para esta investigación como la forma más característica de enseñanza para los escolares; en ellos se les plantean tareas en forma lúdica, cuya solución requiere atención, esfuerzo mental, habilidades; secuencia de acciones y asimilación de reglas que tienen un carácter instructivo.

Variable dependiente: desarrollo de la motivación por las clases de inglés.

Motivación: se asume para esta investigación el estudio como proceso psíquico que regula la dirección e intensidad de la actividad hacia el cumplimiento de la necesidad y exigencia social de que el individuo se prepare, adquiere los conocimientos, habilidades, capacidades y rasgos característicos necesarios para que posteriormente pueda trabajar, ser útil a la sociedad y convivir en ella.

La Operacionalización de la variable quedará expresada en las siguientes dimensiones e indicadores respectivamente:

Dimensiones	Indicadores
1- Orientación motivacional.	1.1. Intereses por el estudio del inglés. 1.2- Motivos relacionados con el aprendizaje del inglés.
2- Expectativa motivacional.	2.1- Propósito del sujeto durante el aprendizaje del inglés. 2.2- Proyectar la personalidad del sujeto al aprender inglés.
3- Estado de satisfacción.	3.1- Deseos y necesidades satisfechas durante el aprendizaje del inglés.

Para el cumplimiento del objetivo planteado fue necesario realizar diferentes tareas científicas:

- ✓ Determinación de los fundamentos teóricos y metodológicos que sustentan el desarrollo de la motivación como subsistema de regulación psíquica integrante del sistema integral que es la personalidad de los escolares por las clases de inglés.
- ✓ Diagnóstico del estado actual en que se expresa la motivación de los escolares de quinto grado por las clases de inglés.
- ✓ Aplicación de los juegos didácticos dirigidos a contribuir al desarrollo de la motivación de los escolares de quinto grado por las clases de inglés

- ✓ Validación de la efectividad de los juegos didácticos aplicados para contribuir al desarrollo de la motivación los escolares de quinto grado por las clases de inglés.

Durante la realización de la investigación se utilizaron diferentes métodos científicos:

1- Métodos del nivel teórico:

- **Análisis y síntesis:** este se evidenció en diferentes momentos de la investigación al realizar el análisis de los presupuestos teóricos metodológicos relacionados con la aplicación de juegos en el quinto grado de la asignatura de Inglés para elevar la motivación de los educandos, sirvió en la búsqueda de argumentación y recopilación de los datos para reconocer y valorar un fenómeno investigado en todas sus partes, para llegar a lo concreto del mismo desde la fundamentación teórica hasta la propuesta de acciones que se plantea en el trabajo. Es decir, permitió hacer un análisis del todo en sus partes y volver al todo mediante la síntesis.
- **Inductivo y deductivo:** se empleó para llegar a generalizaciones a partir del estudio de casos particulares. Están presentes en el examen de los presupuestos teóricos. La complementación mutua entre lo inductivo y deductivo facilita la comprensión de los presupuestos teóricos examinados. Al ir de lo particular a lo general en un proceso deductivo.
- **Modelación:** para diseñar juegos didácticos dirigidos a la motivación de los escolares.
- **Histórico y Lógico:** permitió el estudio de la manifestación concreta de la problemática a la vez que indicó la búsqueda de enfoques para la labor de motivación por la clase de inglés.

2- Métodos del nivel empírico se emplearon:

- ❖ El estudio de documentos normativos de la Educación Primaria, se utilizó para determinar qué contenidos y habilidades se pretenden desarrollar en el grado.
- ❖ La observación científica se empleó con el objetivo de constatar el nivel de motivación de los escolares durante la clase.
- ❖ Entrevista: a los escolares se realizó con el objetivo de constatar el nivel de motivación que tienen los mismos en las clases de inglés.
- ❖ Cuestionario: se aplicó a los escolares con el objetivo de comprobar el nivel de motivación de los mismos por las clases de inglés.
- ❖ Se inició la aplicación de un PRE- experimento pedagógico secuencial para obtener conocimiento científico en sus tres fases:

Fase diagnóstica: se realizó la revisión bibliográfica y de documentos, se elaboraron y se aplicaron los diferentes instrumentos, para comprobar el estado actual del problema, posteriormente se procesaron los datos del diagnóstico inicial lo que permitió el inicio de la elaboración de la variable Independiente, elaborándose los juegos.

Fase formativa: se aplicaron los instrumentos y sobre la base de los resultados se introduce el inicio de la propuesta de juego que eleven la motivación por las clases de inglés.

Fase de control: se aplicará nuevamente los instrumentos para constatar la efectividad de la propuesta.

La guía de observación, entrevista y cuestionario se aplican en diferentes momentos de la aplicación en la etapa inicial de recogida de información para efectuar una exploración preliminar del fenómeno estudiado, durante el desarrollo de la investigación para tratar diferentes aspectos no reflejados con la profundidad requerida mediante el empleo de otros métodos y para comprobar la efectividad de la propuesta de solución.

2- Métodos del nivel matemático.

- **El cálculo porcentual:** se utilizó para el procesamiento de los datos obtenidos a través de los diferentes métodos empíricos, lo que posibilitará un análisis cualitativo, cuantitativo de los datos obtenidos.
- **Estadística descriptiva:** para la presentación de los resultados.

La población son los 84 escolares de quinto grado de la escuela primaria Noel Sancho.

La muestra la integran los 20 escolares del grupo quinto A de la escuela primaria Noel Sancho Valladares. Ellos representan el 30,3% de la matrícula de la escuela y el 23,8% de la población.

La muestra está conformada por diez hembras y varones. Esta es representativa por las características propias que presentan: de los 20 escolares, 3 evaluados de excelente, 5 muy bien, y 12 bien. Lo que evidencia predominio de evaluaciones entre 70 y 79 puntos. Estos resultados constituyen un indicador de las carencias que poseen en relación a la motivación por la asignatura.

La novedad científica: Desde la práctica con la intervención y a través de la propuesta de solución se llega a lograr una sistematización teórica sobre la motivación de los escolares y un conjunto de juegos didácticos que contribuya a

potenciar la motivación de los escolares, aspecto totalmente novedoso en nuestra provincia que hasta el momento no ha sido objeto de investigación.

La tesis esta 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, objeto de investigación. En el segundo capítulo se exponen los resultados del diagnóstico inicial, la propuesta de actividades y los resultados de la validación.

CAPITULO I: Fundamentos teóricos y metodológicos que sustentan el desarrollo de la motivación como subsistema de regulación psíquica integrante del sistema integral que es la personalidad de los escolares por las clases de inglés.

1.1 Motivación en el proceso de enseñanza y Aprendizaje del inglés.

Uno de los factores más importantes en el proceso de la actividad del hombre y de su proceso de aprendizaje a la motivación, partiendo de que no existe actividad inmotivada. Motivo es todo aquello que incita al hombre actuar para satisfacer una necesidad. Para Leontiev toda actividad responde a un motivo el cual le da orientación, sentido e intención a la misma. Si se considera esto el estudio de la motivación no puede llevarse a cabo sin ubicarlo en el contexto de la actividad donde se desenvuelve la persona.

En este caso es de interés la motivación por el estudio este va a influir tanto sobre la eficiencia en la asimilación de los conocimientos, en la formación de habilidades y capacidades y en la retención escolar, así como en la formación del carácter moral y orientación ideológica de nuestros escolares y jóvenes.

Según González Serra define el concepto de motivación hacia el estudio como proceso psíquico que regula la dirección e intensidad de la actividad hacia el cumplimiento de la necesidad y exigencia social de que el individuo se prepare, adquiere los conocimientos, habilidades, capacidades y rasgos característicos

necesarios para que posteriormente pueda trabajar, ser útil a la sociedad y convivir en ella.

Motivación constituye un subsistema de regulación psíquica integrante del sistema integral que es la personalidad. (Brito: 1987)(González V: 1997).

Se observa que todos los autores coinciden en plantear que la motivación es un proceso psíquico para formar la personalidad.

Se tomará como referencia el concepto dado por el González Serra, teniendo en cuenta que es más efectivo y a fin, con el objetivo de este trabajo.

Concebir la motivación como un subsistema tiene toda una serie de implicaciones de carácter teórico, metodológico y práctico, como componentes que no pueden ser considerados de formas aisladas, sino que presupone concebirlas como unidades que están intrínsecamente vinculadas entre sí e implica además que cada componente debe ser estudiados como una unidad en la que se produce a menor escala la característica general del sistema del cual forma, indisolublemente parte integrante.

¿Cuáles son esas unidades constituyentes del subsistema motivacional?

- La orientación motivacional que abarca las necesidades, los intereses, los motivos del sujeto, constituye la manifestación concreta de la manifestación del sujeto. Por tanto garantiza el aspecto movilizador de la actuación y constituye su génesis.

La expectativa motivacional se refiere a la representación anticipada e intencional que la persona tiene sobre su actuación y sus resultados futuros. Abarca los propósitos, las metas, los planes y proyectos de la personalidad. Por tanto, le confiere dirección a la actuación y en este sentido constituye el aspecto que

garantiza la direccionalidad en un contexto determinado. Es una imagen consciente de los resultados futuros y en este sentido constituye un nivel predominantemente cognitivo de la motivación.

- El estado de satisfacción: está constituido por las vivencias afectivas que experimente un sujeto en función de la satisfacción o no de sus necesidades, deseos, intereses, aspiraciones, expectativas, por ende es la unidad que sostiene el comportamiento humano en un contexto de actuación determinado. Por tanto, garantiza el aspecto sostenido de la regulación motivacional. En otras palabras constituye la manifestación valorativa de las vivencias que el sujeto tiene de la realización de su motivación en el marco de su orientación motivacional, o sea, es una unidad motivacional predominantemente afectiva.

La autorregulación efectiva del aprendizaje como una de las condiciones necesarias para el logro de un aprendizaje desarrollador que tribute a la elevación de la calidad en la educación solo puede efectuarse sobre la base de procesos que estimulan, dirigen y sostengan las acciones del aprendizaje en los diferentes niveles de su funcionamiento como personalidad. De igual forma, solo conjugando la motivación en los diferentes niveles de la personalidad y logrando su efectividad de manera integral, resultará posible la formación de valores estables, la solidez de las ideas y el desempeño eficiente.

1.2 La motivación en el aprendizaje del idioma Inglés

El estudio del idioma Inglés puede condicionarse por motivos cognoscitivos: El deseo de dominar un nuevo idioma, de leer su literatura, de conocer la cultura de su pueblo, etc. Este tipo de motivo intrínseco puede conducir al éxito en el aprendizaje aun cuando existan deficiencias metodológicas de la enseñanza. Pero también puede haber motivos extrínseco, como por ejemplo, la necesidad de examinar el idioma

inglés como asignatura en ese caso los escolares no sienten interés por dominar el idioma, carecen de la motivación intrínseca que debe existir en el proceso de estudio de un idioma extranjero.

El aprendizaje no motivado de la actividad comunicativa destruye el objetivo de dicha actividad y esta pierde su contenido psicológico. Por ello la motivación desempeña un papel muy importante en la realización de la actividad comunicativa, teniendo en cuenta que esta constituye uno de los factores psicológicos fundamentales para lograr el dominio de una lengua extranjera. Es responsabilidad del profesor despertar los intereses cognoscitivos de los escolares motivándolos para el aprendizaje.

La motivación, que es una condición permanente del proceso docente educativo, esta constituida por un gran numero de impulsos psicológicos y educativos que deben estar presentes a través de toda la clase y todo el curso, no meramente al principio de una u otro. La motivación propicia en el alumno el desarrollo de una actitud positiva hacia el idioma, actitud que debe convertirse en una cualidad permanente de su personalidad, a la vez que implica su disposición de emplear el idioma extranjero en beneficio de la sociedad socialista.

La vía didáctica idónea para que los escolares se sientan motivados es que el material lingüístico de cada unidad del programa esté contextualizado. Es decir, que los elementos lingüísticos se presenten en las situaciones y las formas en que realmente se usan y que lo que se presenta en esa unidad se refiera a un tema específico o a una situación que realmente motive a los escolares, en vez de presentarse series de oraciones modelos cuyos contenidos no se relacionan entre si. También es necesario que ese material se

ejercite en forma comunicativa y que se aplique en situaciones que exijan la comunicación

1.3 Algunas reflexiones acerca del desarrollo de la personalidad y la comunicación en la edad escolar.

Desde los inicios de la humanidad el hombre necesitó de la vida colectiva y la comunicación con sus semejantes para poder adaptarse al medio y transformarlo mediante el trabajo lo que propició su propio desarrollo como especie y personalidad. Este proceso es muy complejo y en el intervienen como elementos fundamentales la actividad y la comunicación.

El proceso de formación y desarrollo de la personalidad se produce mediante un desarrollo ontogenético dividido en etapas o estadios del desarrollo, etapa en que el individuo está sometido a un conjunto de influencias externas que se han condicionado la formación en el, de procesos internos y cualidades de la personalidad. En tal sentido L. S Vigostky define el concepto de situación del desarrollo mediante el cual se hace evidente la comunicación de factores externos e internos condicionando la dinámica del desarrollo.

El sistema psicológico de la personalidad se caracteriza, en general, por la individualidad, la integridad y la estabilidad dinámica o relativa de la estructura de sus contenidos y sus funciones reguladoras.

Ello sugiere adoptar un criterio metodológico de estudio de la personalidad de los educandos que permita descubrir la estructura tras las funciones reguladoras y autorreguladoras que se expresan en la actividad y comunicación escolar, pues son estas las que definen el sentido psicológico de sus contenidos y las formas en que ellos operan en los distintos momentos y situaciones del comportamiento.

En los niveles más altos de integridad y desarrollo de la personalidad, la regulación del comportamiento se expresa, predominantemente, como autorregulación dado por el carácter consciente y auto consciente de las operaciones psicológicas, mediante las cuáles el sujeto actúa sobre las circunstancias del medio y su propio desarrollo. Este nivel, consciente volitivo, es expresión de autonomía y autodeterminación, y es el nivel de desarrollo psicológico más deseado en las prácticas educativas.

