

UNIVERSIDAD DE CIENCIAS PEDAGÓGICAS

“CAPITÁN SILVERIO BLANCO NÚÑEZ”

Sancti Spíritus

TESIS PRESENTADA EN OPCIÓN AL TÍTULO ACADÉMICO

DE MÁSTER EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

MENCIÓN ENSEÑANZA PRIMARIA

JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MOTIVAR HACIA EL

APRENDIZAJE DEL INGLÉS EN LOS ALUMNOS DE SEXTO

GRADO

AUTORA: Lic. Miriela Navarro Quesada

Yaguajay

2011

UNIVERSIDAD DE CIENCIAS PEDAGÓGICAS
“CAPITÁN SILVERIO BLANCO NÚÑEZ”
Sancti Spíritus

TESIS PRESENTADA EN OPCIÓN AL TÍTULO ACADÉMICO DE MÁSTER EN
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MENCIÓN ENSEÑANZA PRIMARIA

JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MOTIVAR HACIA EL APRENDIZAJE DEL INGLÉS
EN LOS ALUMNOS DE SEXTO GRADO

AUTORA: Lic. Miriela Navarro Quesada
TUTOR: M Sc. Jaime Canales Clemente
Profesor de Inglés, ESBEC “Mártires de Granada”

Yaguajay
2011

AGRADECIMIENTOS

A mi tutor, Jaime Canales Clemente: por toda su ayuda y cooperación, por sus recomendaciones en el diseño y estructura de la tesis.

A Danai y Kenia por el asesoramiento incondicional.

A todos mis alumnos y compañeros de trabajo que de una forma u otra han contribuido en que este sueño sea realidad.

A esa multitud de amigos que me tendieron la mano para darme fuerzas.

DEDICATORIA

Si yo hubiera sido Dulce María Loynaz ustedes no estarían.

Si no tuviera estos apellidos tal vez ustedes no estarían.

Si yo hubiera sido Carmen fuera una bailarina famosa, pero ustedes no estarían.

Por suerte ustedes están

Les dedico todo este trabajo a esos grandes tesoros que son mis hijos, protagonistas de todas mis alegrías.

SÍNTESIS

El idioma inglés es la lengua nativa de más de trescientos millones de personas, expandiéndose por todo el mundo, como un instrumento de comunicación. Es muy utilizado en INTERNET, en las emisoras de radio y televisión, en la ciencia, la tecnología y la medicina. En este contexto se plantea como objetivo, en la presente investigación, validar juegos didácticos para contribuir a la motivación hacia el aprendizaje del Inglés en los alumnos de sexto grado de la Escuela Primaria "Pepito Tey", constituyendo una herramienta de alto valor, haciendo que los alumnos en el curso del juego utilicen el idioma y se comuniquen mejor, elevando su nivel cultural y brindando posibilidades de realización personal. La investigación se sustenta en la filosofía marxista que considera al sujeto como elemento activo y transformador de la realidad objetiva y de sí mismo, y tiene como basamento psicológico la concepción histórico-cultural de L. S. Vigotsky. Los métodos de investigación son los siguientes: del nivel teórico: análisis y síntesis, inducción y deducción y el histórico y lógico. Del nivel empírico: observación pedagógica, prueba pedagógica y experimento pedagógico. Del nivel matemático o estadístico: cálculo porcentual, otros métodos: análisis de documentos. Éstos sustentaron y demostraron que los juegos que se implementaron en la práctica lograron los resultados esperados, cambiando la atmósfera dentro del aula, así como la motivación por aprender más y usar este idioma en la vida cotidiana.

ÍNDICE

| | |
|---|-----------|
| INTRODUCCIÓN..... | 1 |
| CAPÍTULO I FUNDAMENTOS TEÓRICOS SOBRE LA MOTIVACIÓN HACIA EL APRENDIZAJE DEL INGLÉS..... | 9 |
| 1.1. El proceso de enseñanza- aprendizaje del Inglés..... | 9 |
| 1.1.1. Reflexiones teóricas sobre el proceso de enseñanza aprendizaje del Inglés..... | 12 |
| 1.1.2. Consideraciones metodológicas de la enseñanza del Inglés en sexto grado..... | 15 |
| 1.2 Reflexiones psicopedagógicas sobre el estudio de la motivación hacia el aprendizaje del Inglés en la enseñanza primaria..... | 20 |
| 1.3 Consideraciones teóricas sobre la motivación hacia el aprendizaje del Inglés a través de juegos didácticos..... | 30 |
| 1.4 Características psicopedagógicas de los alumnos de sexto grado..... | 35 |
| CAPÍTULO II ESTUDIO DIAGNÓSTICO, JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MOTIVAR HACIA EL APRENDIAJE DEL INGLÉS A LOS ALUMNOS DE SEXTO GRADO Y ANÁLISIS DE LA CONSTATACIÓN FINAL..... | 38 |
| 2.1 Constatación del estado inicial del problema de investigación | 38 |
| 2.1.1. Análisis e interpretación de los instrumentos aplicados..... | 38 |
| 2.2 Fundamentación y presentación de juegos didácticos..... | 43 |
| 2.2.1 Propuesta de juegos didácticos..... | 44 |
| 2.3 Validación de los resultados obtenidos en el pre experimento | 58 |
| CONCLUSIONES..... | 62 |
| RECOMENDACIONES..... | 63 |
| BIBLIOGRAFÍA..... | 64 |
| ANEXOS | |

INTRODUCCIÓN

Desde la antigüedad el hombre ha estado sometido, condicionando su desarrollo a partir de la educación, como un componente esencial de la práctica social.