El carácter dual (afectivo-cognitivo) del contenido psíquico, hace que su forma dinámica de expresión se manifieste como regulación inductora o ejecutora. En la inductora participan predominantemente los contenidos motivacionales y afectivos, tales como: las necesidades, motivos, intereses, aspiraciones, vivencias, cuya función es la de movilizar, direccional y sostener la actuación, orientando en un sentido u otro.

En la ejecutora participan predominantemente los contenidos cognitivos, meta-cognitivos e instrumentales como los sistemas de conocimiento de distinto nivel, las operaciones lógicas del pensamiento, los hábitos, habilidades, entre otros, cuyas funciones en la actuación se relacionan con las condiciones y el dominio de ejecución.

En tal sentido las intenciones de acertar la solución de esta problemática se deberá partir de un análisis particular de la personalidad del adolescente, al respecto se puede plantear que esta tiene logros o dificultades en cada etapa que constituyen la base del tránsito hacia la etapa siguiente y de esta forma van dejando su huella en el desarrollo psíquico posterior y en la formación gradual de la personalidad del

individuo haciendo que se avance en determinada dirección hacia la madurez. Varios autores han definido el término de personalidad:

De acuerdo a los planteamientos de un colectivo de autores cubanos (1987: 75). Personalidad: es un sistema de formaciones psicológicas de diferentes grados de complejidad que constituye el nivel regulador superior de la actividad del individuo.

R Bermúdez (1996: 3) plantea es una configuración psicológica de la autorregulación de la persona, que surge como resultado de la interacción entre lo natural y lo social en el individuo y se manifiesta en un determinado estilo de actuación a partir de la estructuración de relaciones entre las funciones motivacional afectiva y cognitivo instrumental, los planos internos y externos, así como los niveles conscientes e inconscientes.

Según material elaborado en el Instituto Superior Pedagógico Enrique José Varona una organización sistémica y estable de los fenómenos psíquicos que caracterizan la expresión integral del sujeto en la autorregulación concreta en determinado contexto.

Gustavo Torroella (2005:46) expone la concepción más general y amplia de la personalidad asume el enfoque en sistema que concibe a la personalidad en el mundo como un sistema abierto, compuesto de dos subsistemas: uno el del mundo físico y social o conjunto de las conclusiones externas, objetivas y sociales, dos el de la personalidad o conjunto de las condiciones internas subjetivas.

Estos dos subsistemas, que constituyen la totalidad o sistema del hombre en el mundo, se vincula por medio de las relaciones sociales y de las actividades que se realizan mediante ellas y mantienen una continua interacción dialéctica entre sí, en virtud de la cual actúan de manera recíproca, como sujeto y objeto, uno del otro. De modo que la personalidad es al mismo tiempo, objeto o resultado de las condiciones externas objetivas y sujeto activo transformador y creador de esas circunstancias y de sí mismo.

Para desarrollar este trabajo se tomó como referencia el concepto dado por R. Bermúdez considerando que el mismo es más ejecutivo y de acorde con el objetivo propuesto.

Cuando se aborda el estudio de los grupos se destaca que la correcta comunicación constituye un elemento aglutinado de sus integrantes, es un indicador del desarrollo grupal que favorece el crecimiento de los mismos. Por lo tanto en la labor educativa se debe propiciar una comunicación que garantice la interacción entre los escolares y entre este y el profesor que contribuya a la creación de un clima psicológico positivo y al desarrollo sano de la personalidad. La comunicación se produce como parte activa por lo que sería prudente hacer alguna reflexión en torno a esta importante categoría psicológica.

En el campo de la psicología son diversas las posiciones de los autores al interpretar la comunicación:

L. S. Vigostky y S. L. Rubinstein la consideran como un intercambio de pensamientos, sentimientos y emociones. Otros como G. M. Andrieva como modo de realización de las relaciones sociales, que tiene lugar a través de los contactos directos e indirectos entre las personas. Hay quienes la abordan como un medio de formación y funcionamiento de su conciencia social.

Según González A. M. (2002) La comunicación es un proceso en el cual transcurre la interacción entre los sujetos y el intercambio de información, de vivencias e influencias mutuas, que siempre dejan una huella que favorece se intercambia entre los interlocutores.

La comunicación funciona como un sistema que entre sus componentes integran lo que se comunica, o contenido de la comunicación. Muchos autores coinciden al enunciar tres funciones de la comunicación: informativa, afectiva y reguladora.

González Castro V. (2004) define la comunicación como un proceso de interacción social a través de signos y sistemas de mensajes que se producen como parte de la actividad humana.

Los autores mencionados coinciden en plantear que la comunicación implica intercambio, interacción y diálogo. Para el desarrollo de este trabajo se tomaron como referencia el concepto de Vicente González Castro, considerando que es mucho más operativo y a fin con el objetivo propuesto.

La comunicación refleja la necesidad objetiva de los hombres de asociación y cooperación mutua y es también condiciones del desarrollo de la individualidad, originalidad e integridad de los mismos. A través de ella se intercambian pensamientos, vivencias afectivas y se realiza todo el sistema relaciones humanas.

La influencia de la comunicación en el desarrollo de la personalidad es indiscutible. La vía esencial, específicamente humana que induce al niño a actuar es precisamente su contacto comunicativo con el adulto.

1.4 El aprendizaje desarrollador desde la clase de inglés.

En la actividad, los seres humanos modifican la naturaleza, las condiciones de vida, se auto transforman. Para Vigotsky "La cultura crea formas especiales de conducta, cambia el tipo de actividad de las funciones psíquicas". La actividad es "modo de existencia, cambio, transformación y desarrollo de la realidad social. Deviene como relación sujeto-objeto y está determinada por leyes objetivas".

La actividad humana se manifiesta en procesos de comunicación y de socialización. Su premisa fundamental interna es la necesidad, que es la que dirige la actividad de las personas en su medio; entendiendo la necesidad como algo interno del sujeto, pero que la influencia socio-cultural, a partir del accionar de los diferentes agentes

socializadores-uno de los cuales es la escuela-, pueden contribuir a potencializarla, de modo tal, que a la vez que las alumnas y los escolares sientan satisfacción por lo que hacen en la escuela, se creen en ellos nuevas necesidades, motivos e intereses por aprender, es decir, nuevas motivaciones intrínsecas.

Según Leontiev (1981: 85) define la actividad como “el proceso de interacción sujeto – objeto, dirigido a la satisfacción de las necesidades del sujeto como resultado del cual se produce una transformación del objeto y propio del sujeto”.

La actividad une procesos mediante los cuales el individuo respondiendo a sus necesidades, se relaciona con la realidad, adoptando determinada actitud hacia la misma. No es una reacción ni un conjunto de reacciones, une la interacción sujeto – objeto, gracias a la cual se origina el reflejo psíquico. Esto posibilita que pueda formarse en el individuo la imagen o representación ideal o subjetiva del objeto. La actividad es un proceso en que ocurren transiciones entre los polos sujeto – objeto en función de las necesidades del primero.

El curso general de la actividad, que constituye la vida humana está formado por actividades específicas de acuerdo con el motivo que las induce. Cada una de ellas está compuestas por acciones, que son procesos subordinados a objetivos conscientes parciales cuyo logro conjunto conduce a la vez al objetivo general de la actividad como expresión consciente del motivo de la misma a su vez, las acciones transcurren por medio de operaciones que son formas de realización de la acción a tenor de las condiciones confrontadas para el logro de los objetivos. Así se desenvuelve la dinámica de la estructura general de la actividad en la personalidad.

La actividad está conformada por los componentes de los intencionales y los procesales. Los primeros le dan la intención, dirección, orientación y finalidad a los segundos que constituyen la manifestación y expresión del propio proceso de la actividad. está conformada por tres etapas:

Etapa de orientación

Indicadores:

Propicia que él (a) establezca nexos entre lo conocido y lo nuevo por conocer (aseguramiento de las condiciones previas), orienta qué, cómo, por qué, para qué, y bajo qué condiciones el alumno(a) ha de aprender (orientación hacia el objetivo, utiliza preguntas de reflexión u otras vías que orienten e impliquen al alumno en el análisis de las condiciones de las tareas y en los procedimientos que habrá de utilizar en su solución, controla, como parte de la orientación, la comprensión por el alumno de lo que va a ejecutar).

Etapa de ejecución

Indicadores:

Propicia la ejecución de tareas individuales, la ejecución de tareas por parejas, por equipos o por grupo, favoreciendo con estas últimas los procesos de socialización, extiende diferencialmente las necesidades y potencialidades de los escolares individuales y del grupo, a partir del diagnóstico, para desde la utilización de niveles de ayuda, lograr el máximo desarrollo de cada alumno en el alcance de los objetivos.

Etapa de control

Indicadores:

Propicia la realización de actividades de control y valoración por parejas y colectivas, los escolares autocontrolan y autovaloran sus tareas. Durante la clase el maestro utiliza diferentes formas de control.

Existen tres aspectos para la comprensión de la actividad como sistema y como categoría psicológica, uno de ellos se refiere al hecho de que la actividad humana es poli motivada esto es, qué, por lo general, hay más de un motivo que dinamiza e incita la actividad. Hay todo un complejo de motivos, conscientes e inconscientes, a corto, mediano y a largo plazo, que se estructura como sistema alrededor de los

motivos significativos para el sujeto los cuales son conscientes y que impulsen su actividad.

Este sistema de motivos será más sencillo si la actividad es sencilla o poca significativa, y, en consecuencia, mientras más compleja y significativa para el sujeto, más complejo será este sistema de motivos.

Un segundo aspecto importante está referido a la relación entre los objetivos de las acciones y el sistema de motivos que dinamiza la actividad. En la medida en que el objetivo – conscientemente planteado – de una acción dada dentro de la serie de acciones que conforman la actividad, esté más o menos relacionado con los motivos fundamentales del sujeto, para realizar su actividad, dicha acción tendrá más o menos sentido para el sujeto.

Un tercer aspecto se refiere a la movilidad de los distintos elementos dentro del sistema: una misma acción puede formar parte de diferentes actividades, una misma actividad puede ser desarrollada con acciones diferentes; la misma operación puede integrar acciones diferentes y en la misma acción pueden llevarse a cabo distintas operaciones.

La actividad puede convertirse en acción si pasa a formar parte de una actividad mayor y más compleja pasando su motivo a convertirse en objetivo y sus acciones en operaciones.

Las interrelaciones de la personalidad en desarrollo con su medio social se concretizan en sus vínculos con el mundo de los objetos, a través de la actividad (relación sujeto – objeto) y con las demás personas (relación sujeto – sujeto) en el proceso comunicativo mediante el cual se realiza el intercambio mutuo de actividades, representaciones, ideas, actitudes, intereses. Mientras que un resultado fundamental de la actividad en la transformación del objeto específico (material o ideal), en el caso de la comunicación se trata del establecimiento de relaciones con

otras personas, pero en los límites de ambos procesos tiene lugar el proceso de formación y desarrollo de la personalidad.

En el campo de la psicología cognitiva existen diferentes tendencias pedagógicas, que ofrecen desde diferentes puntos de vista los fundamentos pedagógicos de la educación.

El Conductismo tiene sobre la base de los postulados de E. Thorndike ya que este apoya las leyes de la formación y consolidación de las conexiones estímulo – respuesta, ley del efecto, ley del ejercicio o repetición y la ley de la disposición.

La ley del ejercicio se basa en la utilización de la ejercitación de la repetición de la información y el retomar nuevamente lo aprendido.

El conductismo plantea que el aprendizaje es un cambio estable en la conducta o en la probabilidad de la respuesta que depende de los arreglos y contingencias ambientales, de modo que el individuo es absolutamente receptivo, pasivo, reactivo, dependiente de las influencias externas. El sujeto depende del objeto. Los resultados del aprendizaje son puramente cuantitativos.

Algunas de las repercusiones pedagógicas de la concepción conductista del aprendizaje se manifiestan en el excesivo énfasis en la tecnología. Para algunos seguidores el papel del profesor se cuestiona y en su lugar se ubica los medios técnicos.

El conductismo ha desarrollado una teoría bien estructurada del aprendizaje y una metodología consecuente con ella, donde pueden destacarse como elementos importantes: el condicionamiento, el método ensayo – error, el reforzamiento y las leyes del efecto del ejercicio y de la disposición.

No existe una delimitación entre educación y desarrollo, ambos se identifican. En la segunda mitad del siglo XIX surge una tendencia pedagógica que trata de explicar los fundamentos pedagógicos y psicológicos de la educación, algunos de los cuales se hará referencia a continuación donde expresa que el aprendizaje se propicia a partir de los modelos de enseñanza derivada de esta teoría, conduce solo al desarrollo intelectual y no genera un crecimiento personal del sujeto que exprese un desarrollo cualitativamente superior de su personalidad.

El protagonismo del sujeto se limita, por cuanto no tiene la posibilidad de participar en la proyección de las situaciones de aprendizaje en las que desarrollará su intelecto. Estas son planificadas por los profesores lo que harán teniendo en cuenta solamente el conocimiento del desarrollo cognitivo alcanzado por el alumno.

El cognitivismo da a conocer que el aprendizaje es concebido como procesamiento de la información y transcurre mediante una serie de etapas durante las cuales la información es transformada, la que a su vez son controladas por una serie de procesos de control ejecutivo o estrategia cognitiva las cuales son ellas mismas, parte del repertorio del sujeto que aprende.

Durante la segunda mitad del siglo XX comienzan a proliferar las ideas del constructivismo donde el conocimiento y el aprendizaje son producto de una construcción personal del sujeto. Esta corriente se fundamenta en la concepción de que el ser humano está dotado de razón de la facultad de pensar, juzgar y argumentar.

Esta facultad es una potencialidad que se desarrolla a lo largo de la vida, las estructuras del pensamiento que son las construidas por el escolar y partir de la reflexión y acción en y sobre el mundo en su interrelación con los demás. Él tiene el potencial cognitivo de construir su pensamiento, sus conceptos y de ordenar al mundo y organizar la vida social con el auxilio de criterios racionales.

Constructivismo plantea que el aprendizaje precisa de una interacción del sujeto sobre el objeto en la cual el objeto es transformado a la vez que se transforman las concepciones previas del sujeto.

En oposición al conductismo en la segunda mitad de siglo XX aparece el humanismo el cual parte de un enfoque personológico, estudia al individuo como persona singular e irrepetible, como unidad o sistema individual.

Enfatizan en el estudio de los procesos integrales de la persona partiendo de la idea de que la personalidad es una organización o totalidad que está en constante desarrollo y que para explicarla y comprenderla adecuadamente debe ser estudiada en su contexto interpersonal y social solo que en este sentido se destaca no tanto el ambiente, sino como este es percibido y entendido por la persona. Permite al alumno rescatar su lugar fundamental de la interacción maestro – alumno, planteando que el aprendizaje es una capacidad innata del individuo que debe ser estimulada oportunamente.

El humanismo comprende que el aprendizaje es solo significativo cuando involucra a la persona como totalidad (unidad cognitivo – afectivo) ,cuando el sujeto siente lo que va aprender es importante para sus objetivos personales y para su crecimiento personal y cuando se crean condiciones que permitan al alumno a participar , decidir y responsabilizarse con su propio aprendizaje.

L. S. Vigostky (1896 - 1934) fue el fundador y creador del paradigma histórico – cultural a partir de los años veinte. Sus ideas acerca de la educación son sumamente interesantes y ofrecen una base original y sólida, erigida de una concepción científica.

Para él las funciones psíquicas inferiores son resultados del desarrollo filogenético en común al hombre y animales maduración biológica y las superiores son

consecuencia de un proceso de mediación cultural en condiciones de interacción social y depende de leyes históricas – sociales.

Las funciones psíquicas superiores existen dos dimensiones diferentes primero en el plano social interindividual o ínter psicológico y posteriormente en el plano intraindividual o intrapsicológico

Esto indica una interacción dialéctica entre lo social y lo individual que no debe interpretarse como un acto de transmisión cultural, unidireccional y mecánico, por cuanto el sujeto es un ente activo, constructor y transformador de la realidad de sí mismo.

Para Vigostky, la educación prende al desarrollo, lo impulsa, pero tiene que tener en cuenta el desarrollo alcanzado, esto incluye no solo la zona de desarrollo actual sino la zona de desarrollo próximo, que está determinada por la distancia o diferencia entre lo que el niño es capaz de hacer por sí mismo y aquello que solo puede hacer con ayuda, para lograr que la enseñanza provoque el desarrollo psíquico es imprescindible tener en cuenta no solo lo que ya ha sido aprendido por él, lo que ya conoce, domine, y puede enfrentar y aplicar por sí mismo, sino aquello que aún no es capaz de enfrentar solo, pero con una pequeña ayuda del maestro puede resolver.

Esto expresa las potencialidades de desarrollo futuro del niño.

La teoría vigostkiana comprende al aprendizaje como proceso de apropiación de la experiencia histórico – social en los objetos y fenómenos del mundo humano, destacaba la importancia del aprendizaje de los contenidos, enfatizando en aquellos conocimientos y habilidades específicas socialmente exigidas además de la internacionalización de estructuras y funciones psicológicas.

Enfatizó más en el aprendizaje de los productos ya elaborados por la cultura social que en el aprendizaje de actividades creativas o productivas del sujeto. Destacó que el aprendizaje precede al desarrollo y debe potenciarlo en espacios de ínter

subjetividad y permite la internacionalización de la experiencia histórica – social. Aprendizaje y desarrollo constituyen una unidad dialéctica en la que se interpretan, se transforman uno al otro.

El enfoque del aprendizaje desarrollador se sustenta en una concepción del desarrollo humano y de la educación que penetra su propia esencia y le confiera obviamente su impronta especial. El proceso de enseñanza aprendizaje desarrollador, expresado en un sistema de acciones de aprendizaje y de enseñanza debe reflejar igualmente la naturaleza singular del enfoque analizado.

Enseñar es organizar de manera sistemática, planificada y científica las condiciones susceptibles de potenciar los tipos de aprendizaje que buscamos, es estimular determinados tipos de procesos en los educandos para propiciar el crecimiento y enriquecimiento multilateral de sus recursos personales y de su personalidad.

La enseñanza desarrolladora implica entonces organizar el proceso de apropiación de la cultura en la institución escolar en función del encargo social, de las particularidades y necesidades educativas de sus protagonistas, a partir de los niveles de desarrollo actual y potencial de los educandos para promover el tránsito continuo hacia niveles superiores de desarrollo, con la finalidad de formar una personalidad integral y autodeterminada, capaz de transformar su realidad en un contexto histórico concreto.

El proceso de enseñanza aprendizaje abarca dialécticamente todo el sistema de relaciones recíprocas de actividades y comunicación que desde esta visión integral se establecen entre sus protagonistas (profesores, escolares, grupo escolar) para aprender y enseñar entre los reconocidos componentes (objetivos, contenidos, métodos, medios, evaluación) que se conciben como elementos mediatizadores de las relaciones entre aquellos y entre todos ellos entre sí, en función de promover aprendizajes auténticamente desarrolladores.

El docente en lugar de concebir las clases como un espacio de transmisión de contenidos (impartición de clases), debe concebirlas como expresiones activas e interactivas de aprendizaje, como creación de condiciones y de apoyar que facilitan en sus escolares el acceso a nuevos niveles de desarrollo.

Tomando en cuenta el alcance de lo que debe apropiarse el alumno, resulta claro considerar que el aprendizaje, además de los procesos cognitivos, lleva implícito los aspectos de formación que corresponden el área afectivo motivacional de la personalidad por lo que ocupan en esta concepción un lugar especial los procesos educativos que se dan de forma integrada a los instructores.

Como parte del concepto de partida que se analiza, se destacan otros elementos esenciales que caracterizan el aprendizaje como son su carácter social, individual, activo, de colaboración, significativo y consciente.

En las actividades de interacción social (por parejas, en equipo) que se producen en el aprendizaje, tienen lugar la colaboración, el intercambio de criterios, el esfuerzo intelectual, elementos de una actividad compartida que permite cambios tanto en lo cognoscitivo, como en las necesidades y motivaciones del alumno. Como parte de estas actividades resulta posible el trabajo, teniendo en cuenta las particularidades de cada alumno, sus zonas de desarrollo próximo.

El aprendizaje explica a la personalidad como un todo integrado que es, por tanto, resulta un proceso complejo, cuyas derivaciones van más allá de los aspectos cognitivos e intelectuales, sucediendo de forma particular en el ser humano, es decir, en la persona, sus sentimientos, valores, aspiraciones, de ahí que el maestro tenga que valorar por producir un proceso donde sus significados y los de los escolares encuentren puntos de convergencia para ser compartidos, de lo contrario pudiera producirse un proceso formal que por falta de una comunicación sin sentido para el alumno estaría inhibiendo el desarrollo.

La dirección del proceso de enseñanza aprendizaje exige del maestro una clara comprensión de la dinámica del aprendizaje y consecuentemente un manejo acertado de los componentes de la actividad de los educandos.

El maestro crea un tipo determinado de comunicación con sus educandos y entre ellos. A través de su lenguaje verbal y extraverbal y su estilo de comunicación transmite y modela un tipo de clima de relación social e interpersonal en el aula.

El maestro que pretenda concluir un proceso de enseñanza aprendizaje desarrollador, debe tener plena consciencia de que es portador en su propia personalidad, de formas sociales y culturales de conducta, susceptibles de ser asimilados y trasladados por los educandos a la configuración de su personalidad. Este tipo de influencia educativa que modela el desarrollo de sus educandos.

La organización de los distintos momentos del proceso enseñanza aprendizaje es considerada una exigencia esencial para su dirección. Se trata que al concluir su planificación quedan lo suficientemente identificados cuáles son las acciones a realizar por el docente y cuáles son las acciones a realizar por los escolares que permiten un logro eficiente como resultado de su desarrollo.

Los procedimientos incluyen exigencias propiciadoras del desarrollo integral de los escolares, dada su concepción deberán estimular su papel protagónico en el aprendizaje y por tanto la apropiación por ellos de estrategia que les permita aprender, a sentir y actuar a partir del esfuerzo intelectual individual, pero en interacción con los otros.

Partiendo de considerar que los escolares deben asumir un carácter activo y consciente en su propio aprendizaje, se proponen los procedimientos que les permite apropiarse de categorías universales, que garantizarán una mayor comprensión de la esencia del contenido de estudio, de las causas, de los nexos, de las relaciones, de

lo casual y necesario, entre otros, contener interrogantes comunes como: qué, cómo, por qué, para qué, y si, cuando, donde, entre otras.

1.5 Proceso de enseñanza aprendizaje desde la clase de inglés.

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.

Tiene que articular con la concepción de proceso de enseñanza aprendizaje desarrollador asumido en la escuela primaria cubana como un proceso de producción y reproducción del conocimiento bajo condiciones de orientación e interacción social, un proceso activo, reflexivo, regulado, mediante el cual aprende, de forma gradual, acerca de los objetos, procedimientos, las formas de actuar, de pensar, del contexto histórico social en el que se desarrolla y de cuyo proceso dependerá su propio desarrollo.

El aprendizaje es un complejo proceso multidimensional, social, individual que se produce a lo largo de toda la vida, que implica la apropiación por el sujeto de la cultura vinculado a las experiencias vitales, necesidades de los educando y al contexto histórico, sociocultural en que se desenvuelve. Para que sea duradero el aprendizaje ha de ser significativo. Es además, un proceso interactivo, participativo y colaborativo, cuya característica esencial es la actividad de comunicación que potencia la reflexión.

El maestro es el principal mediador quien, partiendo de una intención educativa, estructura situaciones de aprendizaje, estimula y guía paulatinamente la ampliación de las zonas de desarrollo potencial y el tránsito del control externo al interno, individual. El aprendizaje es en consecuencia el resultado de una práctica mediana.

La multiformidad de los aprendizajes se expresa en: su contenido (el qué), los procesos a través de los cuales las personas se apropian de esos contenidos (el cómo), y las condiciones es necesario estructurar y organizar para que los educandos puedan activar esos procesos al apropiarse de aquellos contenidos (el cuándo, dónde, en qué situaciones, con quién, etc., que confirma el contexto y la situación de aprendizaje).

Las tres dimensiones del aprendizaje desarrollador son: la cognitiva, la reflexiva-reguladora y la afectivo-motivacional.

La dimensión cognitiva expresa la presentación de los contenidos en situaciones comunicativas reales o muy cercanas a la realidad, además la utilización de recursos propios de los medios audiovisuales como la animación permiten la reconstrucción activa a nivel individual de los conocimientos y la experiencia histórico-cultural y propician el aprendizaje incidental de expresiones, palabras o gestos culturales, que ayuda a desarrollar las habilidades comunicativas.

La dimensión reflexiva-reguladora: se concretan las acciones que como parte del desempeño intelectual de los escolares permiten mostrar la presencia de procedimientos dirigidos al análisis reflexivo de las condiciones de las tareas y la búsqueda de estrategias para su solución, así como las acciones de control valorativo colectivas e individuales que informen a cerca de las posibilidades que tienen de acercarse con objetividad al conocimiento de su propio aprendizaje y al conocimiento y reajuste de errores, como forma de regulación individuales y colectivos.

La dimensión afectiva motivacional permite obtener información con respecto a la motivación de los escolares por su aprendizaje, su autovaloración, sus expectativas, poder apreciar en qué medida, se logra favorecer el alcance de relaciones

significativas entre los contenidos que aprende y la vida, en el contexto sociocultural en que se desarrolla.

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 solo el estudio y la práctica, sino también la creatividad, la solución de problemas y donde se asuman riesgos al aprenderla lengua extranjera.

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 interactuaren 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.

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 comunicativas 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 los videos clase. Sino por el contrario, que en un ambiente agradable, de tranquilidad y seguridad encuentren lugar para aprender más y mejor, para desarrollar su cultura.

1.3 Antecedentes históricos sobre la actividad lúdica.

El fenómeno del juego ha fascinado a través de su historia a filósofos, educadores, psicólogos y antropólogos, quienes han revelados en sus investigaciones, el significado de este y de su rol en la vida de los seres humanos, en la de las diferentes civilizaciones, y en la cultura de las formaciones económico-sociales por la que han transitado las sociedades humanas.

Las teorías van desde las que los ven como liberación de un exceso de energía o como significado de relajación y escape de la realidad, lo que le concede importancia por su aporte para el proceso de enseñanza-aprendizaje y en su contribución al desarrollo de inteligencia superiores, como también es valorado.

El juego es una actividad generacional, étnica y social y cultural, que tiene un alcance que permite que se trasmita muchas veces entre los propios escolares o a otros grupos diferentes, y se divulguen sus más gustadas rimas, canciones, estribillos, rondas y cuantas manifestación haga posible su integración, así como entre ellos también existe la posibilidad de sugerir nuevas formas

Resulta significativo destacar como nuestra pedagogía también a través de toda su historia ha reconocido el valor que tiene este tipo de actividad como una vía efectiva en el desarrollo de la educación.

Dentro de los que más 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 escolares 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 escolares y jóvenes a lo cual le concedió una importancia extraordinaria. A esta actividad se refirió en muchos de sus textos pedagógicos destacando sus posibilidades ilimitadas para conocer el mundo que le rodea, como forma de interacción social donde se contraen determinadas relaciones que los acerca y los educa. Con relación a ello expresó: “Los escolares viven cuando juegan y jugando aprenden a vivir.

Mención especial requiere Manuel Valdés Rodríguez que se destacó por ser uno de los primeros educadores en reclamar en los horarios escolares un lugar para la educación física y las actividades escolares creativas entre las que se destacaban distintas formas de interacción social de los escolares dentro de las cuales debía ocupar un lugar especial el juego.

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 estimularse la creatividad.

Alfredo Manuel Aguayo en su libro de Pedagogía publicado en 1917, dedicó un capítulo al tema graduación de los escolares y en este destaca el papel de los juegos en el trabajo grupal.

Como puede apreciarse la actividad lúdica ha sido centro de atención de pedagogos y psicólogos de diferentes épocas, latitudes, idiomas y tendencias filosóficas. Todos coinciden en el valor que posee esta actividad para incentivar el interés de los

escolares por el aprendizaje, por lo que la consideran un importante recurso didáctico en diferentes materias de enseñanza; ideas estas que tienen total vigencia en los estudios que se realizan en la Didáctica General y particular del Inglés en los momentos actuales. Los juegos representan un método productivo de enseñanza que contribuye al aprendizaje.

1.6 El juego como elemento motivacional.

Dentro del amplio marco de la motivación existe un elemento fundamental que juega un importante papel en el desarrollo del escolar y que funciona como elemento motivacional: el juego.

Un gran número de especialistas ha profundizado el estudio del juego, como resultado de ello han surgido múltiples definiciones sobre este.

El holandés J. Huizinga lo define como acción o actividad voluntaria realizada en ciertos límites fijados de tiempo y lugar, según una regla libremente aceptada, pero completamente imperiosa y provista de un fin en sí acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de un conciencia de ser de otra manera que es la vida cotidiana.

Uno de los psicólogos que más aportó a la teoría del juego, fue Vigostky. El conceptualizó esta actividad “no como simple recuerdo de lo vivido, sino el procesamiento creativo de las impresiones vividas, su combinación y construcción partiendo de ellas de una realidad que corresponde a los demandar e inclinaciones del proceso del niño.

Como se aprecia el juego es una actividad social con una fuerte carga de imaginación y fantasía que aflora como resultado de las combinaciones creativas de

los escolares que se exigen sobre las experiencias acumuladas por ellos y que responden a determinada necesidad de realización a partir del contexto en el cual se desarrolla.

El juego es una actividad generacional, étnica, social y cultural que tiene un alcance que permite que se transmita muchas veces entre los propios escolares o a otros grupos diferentes, y se divulguen sus más gustadas rimas, canciones, estribillos, rondas y cuanta manifestación haga posible su integración, así como entre ellos también existe la posibilidad de sugerir nuevas formas.

El juego es la actividad más común y espontánea que el niño realiza como medio para aprender y enfrentar la vida. Este 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; un buen educador debe aprovechar todo esto para favorecer la atención a la diversidad en los trabajos y juegos de los escolares.

El juego es considerado también una forma de trabajo, en el que la presión que se ejerce transcurre de forma inconsciente, de ahí, la relación entre el juego y los procesos imaginativos, están imbricados tanto lo objetivo como lo subjetivo.

Los escolares, en las primeras edades específicamente, no pueden decirse que juegan, el juego propiamente dicho aparece en la edad preescolar o durante el quinto o sexto año de vida, en que comienzan a emitir roles y establecer reglas.

El juego para los escolares es esencial y resulta compleja su definición desde este particular, sin embargo se conoce que es una actividad determinante para el desarrollo motor, afectivo, social y psíquico del niño, en los que él expresa sus estados de ánimo, sentimientos y se enriquecen todos los procesos psíquicos que conducen a su desarrollo.

El verdadero juego, aunque libre, crea un orden, los escolares juegan solos o en el trabajo en 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 conducta en las propias interrelaciones, así como hábitos y formas 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.

Los educadores deben aprovechar con inteligencia el hecho de que respecto a la actividad cognitiva del escolar, se despierta el interés cognoscitiva, se refuerza la necesidad de completar el conocimiento que se posee, a la vez que se estimula la necesidad de completar el conocimiento que se posee, a la vez se estimulan áreas como las del lenguaje, la observación, la imaginación, cualidades como la voluntad.

La actividad cognitiva que acompaña al juego estimula el desarrollo de procesos de gran importancia para el desarrollo psíquico del escolar, en tanto se integran habilidades, capacidades, y aspectos relacionados con los contenidos de la educación ética, estética, laboral patriótica física. Todo ello en correspondencia con el tipo de juego.

El juego es un medio de desarrollo intelectual del estudiante, de su lenguaje, imaginación, juicios y conclusiones, de ahí el alto valor educativos y grandes posibilidades que ofrece para el aprendizaje.

Por las grandes ventajas que ofrece, la didáctica lo ha asumido como vía ejecutiva.

Los juegos didácticos tienen como objetivo contribuir a que los escolares asimilen, ejerciten y consoliden los conocimientos y habilidades que constituyen contenidos del proceso de enseñanza de las diferentes asignaturas.

La variedad de este tipo de juego se encuentra en correspondencia con lo que el niño ha de aprender de acuerdo con su edad y su desarrollo cognoscitivo.

En este tipo de juego están presentes las tareas didácticas a partir de los objetivos que percibe el maestro y las tareas que debe realizar el niño.

En la enseñanza el entretenimiento debe ser únicamente un medio subordinado a los fines de la misma y al desarrollo. El elemento recreativo puede ser útil como descargar de una atmósfera tensa en la clase y para ayudar a concentrar la atención de los escolares hacia la actividad que se desarrolla.

La actividad lúdica además de contribuir a despertar el interés cognoscitivo por la asignatura reúne otros valores de suma importancia para la educación de los escolares, al desarrollar cualidades morales de la personalidad al realizar trabajo colectivos e individuales, coadyuva al enriquecimiento de los sentimientos, sentido de la disciplina, cooperación y solidaridad entre los miembros y relaciones de respeto.

El juego es una vía ideal para la formación interrelaciones colectivas.

¿Qué ventajas ofrece su utilización en el proceso de enseñanza- aprendizaje?

Constituye un estímulo para el desarrollo psíquico del escolar. Tiene implícita una fuente perenne de motivaciones espontáneas convierte el estudio en una actividad placentera acorde a las características psicológicas del estudiante. Estimula la imaginación y demás capacidades mentales de los educandos, favorece el desarrollo de la creatividad.

Es una fuente de intercambio social, desarrolla sentimientos con la cooperación, lealtad, seguridad, en sí mismo, estimula la emulación paterna y el espíritu crítico y autocrítico. Garantiza el trabajo independiente de nuestros escolares. Garantiza la unidad dialéctica en la instrucción y en la educación.

Según el tipo de sociedad el juego se integra o no a la educación, es aceptado o estimulado, o bien rechazado como obstáculo a la formación del ciudadano.

Se desarrolla en la actividad lúdica los intereses cognoscitivos, contribuimos a que la curiosidad que ellos sienten se convierta en el anhelo de saber, eleve la capacidad de observación y de imaginación. Los intereses cognoscitivos en tales casos se conviertan en una necesidad de complementar los conocimientos que poseen de profundizarlos y aplicarlos.

Mediante el mismo se instaura la comunicación entre los escolares, cuando el lenguaje verbal falta. El juego, en fin, rompe el desarrollo de las actividades escolares y cotidianas compulsivas.

En la utilización de juegos didácticos debe prestársele atención a la diversidad y variedad tanto en lo concerniente a la participación de las personas como también a los tipos y formas de juegos.

Mientras más difícil es un juego, mayor importancia adquieren los procesos de aprendizaje orientados a objetivos concretos. Cada nuevo juego requiere aprenderlo previamente aunque también se aprende durante su práctica.

En las relaciones recíprocas de la actividad lúdica y la de aprendizaje es fácilmente posible que ambos se integren plenamente a que se desencadene a la otra. Mediante ellos se transforma la calidad de la actividad en lo fundamental.

Los juegos didácticos, constituyen la forma más característica de enseñanza para los escolares pequeños, en ellos se les plantea tareas en forma lúdica cuya solución requiere atención, esfuerzo mental, habilidades, secuencia de acciones y asimilación de reglas que tienen un carácter instructivo.

Su acertada dirección prevé, ante todo, la selección del contenido programático de los juegos, la definición exacta de las tareas, la designación del momento y su interacción con otros juegos y formas de enseñanza.

En los juegos didácticos se combinan correctamente el método visual, la palabra, del profesor y las acciones de los escolares con los materiales, láminas, etc. Así, dirige la atención de los escolares, los orienta, logra que precisen sus ideas y amplíen sus experiencias.

El objetivo didáctico es aquel que precisa el juego y su contenido. El objetivo se lleva a los escolares en correspondencia con los conocimientos que se propone ejercitar. Las condiciones lúdicas constituyen un elemento imprescindible del juego didáctico. Estas acciones deben manifestarse claramente y si no están presentes, no tendremos un juego, sino un ejercicio didáctico.

A los escolares les interesan las condiciones lúdicas porque estimulan la actividad, hacen más ameno el proceso de la enseñanza y acrecienta la atención voluntaria de los escolares, El objetivo didáctico puede estar presente dentro de la denominación del juego; por ejemplo,

El profesor debe tener en cuenta que, en esta edad, el juego didáctico es una actividad importante, por lo que su contenido estará relacionado con contenidos impartidos en la clase. El juego didáctico no necesariamente ocupa todo el tiempo de la clase, puede incluirse en cualquier momento de esta, según el objetivo que el profesor se proponga.

Las reglas del juego constituyen un elemento organizativo de esta actividad. Son las que van a determinar qué y como hacer el juego; además dan una pauta de cómo cumplir las actividades planteadas.

Al programar los juegos didácticos es importante seguir un conjunto de requisitos entre los cuales están los psicopedagógicos, los metodológicos y los organizativos.

En los requisitos psicopedagógicos de los juegos se debe cumplir el principio del carácter científico del proceso de enseñanza – aprendizaje (apoyarse en los conocimientos que poseen con anterioridad), garantizar las condiciones de motivación del estudiante para el aprendizaje (mantener el interés y la diversidad de acciones durante el juego), garantizar en los juegos didácticos que los conocimientos expresados se correspondan con las exigencias del currículo y las particularidades de los escolares, presentar los conocimientos del inglés empleando los juegos didácticos que guíen las concepciones de las acciones durante el desarrollo de las situaciones docentes, la formación de acciones docentes, el control y autocontrol de forma tal que la vía de apropiación estimule los procedimientos de pensamientos en la asimilación de conocimientos.

Además lograr que la selección y uso de los métodos de enseñanza y aprendizaje respondan a la relación con los demás componentes del proceso y a los resultados del diagnóstico pedagógico, dando respuesta a los diferentes niveles de desarrollo de los escolares, promover climas favorables en todos los momentos que encierran las relaciones profesor – alumno y alumno – profesor, lograr en la actividad independiente que el trabajo de cada estudiante sea el resultado de su labor individual y que las tareas docentes que se les plantea responda a su zona de desarrollo próximo. Esto implica complicar poco a poco la tarea didáctica y acciones del juego.

En los requisitos metodológicos debemos tener presente que propicie la formación de conocimientos y desarrollo de habilidades tanto generales como específicas en la asignatura donde sean utilizadas, tienen que complementar, ampliar, profundizar el contenido de enseñanza que avanza la asignatura de Inglés, en el juego didáctico no se indica de manera directa al niño la tarea cognoscitiva, esta se incluye dentro de la propia actividad lúdica y se escoge al azar.

En los requisitos organizativos se debe exigir o propiciar la actividad individual y colectiva ya solo o con los demás, debe cumplir determinadas reglas, se estructuran para mantener un orden en la participación de los escolares.

Los juegos en el aprendizaje del inglés.

El aprender un idioma extranjero es trabajo arduo. Su esfuerzo es requerido a cada instante y debe ser mantenido sobre una larga temporada. Los juegos ayudan y animan a muchos escolares a sostener su interés y surtir efecto.

Los juegos también ayudan al maestro a crear contextos en los cuales el idioma es útil y significativo. Los escolares quieren tomar parte y al hacer eso deben entender qué dicen los otros o han escrito, y deben hablar o deben escribir para expresar su punto de vista o dar información.

La importancia de aprender un idioma extranjero ha sido aceptada desde hace algunos años. Una interpretación útil es que los escolares responden al contenido en una forma definitiva. Si son divertidos, enojados, intrigados o asombrados, entonces el contenido es claramente significativo para ellos. Así el significado del lenguaje que escuchan, leen, hablan y escriben será más lúcidamente experimentado y, por consiguiente, mejor recordado, es aceptado que los juegos puedan proveer práctica intensa y significativa del idioma, entonces luego deben ser supuestos centrales para el repertorio de un maestro. No son así para uso solamente en los días húmedos o finalizando la clase.

El inglés como segundo idioma en el aula.

El aprender un idioma extranjero es una tarea dura que algunas veces puede ser frustrante. El constante esfuerzo está obligado a entender, producir y manipular la

lengua deseada. Los juegos acertados son invaluableles como dejen en paz a los escolares y al mismo tiempo den a escolares permiso de practicar habilidades del idioma. Los juegos altamente motivan desde que tengan gracia y al mismo tiempo desafiando. Además, utilizan lenguaje significativo y útil en los contextos reales. También promueven y aumentan cooperación.

Los juegos motivan en gran medida porque tienen gracia e interés. Pueden usarse para practicar en todas las habilidades del idioma y en muchos tipos de comunicación.

Los juegos creativos para la clase de inglés.

Hay una percepción común que aprender debería ser serio y solemne en naturaleza, y que si uno está teniendo diversión y hay hilaridad y risa, luego realmente no aprende. Ésta es una equivocación. Se logra aprender un idioma, así como también disfrutar uno mismo al mismo tiempo. Una de las mejores formas es el juego.

1. Los juegos son una suspensión de bienvenida de la rutina usual de la clase de idioma.
2. Los juegos motivan y provocan desafíos por aprender.
3. Aprender un idioma precisa una gran cantidad de esfuerzo. Los juegos ayudan a los escolares a hacer y sostener el esfuerzo de aprendizaje.
4. Los juegos proveen práctica del idioma en las diversa habilidades: hablar, escribir, escuchar y leer.
5. Animar a los escolares a interactuar y a comunicarse.
6. Crean un contexto significativo para el uso del idioma.

El uso de juegos para la presentación del vocabulario:

Muchos libros de texto y escritores de manuales de metodología han sostenido la opinión que los juegos no están simplemente como actividades de relleno de tiempo pero tienen un gran valor educativo. W. R. Practican el idioma sin analizar en lugar de pensar en aprender las formas correctas (1979:2). Él también dice que los juegos deberían ser tratados como centrales no periféricos para el programa extranjero de enseñanza del idioma.

Una opinión similar es expresada por Richard Amato, excepto el que crea en juegos solamente para su entretenimiento advierten en contra de pasar por alto su valor pedagógico, particularmente en el idioma extranjero impartiendo la enseñanza.

Hay muchas ventajas de utilizar los juegos. "Los juegos pueden aminorar ansiedad, así haciendo la adquisición de energía de entrada más probablemente" (Richard Amato 1988:147). Son altamente motivadores y entretenidos, y les pueden dar a los escolares tímidos más oportunidad para expresar sus opiniones y sus sentimientos (Hansen 1994:118). También facultan a los escolares a adquirir experiencias nuevas dentro de un idioma extranjero que no siempre es posible durante una clase típica. Además, Richard Amato, "añade desvío para las actividades regulares del aula," rompe el hielo, pero también se usan para introducir nuevas ideas" (1988:147).

En la atmósfera fácil, relajada que se utilizan estos juegos creados, los escolares recuerdan cosas más rápidas y mejor (Wierus y Wierus 1994:218). S. M. Plantea diferentes puntos de vista, muchos maestros están entusiasmados con la utilización de estos juegos como "un dispositivo educativo," pero a menudo perciben juegos como meras pastas para relleno de tiempo, "un descanso de la monotonía de actividades".

Él también afirma que muchos maestros a menudo miran desde lo alto el hecho que en una atmósfera relajada, el aprendizaje real toma lugar, y los escolares usan el idioma al que ellos han estado expuestos y han practicado más temprano (1982:29).

El más soporte proviene de Zdybiewska, quien cree en juegos para ser una buena manera de practicar idioma, pues proveen un modelo para que los escolares usaran el idioma en la vida real en el futuro (1994:6).

Los juegos promueven, entretienen, enseñan, y promocionan fluidez. De no ser por cualquiera de estas razones, deberían ser usados solamente porque ayudan a los escolares a ver belleza en un idioma extranjero y no en simplemente los problemas que a veces parecen que siendo apabullantes.

El uso de los juegos.

Los juegos son a menudo utilizados en actividades abruptamente de ejercicios de calentamiento o cuando hay algo de tiempo disponible al final de una clase. Aún, como Lee comenta, "un juego no debería ser considerado como una actividad marginal supliendo momentos de ocio cuando el maestro y clase tienen nada mejor para hacer" (1979:3). Los juegos deben estar en el corazón de idiomas extranjeros educativos. Rixon sugiere que los juegos están usados en todas las etapas de la clase, con tal que sean adecuadas y cuidadosamente seleccionadas.

Los juegos también se prestan ellos mismos para los escolares como ayuda de ejercicios de revisión de la retentiva material en un entretenimiento muy agradable. Todos los autores a los que se refirió en este artículo plantean que los juegos resultan no sólo para su divulgue y entretenimiento sino que desde el aula motivan a los escolares, promocionan competencia comunicativa, y generan fluidez.

El vocabulario educativo a través de los juegos.

Se ha mostrado que los juegos tienen ventajas y efectividad en vocabulario educativo en las diversas formas. La primera parte, los juegos trae relajación y diversión para escolares, así le ayuda a que ellos aprendan y retengan nuevas palabras más fácilmente. En segundo lugar, jugar usualmente implica la

competencia acogedora y ellos mantienen a los escolares interesados. Estos crean la motivación para el aprendizaje del inglés y quedan involucrados y participan activamente en las actividades educativas.

La tercera parte, los juegos de vocabulario trae contexto realmente mundial en el aula, y realza el uso de escolares de inglés en una forma flexible, comunicativa. Por consiguiente, el papel de juegos en vocabulario educativo no puede denegarse.

Sin embargo, para lograr la mayor parte de vocabulario, es esencial que los juegos adecuados estén seleccionados. Un juego debe ser guiado, el número de escolares, nivel de pericia, contexto cultural, la oportunidad del momento, el tema educativo, son factores que deberían ser tomados en consideración.

En conclusión, el vocabulario educativo a través de los juegos es una forma efectiva e interesante que se aplica en cualquier aula. Los resultados de esta investigación sugieren que los juegos estén usados no sólo para la mera diversión, pero más importante aún, para la revisión y práctica útil de las clases de idioma, así conduciendo a la meta de competencia comunicativa de escolares perfeccionadores.

La utilización de juegos dirigidos a los escolares.

¿Por qué se usa el juego durante la clase? Los juegos son entretenidos y a los escolares les gusta jugarlos. A través de los juegos los escolares experimentan, descubren, e interactúan su ambiente. (Lewis, 1999) El Juego añade variación para una clase y aumenta motivación por con tal que un incentivo plausible para usar la lengua deseada.

Para muchos escolares entre cuatro de doce años de edad, especialmente el más joven, el aprender idioma no será el factor motivador crucial. Los juegos pueden proveer este estímulo. (Lewis, 1999). El contexto de juego hace el idioma extranjero

inmediatamente útil para los escolares. Trae la lengua deseada para la vida. (Lewis, 1999).

El juego hace las razones para hablar plausible calmado para los escolares renuentes. (Lewis, 1999)El modo de tocar a través de juegos, los escolares pueden aprender inglés de la misma forma que los escolares aprenden su lengua materna sin ser conscientes ellos estudien; Así sin tensión nerviosa, puedan aprender bastante .Los escolares pueden participar positivamente.

Cómo Escoger juegos

- El juego de la A del * debe ser más que simplemente diversión.
- El juego de la A del * debería implicar competición "acogedora".
- El juego de la A del * debería conservar a todos los escolares involucrados e interesados.
- El juego de la A del * debería animar a los escolares a enfocar la atención en el uso del idioma en vez de en el idioma mismo.
- El juego de la A del * debería dar una oportunidad a los escolares a aprender, practicar, o material específico retrospectivo del idioma

La clase de inglés para ser supe mentada como segunda lengua, los maestros a menudo recurren a los juegos. La justificación para los juegos utilizadores en el aula ha sido bien demostrada a los escolares sus beneficios de diversos modos. Estos beneficios van de aspectos cognitivos del idioma aprendiendo a la dinámica más cooperativa.

Los beneficios generales de los juegos.

Afectivo:- Promueve uso creativo y espontáneo del idioma - Promociona competencia comunicativa- Motiva- La diversión

Cognitivo:

- Refuerza
- Las revisiones y extienden
- El enfoque en la comunicación y la clasificación gramática.

Dinámica:

- El estudiante como centro.
- Maestro actúa sólo como facilitador.
- Las constituciones clasifican cohesión.
- Fomenta participación entera de la clase.
- Promociona competición sana.
- La adaptación.
- Fácilmente ajustado para la edad, nivel, y los intereses.
- Utiliza las cuatro habilidades.
- Precisa preparación mínima después del auge.

CAPITULOII: Juegos didácticos dirigidos a contribuir al desarrollo de la motivación de los escolares de quinto grado por las clases de inglés.

2.1 Consideraciones acerca del diagnóstico inicial.

A partir de las consideraciones teóricas que se constatan en la fundamentación, se analizaron los resultados obtenidos en los diferentes instrumentos aplicados. Este análisis ha hecho posible caracterizar las deficiencias actuales en cuanto a la motivación de los escolares en las clases de Inglés para el grado, objeto de investigación, además permitió la detección de las principales dificultades relacionadas con los indicadores de la variable dependiente.

En el estudio de documentos (Anexo 1) permitió determinar el contenido, sistema de objetivos y sistema de habilidades que propone el programa para quinto grado.

En la observación realizada a la clase (Anexo 2) para constatar el nivel de motivación de los escolares durante la clase, se observó que los escolares no se sienten satisfechos durante la clase, parte del grupo se muestran apáticos e indiferentes, pues al parecer la clase no satisface sus necesidades

Con el propósito de explorar el comportamiento de las dimensiones e indicadores de la variable dependiente en los sujetos muestreados, se aplicaron como parte del diagnóstico inicial a los escolares diferentes métodos de investigación a través de sus respectivos instrumentos: Cuestionario (Anexo 3), Entrevista (Anexo 4).

Los resultados obtenidos a partir de la aplicación de estos instrumentos aparecen en la tabla 1 a continuación en la que se ha sintetizado la información de acuerdo a las dimensiones e indicadores de la variable.

Tabla 1 Comportamiento de las dimensiones e indicadores de la variable dependiente obtenido a partir de la constatación inicial.

M U E S T R A	Orientación motivacional												Expectativa motivacional								Estado de satisfacción					
	1.1						1.2						2.1				2.2				3.1					
	S		AV		N		S		AV		N		Si		No		Si		No		S		AV		N	
	C	%	C	%	C	%	C	%	C	%	C	%	C	%	C	%	C	%	C	%	C	%	C	%	C	%
20	2	10	6	30	12	60	2	10	6	30	12	60	4	20	16	80	4	20	16	80	2	10	6	30	12	60

S- siempre

AV- algunas veces

N-

nunca

Descripción de la tabla:

La tabla 1 se encuentra dividida en las tres dimensiones de la variable dependiente, debajo de cada dimensión aparecen los indicadores de cada una de las casillas siguientes y debajo de cada indicador se han situado los ítems establecidos para la medición de cada indicador. En las casillas posteriores aparecen la cantidad y por ciento de sujetos ubicados en cada ítem. En la parte izquierda de la tabla se ha situado la muestra.

Análisis de la tabla:

Como puede apreciarse en los datos numéricos plasmados en la tabla de una muestra de 20 sujetos, 12 manifiestan no estar interesados por el estudio del Inglés nunca, lo que representa 60% de la muestra, 6 manifiestan no estar interesados a veces para un 30% y solamente 2 se muestran interesados siempre para un 10%. Es significativo que más del 50 %de los sujetos muestreados no se muestran interesados por el estudio del Inglés.

Con respecto al indicador 1.2 (motivos relacionados con el aprendizaje del Inglés) igualmente 12 de los 20 no demuestran motivos relacionados con el aprendizaje del idioma para un 60%, 6 los manifiestan a veces para un 30%, y 2 siempre para un 10%. Llama la atención que los 12 escolares que no están interesados por el estudio de este idioma, tampoco presentan motivos por el aprendizaje, solamente 4 tienen propósito durante el aprendizaje del idioma para un 20% y 16 no tienen ningún propósito para un 80%, de ellos 4 quieren aprender el Inglés para proyectarse en el futuro para un 20% y 16 no quieren para un 80%. Relacionado con los deseos y necesidades satisfechas durante el aprendizaje del idioma 2 siempre lo tienen, 10%, 6 a veces lo tienen para un 30% y 12 nunca lo tienen para un 60%.

Como puede apreciarse de acuerdo a los resultados obtenidos con respecto a los indicadores existen deficiencias en cuanto al nivel de motivación de los escolares por las clases de inglés.

2.2 Características y propuestas de juegos didácticos.

Para cumplir el objetivo de desarrollar una cultura general integral en la población cubana, el dominio del inglés es imprescindible. Como ha planteado el Comandante en Jefe (Fidel Castro: 2001) conocer el inglés y hasta otra lengua extranjera como el francés "... va a ser una de las manifestaciones de cultura y de una cultura general integral en Cuba".

La Fundamentación pedagógica de esta idea, así como la propuesta de juegos didácticos se establece a partir de las ventajas que favorecen el aprendizaje de lengua extranjera en edades muy tempranas enunciadas por Isora Enríquez O´Farril (2006:1), dentro de las que destacan:

- La enseñanza temprana de la lengua extranjera es similar a la enseñanza temprana de cualquier otra habilidad. Mientras más temprano se comience más posibilidades habrá para el desarrollo y dominio de la lengua extranjera e incluso comenzar otra.
- Enriquece y realza el desarrollo mental y el crecimiento intelectual del niño. Proporciona a los escolares más flexibilidad al pensamiento.
- Los escolares captan con mucha facilidad todo lo nuevo, por lo que muestran excelentes capacidades para el aprendizaje de las lenguas extranjeras.
- Los escolares son muy buenos imitadores y como muestran curiosidad por todo lo nuevo son capaces de distinguir con mucha facilidad los sonidos nuevos. Son más desinhibidos que los adultos y por ello generalmente no temen a cometer errores. El aprendizaje de la lengua extranjera en edades tempranas garantiza una correcta pronunciación.

- Los escolares tienen una gran imaginación que los ayuda a transportarse a otros escenarios y de esta forma desarrollar las funciones comunicativas de acuerdo con la situación comunicativa.
- El aprendizaje temprano de la lengua extranjera favorece la perfección del niño sobre su propia lengua materna, ya que concientiza más las regularidades y fenómenos de esta y contribuye a desarrollar sus habilidades comunicativas.
- Propicia un mayor desarrollo de la sensibilidad hacia la lengua y un mejor oído en la comprensión auditiva. Estimula no solo el desarrollo del lenguaje sino también el desarrollo general del niño y como consecuencia de esto se eleva el valor de la instrucción general en la Educación Primaria.
- Familiariza al niño con la cultura de otros pueblos, lo cual contribuye a la formación de una conciencia humanista sin cuyo desarrollo es imposible hoy la existencia misma del hombre.
- Al comparar la lengua materna y la extranjera aprende a identificar los rasgos distintivos de cada una de ellas y a reconocer el valor de lo propio, con ello se le enseña a valorar y respetar la diversidad lingüística y cultural que caracteriza al mundo.
- Crea una base favorable para el dominio ulterior de la lengua extranjera, ya que es posible prevenir las barreras psicológicas que surgen cuando la lengua extranjera comienza a enseñarse a partir de los 11 años.
- Garantiza a los escolares la posibilidad de adelantarse o concluir el aprendizaje de una primera lengua extranjera y comenzar una segunda.
- Se perfeccionan habilidades y estrategias de aprendizaje necesarias en la vida escolar, como la comprensión auditiva y lectora.

En esta propuesta se considera como fundamento psicológico, expuesto en el concepto de desarrollo próximo fundamentado por Vigotski en su escuela socio histórico cultural que está determinada por la distancia o diferencia entre lo que el niño es capaz de hacer por sí mismo y aquello que solo puede hacer con ayuda, para lograr que la enseñanza provoque el desarrollo psíquico es imprescindible tener en

cuenta no solo lo que ya ha sido aprendido por él, lo que ya conoce, domine, y puede enfrentar y aplicar por sí mismo, sino aquello que aún no es capaz de enfrentar solo, pero con una pequeña ayuda del maestro puede resolver.

Esto expresa las potencialidades de desarrollo futuro del niño.

Los juegos didácticos contenidos en la propuesta son consecuentes con este concepto a partir de que en su concepción se tuvo en cuenta los conocimientos adquiridos por lo escolares y sus potencialidades para operar con ellos como base para alcanzar conocimientos superiores con ayuda del docente y de otros compañeros.

Entiéndase por ayuda del docente las orientaciones ofrecidas en la etapa inicial, otra característica de los juegos didácticos propuestos lo constituyen el carácter socializador ya que en su concepción se tuvo en cuenta como forma organizativa el trabajo en equipo; elemento que favorece la interacción entre sus miembros al intercambiar ideas y criterios antes de su participación en las actividades competitivas.

Al finalizar cada juego se socializan las experiencias adquiridas a partir de tener en cuenta los errores cometidos y la posibilidad de corregirlos. En la concepción de la propuesta se consideraron como elemento esencial las características psicopedagógicas de los escolares de 5to grado.

Estos inician el segundo ciclo de la educación primaria, en ellas las características psicológicas y sociales pueden ser cercanas, evidencian conductas y formas de enfrentar el aprendizaje y el mundo en general de forma similar, inician el período de la pubertad y la adolescencia lo cual implica cambios en sus intereses y motivaciones con un desacertado juicio por así llamarlo, donde realmente se le dificulta decidir cómo y qué hacer con la contradicción de no querer permitir ayuda.

El maestro deberá diagnosticar y sobre la base de ello diseñar toda actividad o estrategia posible que rompa las barreras que se han interpuesto sin desaprovechar los conocimientos que ya tiene de las características individuales y de grupo. Si se ha obtenido como respuesta que la solución posible a la desmotivación por la clase de inglés puede ser el diseño de un conjunto de actividades lúdicas.

Los juegos de roles en las clases de inglés pueden estar definidos como una forma de jugar regidas por ciertas reglas. Su significación es divertirse, pero de cualquier forma son utilizados en la clase de inglés, estos no son solo diversión, o una actividad para romper la rutina, también contribuyen a las habilidades del idioma en alguna forma para que los escolares lo practiquen durante el juego.

Estos pueden lograrse en dos formas:

A. Pueden ser usados para mejorar cualquier habilidad particular en el idioma: ejemplo vocabulario, ortografía o funciones gramaticales. Los tipos de juegos son concernidos con exactitud y su propósito es reforzar y enriquecer lo que se ha enseñado.

Muchos juegos tradicionales del idioma están dentro de esta categoría. Estos han sido contruidos o adaptados para contribuir a la repetición de un artículo o artículos en contexto agradable. Ellos son efectivos, porque los escolares son involucrados participando en el juego y no se dan cuenta que están practicando el idioma.

Estos pueden ser competitivos: uno de los jugadores trata de ganar, puede ser por si mismo o en dependencia del equipo, no obstante no queremos que los escolares se conviertan excesivamente competitivos, esto tiene que ser aceptado que puede contribuir a un mayor uso del idioma con un propósito: los jugadores en el juego quieren tener su turno, quieren permanecer en el mismo, quieren ser los primeros en adivinar correctamente y obtener la puntuación.

Estos son los mecanismos que sirven para llamar su atención, para que los escolares hablen y se haga posible para el maestro introducir elementos de repetición.

B. Los juegos pueden ser usados para contribuir a que los escolares tengan la oportunidad de usar el idioma y que no sea una simple práctica: ellos están concebidos: más fluidez que precisión, tales juegos normalmente involucran algunos tipos de tareas. Estas actividades son similares a las anteriores mencionadas pero son jugadas acorde a las diferentes reglas.

Los juegos enfocados a la precisión en el lenguaje son normalmente jugados por toda el aula, se puede dividir en equipo, pueden ser jugados en parejas o pequeños grupos para la práctica adicional o en gran escala. El propósito de estos juegos es reforzar o entender el dominio de los escolares de un objetivo determinado en el idioma, su tarea fundamental será la actuación del monitor del grupo, por ejemplo: decir quien dice la respuesta correcta, dar la puntuación para la misma.

Los procedimientos generales para este tipo de juego son los siguientes:

- a.** Seleccionar el juego cuidadosamente teniendo en cuenta los términos apropiados del idioma relacionado con los propios escolares (su edad, sus intereses, etc...). el tipo de clase debe tenerse en cuenta también.
- b.** Explicar el juego cuidadosamente, en lengua materna si es necesario.
- c.** Dar a los escolares una o más ocasiones para practicar las bases del juego, de esta forma se resolverá cualquier duda.
- d.** Involucrar tantos escolares como sean posibles, el maestro estará al comienzo del juego hasta dejar que estos se apropien de él.
- e.** Se les dará las bases del juego, y la puntuación por cada respuesta correcta.

Los juegos enfocados hacia la fluidez, en estos juegos los escolares normalmente trabajarán en pequeños grupos. Algunas actividades se realizarán en pareja, pero involucraría la preparación del material en gran escala. Si el aula tiene treinta escolares, divídelos en tres grupos y les pides trabajar en parejas dentro del grupo. Esto hace que el juego se realice de una forma más rápida.

La siguiente guía se sugiere para estas actividades:

- a.** Seleccionar el juego apropiado: el juego pone a los jugadores bajo presión para comunicarse, pero debe tener en cuenta el nivel lingüístico, ya que pueden encontrarlo frustrante esto causa que la comunicación se rompa.
- b.** Explicar cuidadosamente el juego: cada juego está regido por reglas las cuales los jugadores deben seguir. Puede presentarle oralmente al aula usando la lengua materna.
- c.** Prever un adecuado ensayo: esto será necesario la primera vez que los escolares juegan el juego. Ellos deben ser capaces de jugar sin adicionar instrucciones del maestro.
- d.** El funcionamiento del monitor: este irá alrededor del aula y escuchara actividades de otros equipos. Los jugadores deben sentirse libres para preguntar, pero de forme general ni el maestro ni el monitor podrán interferir durante el juego.
- e.** Proveer realimentación: pueden decir as los escolares si lo han estado realizando de la forma correcta. Esto puede hacerse sobre la base de la clase, el maestro puede hacer uso de lo que han aprendido del funcionamiento de los escolares mientras se monitorean la forma del futuro profesor.
- f.** Conservar anotaciones: estas pueden ser acerca de las formas que los escolares realizaron el juego, su forma y las reacciones que tuvieron, el maestro debe anotar otra idea o variaciones que se realizaron durante el juego.

Juegos de pizarra: las principales habilidades que se desarrollan en estos tipos de juegos son: escuchar, hablar y escribir. Estos tienen un gran valor motivacional, es una actividad de la vida real, la cual ha sido traída al aula. Muchas pizarras han sido usadas con diferentes propósitos para realizar estas actividades lúdicas el maestro debe crear diferentes contextos o situaciones.

Los juegos fueron concebidos de manera flexible lo que conllevan a un proceso de aprendizaje progresivo de la lengua, todo lo cual se traduce en un enfoque socializador que estimula el aprendizaje partiendo de los tres niveles cognitivos que exige la enseñanza del inglés: reproducción, producción y extrapolación.

Está fundamentada además esta propuesta desde el enfoque comunicativo, estimulando la práctica consciente que potencie el desarrollo de las habilidades comunicativas necesarias para la formación integral de la persona para lo cual se tuvo presente que en estas edades resulta favorable la utilización de juegos, canciones, debates, repeticiones y la relación tridimensional profesor – monitor – estudiante.

Se alude además a la capacidad del profesor para crear diferentes espacios, oportunidades y posibilidades en un ambiente agradable, de tranquilidad, intercambio y seguridad para aprender más y mejor.

La propuesta se estructura sobre la base de las tres unidades constituyentes del subsistema motivacional que abarca: la orientación motivacional, la expectativa motivacional y el estado de satisfacción.

Los juegos didácticos presentan la siguiente estructura:

- Tema o título.
- Objetivo.
- Materiales.
- Organización.
- Metodología.
- Reglamentación.

Juego 1

Título: Number in my life.

¿Como pronunciar? Juego de números.

Objetivo: Comprender la importancia de la buena pronunciación y uso de los números naturales.

Organización: se divide el aula en dos equipos.

Materiales: Tarjetas, pizarrón, póster, pápelo grafos, plumones.

Presentación: El juego presenta tres variantes para desarrollar habilidades de pronunciación, y sistematización de conocimientos.

Metodología: Se divide el grupo en dos equipos, se les pedirá que lo nombren en inglés, (nombre de un animal domestico conocido, Ejemplo: (cat- mouse); cada equipo tendrá un representante que escriba la cantidad de puntos que obtenga cada uno de los integrantes, entre (uno y diez).Se presentara una caja en cuyo contenido aparecerán tarjetas con los números naturales; cada participante extraerá uno y opcionalmente lo escribirá en el pizarrón o pápelo grafo, podrán escribir el numero y o su numeral para después pronunciarlo.

Otra variante del juego puede ser presentar en las tarjetas oraciones o frases en inglés y español para que lean y escriban el número representado con un color. Ejemplo: El número telefónico de Vivian es 4288

The----- is -----.

La maestra tiene 32 años.

Yo nació el 20 de febrero.

La tercera variante permite indicar que el estudiante en un turno para participar porque pudo ser seleccionado al azar, o por el representante del equipo, piense un número y lo grafique o copie en papel o pizarrón y otro jugador del equipo contrario lo pronuncie así como su antecesor y sucesor; en este caso obtendrá la totalidad de los puntos si lo pronuncia correctamente y el estudiante que lo había pensado y dicho solo tendrá la mitad de la puntuación y la totalidad si logra pronunciar mejor que su compañero e incluso escribirlo en inglés.

Reglamentación

Ganará el equipo que acumuló más puntos por haber logrado mejor pronunciación.

Realizarán valoración de la actividad, expresando criterio o comentarios de una buena pronunciación o dicción en este u otro idioma, fundamentalmente en la lengua materna.



Juego 2

Título: I went shopping: Fui de compras.

Objetivo: Evaluar la información o conocimientos que poseen para averiguar que más deben saber acerca del vocabulario referido a las prendas de vestir,

Organización: Trabajo en equipo. El grupo se divide en dos equipos. Estos se colocarán de forma circular y de pie.

Materiales: Mesa, prendas de vestir, láminas, ilustraciones, video casete, pápelo grafo, pizarrón, lápiz, colores, plumones.

Metodología empleada:

En este primer momento se pudiera proceder mostrando láminas, ilustraciones o fragmentos de videos. Como procedimiento de presentación para la actividad.

Cada miembro del grupo reflexiona sobre las prendas de vestir que se pueden adquirir en una tienda o que se desea en ese momento comprar, luego de la reflexión mental, cada uno de forma ordenada puede pronunciar el nombre de una de las piezas preferida y color a la hora de vestirse para una ocasión especial.

También puede colocarse en el medio de una mesa o en suelo las diferentes piezas de vestir que trajo para la ocasión y pida a los participantes que se sienten en un circulo alrededor, se hará una numeración 1-2-3, de derecha a izquierda, y en orden consecutivo, todos los 1 se apropiarán de una pieza de las que tienen delante, poniéndose de pie y pronunciando el nombre de la misma, ordenadamente lo copiaran en le pizarrón y pronunciarán de nuevo; el profesor pedirá al grupo que elija quien pronuncia mejor.

Otra forma de que los miembros del grupo se familiaricen con la correcta pronunciación de las prendas de vestir puede ser:

___ Pida al grupo que dibuje en una hoja ya entregada la, o las prendas de vestir que prefieren usar en sus actividades favoritas, pueden utilizar lápiz, colores, plumones. El grupo deberá tener tiempo para pensar, dibujar, recortar, pegar según la opción. Una vez que todos hayan terminado cada uno presentara su elección, expresando correctamente el nombre de dicha (s) piezas.

Reglamentación

Se animará al grupo a que se formulen preguntas entre si y traten de mantener un clima de calma y naturalidad al elegir al ganador.



Juego 3

Título: Predicting pictures: El mundo escolar.

Objetivo: Estimular hacia la reflexión sobre los espacios y materiales docentes de gran utilidad para el aprendizaje.

Organización: trabajo en equipo. El grupo se divide en equipos de cuatro jugadores.

Materiales: quince a veintes tarjetas con ilustraciones de objetos escolares y partes del aula.

Metodología empleada: Pida al grupo que mediante la técnica de lluvia de ideas reflexione sobre todos los materiales docentes y partes de aula que la identifican como tal.

Posteriormente el profesor le entregará a los escolares un grupo de tarjetas que contienen diferentes ilustraciones o fotos de objetos escolares y partes del aula a cada equipo.

Los escolares las observarán detenidamente durante cinco minutos y posteriormente las agruparán una sobre otra al dorso.

Los jugadores irán prediciendo la ilustración que contiene la tarjeta comenzando por la derecha en forma circular hasta llegar al cuarto jugador, si adivinan la tarjeta se elimina del grupo y si no la tarjeta se incorpora de nuevo.

Reglamentación:

Solamente se tomará una tarjeta y esta no puede ser observada.

Ganará el alumno que más tarjetas adivine.



Juego 4

Título: Dominoes Game: Foto palabras.

Objetivo: Incentivar el uso de un vocabulario apropiado para expresar las partes del cuerpo.

Materiales: Fichas con ilustraciones, fotos, con nombres de las partes del cuerpo, listas de palabras.

Organización: Trabajo en equipo. El grupo se divide en equipos de cuatro jugadores.

Metodología empleada: Diga a los escolares que se utilizan muchas palabras científicas para nombrar las partes de cuerpo pero que generalmente son fáciles de entender, pronunciar y explicar.

El profesor les entregará a los escolares un grupo de fichas que contienen ilustraciones o fotos de las partes del cuerpo y los nombres de las mismas.

Los escolares se repartirán las tarjetas al azar, comenzando por la izquierda, un estudiante pondrá una ficha, el próximo continuará el juego, si la ficha termina en el nombre de una parte del cuerpo, este tendrá que continuar con la ilustración correspondiente, y así hasta llegar al final.

Reglamentación:

Ganará el equipo que primero termine y lo realice de forma correcta.



Juego 5

Título: The fisher man: El pescador.

Objetivo: Propiciar el dominio léxico de adjetivos físicos y de los colores.

Materiales: Caja de cartón, varios peces previamente elaborados y pegados a un acero que sea atraído por un imán que se encuentra en una vara para pescar.

Organización: Trabajo en equipo. El grupo se divide en dos equipos.

Metodología empleada: El profesor colocará al frente de los escolares una caja que representa la pecera y los invitará a pescar.

Comenzará el niño(a) que primero levante la mano, irá hacia la misma y tomará la vara de pescar para sacar el pecesito, en el cuál aparecerá una pregunta que el alumno deberá responder; si no se la sabe pasará la pregunta al otro equipo dándole al mismo otra oportunidad. Esas interrogantes pueden ser:

What color is he?

Is he big or small?

Is he fat or thin?

Is he old or young?

What does he look like?

Reglamentación:

Ganará el equipo que más preguntas responda.



Juego 6

Título: The surprise's handbag. La jaba sorpresa

Objetivo: Incentivar a los estudiantes para que desarrollen una correcta expresión oral y pronunciación acerca de las partes de la casa y objetos de la misma.

Organización: El grupo se divide en dos equipos.

Materiales: Jaba, objetos, láminas, tarjetas con preguntas.

Metodología empleada:

El profesor comenzará la actividad pidiendo a los escolares que reflexionen y recuerden la descripción de la casa donde viven, insistiendo en las partes o habitaciones de estas, los colores y objetos decorativos o muebles. Se les pedirá después de un tiempo prudencial que expresen la descripción de su casa de forma oral, escrita o en dibujo, se les aclarará que la expresión oral las hará en español o en inglés.

Posteriormente se colocará una jaba en cualquier lugar del aula con láminas, objetos, tarjetas, que ilustren viviendas o partes de ellas. Un estudiante seleccionará de la misma lo que desee y describirá la lámina, dirá el nombre del objeto o contestará la pregunta según corresponda.

Si lo realiza correctamente obtendrá puntos, si no lo sabe el otro equipo tendrá la oportunidad de contestar y continuará ese mismo equipo.

Reglamentación:

Solamente se tomará un solo artículo por estudiante. Ganará el equipo que obtenga mayor puntuación.



Juego 7

Título: Play and learn. Juega y aprende.

Objetivo: Expresar oralmente sus intereses por los diferentes oficios.

Organización: Trabajo en equipo. El grupo se divide en equipos de cuatro jugadores.

Materiales: Tarjetas, ilustraciones y objetos.

Metodología empleada: Se presentará la actividad como representación de una situación de la vida de gran valor como lo es el gusto o inclinación hacia un oficio. Se les mostrarán tarjetas con situaciones de la vida cotidiana que ellos deberán imitar con gestos y palabras o pronunciación de frases en inglés, relacionadas con diferentes oficios, ejemplos: enfermera-nurse, médico-doctor, maestro-teacher. Pueden ser palabras, frases u oraciones escritas en las tarjetas, lo cual puede ser por niveles, es decir, ofrecer desde la palabra hasta la oración para que el estudiante exprese una cualidad (en inglés), gesto, pueden relacionarlo con un objeto o ilustración que aparezca cercano o previamente dispuesto.

- El juego de escenificar oficios con gestos y palabras lo ganará el estudiante que mejor se exprese.
- Puede ofrecerse una guía como por ejemplo: I am a teacher, I go to school every day .

Deben reproducir el texto en Inglés y escenificarlo.

Reglamentación:

Ganará el estudiante que más preguntas responda correctamente.



Juego 8

Título: The hanged man. Cruza palabras.

Objetivo: Incentivar el uso correcto del vocabulario referidos a los días de la semana y nombre de los meses.

Organización: Trabajo en equipos, el grupo se divide en dos equipos.

Materiales: Pizarrón, tizas, pápelografo y plumones.

Metodología empleada:

El equipo que comenzará pensará en una palabra relacionada con el vocabulario referido a los días de la semana y nombres de los meses., la cual escribirá en la pizarra o papelógrafo la primera letra de la misma, el equipo contrario completará adivinando las letras hasta descubrirla; a continuación realizarán una oración de forma independiente con ella.

Reglamentación:

El equipo ganador será el que más palabras adivine y realice oraciones correctamente.



Juego 9

Título: Illustrative board. La pizarra ilustrativa.

Objetivo: Despertar interés y respeto por los héroes de la Patria utilizando adjetivos para la descripción física y moral.

Organización: Se divide el grupo en dos equipos.

Materiales: Láminas de Héroes de la Revolución Cubana.

Metodología empleada: El profesor comenzará explicando que para lograr esta Revolución socialista existieron hombres que lucharon por lograrla y que a través de este juego se recordará a algunos de ellos. Para ello el profesor colocará encima de una mesa diferentes láminas de héroes de la revolución cubana tales como: Fidel Castro, Ernesto Guevara, Camilo Cienfuegos, José Martí, Carlos Manuel de Céspedes, Antonio Maceo, Julio Antonio Mella. Raúl Castro, y otros.

El primer estudiante que levante la mano será el que comenzará, irá a la mesa, seleccionará una lámina y la describirá utilizando adjetivos físicos y morales. Tales Como: short, fat, tall, young, old, thin / intelligent, honest, revolutionary...

Reglamentación: ganará el equipo que utilice más adjetivos en la descripción.



Juego10

Título: My family's daily chores. Mi. familia en acción.

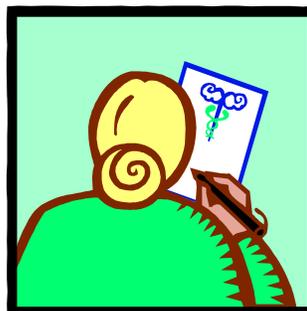
Objetivo: Incentivar la práctica de textos creativos utilizando el vocabulario referente a .las actividades diarias.

Materiales: hojas, colores, crayolas, temperas, acuarelas.

Organización: el grupo se divide en cuatro equipos.

Metodología: los escolares se colocarán dispuestos en círculos, sentados en el piso dispersos en cuatro equipos, estos dibujarán a algún miembro de su familia realizando una de las actividades diarias, posteriormente realizarán una oración relacionada con la misma, no habrá limitación en cuanto a las oraciones que expresa.

Reglamentación: Ganará el equipo que más actividades diga.



2.3. Resultados alcanzados con la aplicación de los juegos didácticos.

Como parte de la constatación final a los escolares se le aplicaron diferentes métodos de investigación a través de sus respectivos instrumentos: guía de observación al desempeño de los escolares durante la clase (Anexo 2), cuestionario (Anexo 3), entrevista (Anexo 4).

La aplicación de estos instrumentos para validar la efectividad de los juegos didácticos que contribuyan al desarrollo de la motivación en los escolares de quinto grado permitió comparar los resultados obtenidos antes y después de aplicada la propuesta. Para ello se emplearon los instrumentos utilizados en la constatación inicial, así como la escala valorativa para evaluar el comportamiento de los indicadores declarados en cada variable. Los resultados aparecen en la tabla 2.

En la dimensión 1 relacionada con la orientación motivacional en el indicador 1.1 (intereses por el estudio del Inglés) se pudo constatar que anteriormente 12 sujetos nunca les interesaba el estudio representando un 60% de la muestra, al aplicar la propuesta solamente 2 nunca les interesa el estudio para un 10%, esto corroboró un aumento considerable a un 50%, 6 sujetos a veces les interesaba el estudio por el idioma en la constatación inicial significando el 30% y posteriormente 8 estudiantes a veces les interesa para un 40% evidenciando un 10% en evolución. Anteriormente 2 sujetos de la muestra siempre les interesaba el estudio por el inglés para un 10%, con la aplicación de los juegos 10 les interesa para un 50% constituyendo un 40% de su evolución. Como se puede apreciar existe un considerable ascenso en los resultados obtenidos.

El indicador 1.2 concerniente a motivos relacionados con el aprendizaje del inglés se pudo constatar que anteriormente 12 sujetos nunca manifestaban motivos representando el 60% de los sujetos, posteriormente de la aplicación de la variable independiente solamente 2 nunca los manifiestan simbolizando el 10%, lo cual evolucionó a un 50%, inicialmente 6 muestreados a veces manifiestan motivos para un 30%, una vez aplicado los juegos se puede observar que 8 escolares a veces lo manifiestan lo constituyendo el 40% aumentando en un 10%. En la primera constatación 2 siempre manifestaban motivos para un 10%, con la aplicación de la propuesta 10 sujetos siempre manifiestan motivos relacionados con el aprendizaje del inglés significando el 50% evolucionando en un 40%.

En la dimensión 2 respecto al indicador 2.1 (propósito del sujeto durante el aprendizaje del inglés) se constató inicialmente que 16 sujetos no se habían trazado metas durante el aprendizaje del inglés representando el 80% de la muestra, posteriormente (después) se observa solamente 2 muestreados no tienen metas con

respecto al aprendizaje del inglés, para un 10%, lo que aumenta favorablemente un 70%. , Inicialmente 4 si tenían propósito para un 20%, después de aplicada la variable independiente se observa que a 14 de los escolares si manifiestan propósitos para un 70%, creciendo en un 50%.

En la proyección de la personalidad del sujeto al aprender inglés (2.2), inicialmente se observó que 16 de los muestreados no proyectan su personalidad para un 80%, después de aplicada la variable 6 sujetos no se proyectan para un 30% demostrando un saldo positivo de un 50%. Anteriormente 4 de los sometidos si proyectan su personalidad por aprender el inglés para un 20%, al aplicar la propuesta se constató que 14 sujetos si proyectan su personalidad para un 70% observándose un salto cuantitativo de un 50%.

Con respecto a la dimensión 3 (estado de satisfacción), cuyo indicador 3.1 relacionado con deseos y necesidades satisfechas durante el aprendizaje del inglés se corroboró que inicialmente 12 sujetos nunca satisfacían sus deseos y necesidades por el aprendizaje del inglés para un 60%, después de aplicada la propuesta se constató que solamente dos sujetos nunca lo satisfacen para un 10%, demostrando un avance de un 50%. En la primera etapa, 6 de los muestreados a veces satisfacen sus deseos y necesidades para un 30%, después de aplicada la variable independiente resultó 8 a veces lo satisfacen para un 40% observándose un aumento de un 10%.

Antes de aplicada la propuesta teniendo en cuenta el indicador 3.1 se analizó que solamente 2 sujetos siempre satisfacían sus deseos y necesidades del inglés para un 10%, una vez aplicada la propuesta se observó que 10 de la muestra siempre satisfacen sus deseos y necesidades para un 50%, evolucionando positivamente en un 40%

Todo lo anteriormente explicado en relación a la motivación permite expresar que la misma alcanzó un desarrollo positivo, no obstante no se ha logrado en su totalidad los resultados deseados.

Tabla 2 Comportamiento de las dimensiones e indicadores de la variable dependiente obtenido a partir de la constatación final.

M U E S T R A	Orientación motivacional												Expectativa motivacional								Estado de satisfacción						
	1.1						1.2						2.1				2.2				3.1						
	S		AV		N		S		AV		N		Si		No		Si		No		S		AV		N		
	C	%	C	%	C	%	C	%	C	%	C	%	C	%	C	%	C	%	C	%	C	%	C	%	C	%	
Antes	20	2	10	6	30	12	60	2	10	6	30	12	60	4	20	16	80	4	20	16	80	2	10	6	30	12	60
Después	20	10	50	8	40	2	10	10	50	8	40	2	10	14	70	6	30	14	70	6	30	10	50	8	40	2	10

S- siempre

AV-algunas veces

N-nunca

CONCLUSIONES

La determinación de los fundamentos teóricos y metodológicos que sustentan el subsistema de la motivación como parte del componente del sistema integral que es la personalidad permitió consultar criterios de diferentes autores especializados en el tema y asumir la concepción de González Serra y las dimensiones que al respecto propone. Así mismo la revisión bibliográfica efectuada permitió asumir la teoría del enfoque histórico – social como basamento teórico de la propuesta de juegos didácticos que se ofrecen.

Los resultados obtenidos mediante la aplicación del diagnóstico inicial descubrieron la desmotivación de los escolares de quinto grado que asisten a la Escuela Primaria: Noel Sancho Valladares, del municipio Cabaiguán por las clases de inglés y su aprendizaje.

El aporte fundamental de esta tesis contribuye un conjunto de juegos didácticos dirigidos al desarrollo de la motivación por las clases de inglés que se caracterizan por tener un enfoque comunicativo y socializador en el cual todos los escolares se encuentran inmersos en estos juegos alcanzando un mayor desarrollo de la motivación por las clases de inglés.

Los juegos didácticos aplicados fueron efectivos en el desarrollo de la motivación de los escolares muestreados pues al analizar los resultados obtenidos antes y después de su aplicación se evidenciaron cambios positivos en la evolución de los indicadores.

RECOMENDACIONES

Como recomendaciones de la presente investigación se proponen las siguientes:

- 1- De acuerdo con la efectividad de los Juegos Didácticos, y la necesidad actual de desarrollar la motivación en los escolares por las clases de Inglés, se recomienda el análisis de los mismos para extender su aplicación por parte de otros maestros que imparten la asignatura.
- 2- Los maestros de Inglés que trabajan en primaria, basándose en este estudio investigativo que se les ofrece, podrán continuar elaborando otros juegos didácticos según su creatividad y las características específicas de sus grupos.
- 3- Independientemente de la propuesta de juegos didácticos se recomienda crear en las aulas un ambiente coloquial, familiar, para que los escolares sientan seguridad y puedan expresar sus criterios sin temor, ni pena, ni miedo escénico.

BIBLIOGRAFÍA

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

Bermúdez Morris R. y L.M. Pérez Martín.(2004).Aprendizaje
Formativo y Crecimiento Personal. La Habana: Editorial Pueblo y

Educación.

Caballero Delgado E.(2002). Didáctica de la Escuela Primaria. Selección de Lecturas. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Carrero González N. (1997)“Juegos didácticos y capacitación profesoral”
Con luz propia. 1- Septiembre – Diciembre: 58.

Colectivo de autores (2005) Material Básico del Curso. Instituto Superior Pedagógico:
La Habana.

_____.(1991).Orientaciones Metodológicas Inglés Sexto Grado. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

_____.(1991).Programa Inglés Sexto Grado. La Habana:
Editorial Pueblo y Educación.

_____.(1987).Psicología para ISP. Tomo I. La Habana:
Editorial Pueblo y Educación.

_____. (2004).Reflexiones teórico – prácticas desde las Ciencias de la Educación. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Collazo Delgado B. y M. Puentes Alba. (2001).Dirección de la actividad Pedagógica. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Donn Byrne (1989) Teaching Oral English. Guantánamo: Edición Revolucionaria.

Enríquez O’Farrill I. (2006). Un acercamiento a la enseñanza del inglés en la Educación Primaria. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Franco García O. (2004).Lecturas para Educadores Preescolares I. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Cuba. MINED. Fundamentos de las Ciencias de la Educación. La Habana: Editorial Pueblo y Educación

González Serra D. y coautores (2004). Psicología Educativa. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

_____.(1995).Teoría de la Motivación y Práctica de Profesional. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

González Soca A. (2002) Nociones de Sociología, Psicología y Pedagogía. La Habana. Editorial Pueblo y Educación.

González M.V. y otros. (2001). Psicología para Educadores. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Leontiev A. N (1981). Actividad, Conciencia, Personalidad. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Martí J.(1976).Escrito sobre Educación.La Habana: Editorial Ciencias Sociales.

Martínez LLantada M. (2003) Inteligencia, Creatividad y Talento. Debate actual. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Moreno Castañeda .MJ. (2003).Selección de Lecturas Psicología de la Personalidad. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Palma Matienzo A. (1994) ¿Cómo utilizar los medios de enseñanza en la Escuela Primaria? La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Ramos M. (2001). Educación Preescolar, Programa cuarto ciclo, sexto año de vida. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Rico Montero P. y coautores. (2004). Proceso Enseñanza Aprendizaje Desarrollador en la Escuela Primaria. Teoría y Práctica. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

- Rodríguez. M y R. Bermúdez.(1996).La Personalidad del Adolescente. Teoría y Metodología para su estudio. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- 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.
- Sánchez Acosta M.E. y M. García. (2004).Psicología General y del Desarrollo. La Habana: Editorial Deportes.
- Silvestre Oramas M. y otros (2002) Hacia una Didáctica Desarrolladora. Ciudad Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Tejeda del Prado L. (2002)."Jugar, Aprender y Crecer". Educación No106 Mayo – agosto. Página 26.
- Torroella G.(2005).Aprender a Vivir y a Convivir. La Habana: Editorial Científico – Técnica.
- Villalón García G. (2002) El Juego. Selección de Lecturas Psicopedagógicas. Ediciones Cátedra.
- Wright A. and other.(1996) Games of language learning. Cambridge University Press.
- Zhukovskaia, RI. (1982).El Juego y su Importancia Pedagógica. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

ANEXO 1

Estudio de documentos.

Objetivos: determinar que contenidos y habilidades se pretende desarrollar en el grado.

Aspectos a tener en cuenta:

1. Contenidos que contempla el programa.
2. Sistema de objetivos que pretende cumplir el programa.
3. Sistema de habilidades que propone el programa.
4. Orientaciones metodológicas que se precisan y sugerencias que ofrecen.

ANEXO 2

Guía de observación al desempeño de los escolares durante la clase.

Objetivo: Constatar el nivel de motivación de los escolares durante la clase.

1. Se sienten los alumnos satisfechos durante la clase.

- Si
- No

2. Participación en clases:

- Participan con entusiasmos.
- Se muestran apáticos.

3. Los alumnos se manifiestan:

- Muy interesados.
- Interesados.
- Apáticos.

ANEXO 3

Cuestionario a los escolares:

Objetivo: Comprobar el nivel de motivación de los escolares por las clases de inglés.

]

Escolares esperamos que al dar respuesta a las siguientes interrogantes sea lo mas sincero posible pues con ello contribuirás al incremento de tu motivación en las clases de inglés

1. Marque con una X la respuesta que consideres:

___ Te gustan las clases de inglés.

___ Siempre ___ A veces ___ Nunca

2. Juegas en las clases de inglés:

___ Siempre ___ A veces ___ Nunca

3. ¿Que es lo que más te gusta en las clases de inglés?

4. ¿Qué no te gusta de las clases de inglés?

5. ¿Cuáles son tus propósitos o aspiraciones con el aprendizaje del inglés?

ANEXO 4

Guía de entrevista a los escolares.

Objetivo: Constatar el nivel de motivación de los escolares por las clases de inglés.

1. ¿Como te sientes durante las clases de inglés?

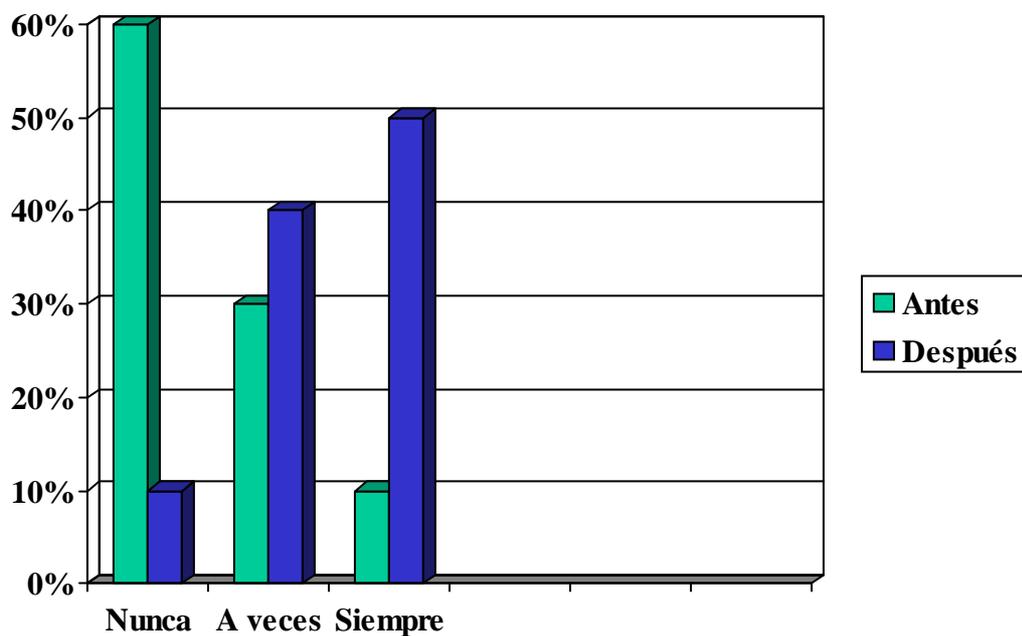
2. ¿Tienes interés por el estudio de este idioma?

3. ¿Qué te propones en cada clase?
4. ¿Cual es tu proyección futura cuando termines de estudiar este idioma?
5. ¿Qué es lo que más te gusta en las clases de inglés?
6. ¿Qué es lo que no te gusta durante las clases de inglés?
7. ¿te sientes satisfecho con lo que aprendes durante las clases?
8. ¿Satisface la clase tus deseos de aprender el idioma?
9. ¿Satisface las clases tus necesidades individuales?

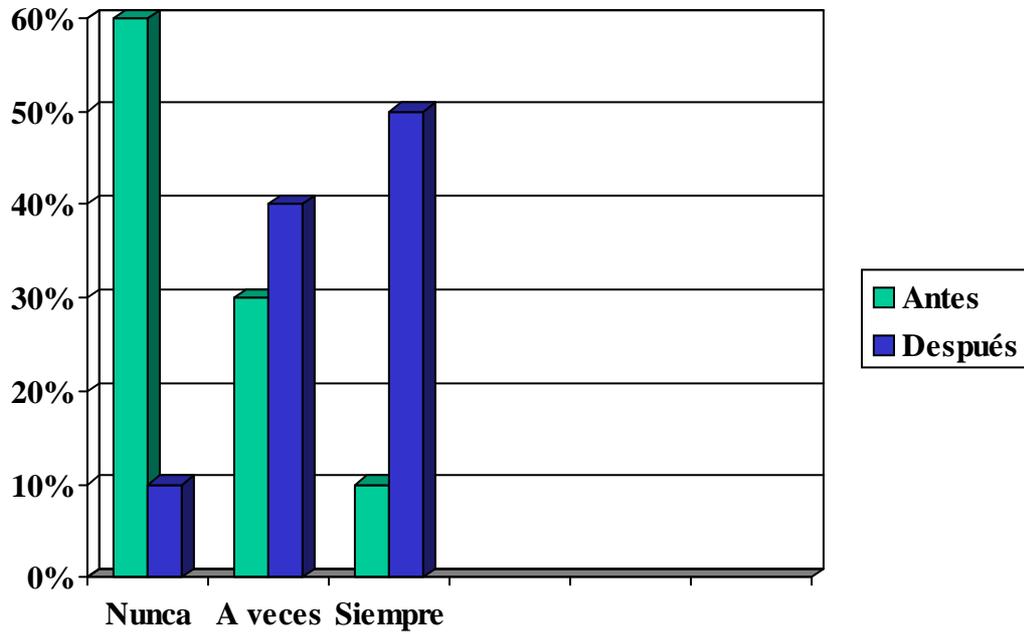
ANEXO 5

Dimensión 1

Indicador 1.1: Intereses por el estudio del Inglés

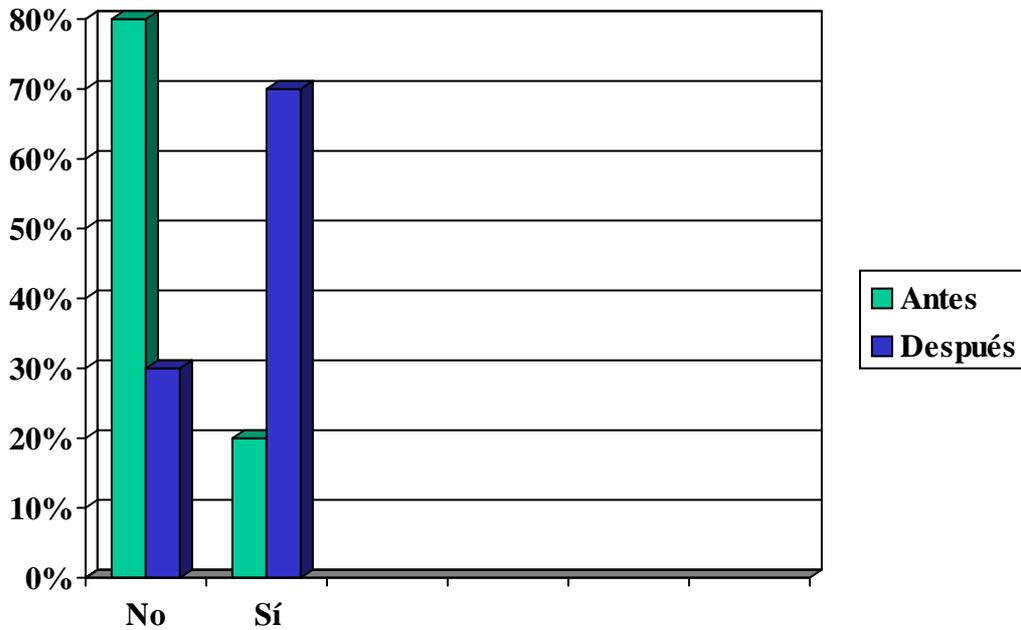


Indicador 1.2: Motivos relacionados con el aprendizaje del Inglés.

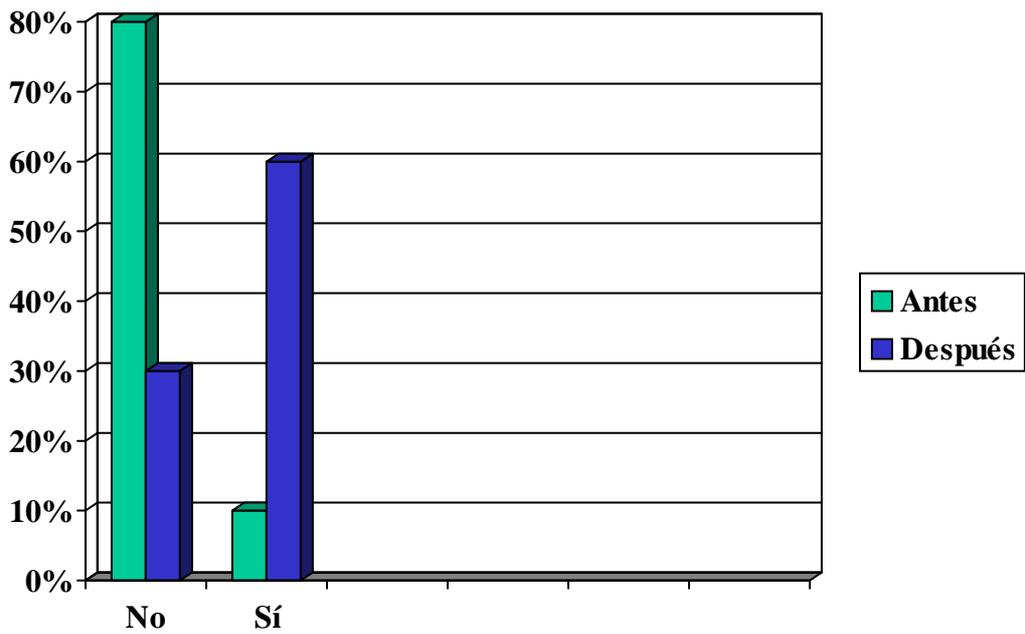


Dimensión 2

Indicador 2.1: Propósito del sujeto durante el aprendizaje del Inglés.



Indicador 2.2: Proyectar la personalidad del sujeto al aprender el Inglés.



Dimensión 3

Indicador3.1: Deseos y necesidades satisfechas durante el aprendizaje del Inglés.