Al respecto Martí expresó que educar es depositar en cada hombre toda la obra humana que le ha antecedido y es prepararlo para la vida.

Con el advenimiento de un movimiento anticolonialista y el incremento de nuevos estados y naciones, el idioma inglés ha cambiado su carácter. De un idioma de dominación extranjera se ha convertido en el eslabón entre naciones unidas y de cooperación internacional. Aproximadamente 70 países lo hablan como idioma oficial o semioficial.

Se plantea que es el idioma extranjero principal que se imparte en la mayoría de los sistemas de educación. Es muy utilizado en la comunicación por INTERNET, en las emisoras de radio y televisión. Es el idioma de la ciencia, la tecnología y la medicina y uno de los más utilizados en las Naciones Unidas por lo que es considerado el idioma internacional.

El idioma Inglés es la lengua nativa de más de trescientos millones de personas, expandiéndose por todo el mundo, como un instrumento de comunicación. Este es el resultado de la expansión imperialista de Gran Bretaña durante los siglos XVIII y XIX y de los Estados Unidos en el siglo XX, convirtiéndose en un arma política de dominación, obstaculizando el desarrollo de la comunicación. Hoy la globalización en la información ha cambiado el papel del mismo, de un idioma de dominación extranjera de reglas, a un instrumento de unidad y cooperación internacional.

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

En este sentido es interesante mencionar algunos pedagogos, filósofos, sociólogos y

psicólogos que desde fines del siglo XVIII y hasta la actualidad han desarrollado su labor en aras de orientar a maestros y maestros con el objetivo de resolver esta problemática, dentro de ellos se encuentran Félix Varela, José de la Luz y Caballero, Enrique José Varona, José Martí, Rosa Antich de León, Viviana González Maura, Diego Jorge González Serra, Alfredo Manuel Aguayo.

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

En el año 1961 la enseñanza del idioma Inglés comenzó en las Escuelas de Idiomas, también se incluyó en la Enseñanza Secundaria Básica y a partir de la Reforma Universitaria de 1962, esta asignatura formó parte del currículo en el plan de estudio de las distintas carreras universitarias.

En la colosal batalla de ideas que libra el pueblo cubano con el propósito de elevar el nivel cultural, general, integral como garantía de la continuidad de la Revolución y como parte de la Tercera Revolución Educacional, se ha tenido presente el estudio de idiomas para toda la población. Un ejemplo claro lo constituyen los cursos de Universidad para Todos en idioma Inglés, Francés, Italiano, Portugués y Alemán, impartidos por diferentes canales televisivos y en diferentes horarios. Desde la educación primaria y hasta la universidad, su estudio es considerado como completamiento de cada nivel de enseñanza, teniendo en cuenta las características e intereses de los alumnos en cada etapa.

Se han impartido tres cursos de Inglés y actualmente se está impartiendo un cuarto curso, en el programa de Universidad para Todos, con orientaciones específicas de pronunciación, ampliación de vocabulario e interesantes aspectos sobre la cultura de los países de habla inglesa, la inclusión de video-clases en el currículo de la Educación Primaria, Secundaria, Preuniversitaria y tele-clases para adultos, con el propósito de optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje y ofrecer nuevas oportunidades para la interacción y comunicación de este idioma extranjero, lo cual constituye una vía para lograr una cultura general integral.

En la Educación Primaria la enseñanza del inglés se ha comenzado desde edades muy tempranas, es decir desde tercer grado, ya que las características de los niños en estas edades favorecen el aprendizaje y tiene muchas ventajas, las cuales son:

- Enriquece y realza el desarrollo mental e intelectual, proporcionando más flexibilidad en el pensamiento.

- Garantiza una correcta pronunciación, puesto que generalmente su imaginación ayuda a desarrollar las funciones comunicativas.

- Se perfeccionan habilidades como la comprensión auditiva y la lectura.

- Familiariza al alumno con la cultura de otros pueblos, lo cual contribuye a la formación de la conciencia humanista y a elevar su nivel cultural.

El estudio de nuevos sonidos reclama el desarrollo de habilidades que le permitan obtener fluidez en el habla de cualquier idioma, fundamentalmente del Inglés, entonces se hace necesario dominar un idioma y tener los elementos básicos, teniendo en cuenta las habilidades para comunicarse o sentirse motivado para ello, lo que presupone la necesidad de búsqueda de vías que permitan atraer la atención de los alumnos hacia este conocimiento, despertar el interés, motivarlos por invertir esfuerzos en aprender, progresar y a la vez promover un proceso de enseñanza-aprendizaje desarrollador, revelando la importancia práctica que tienen los contenidos, estimulando la formación del sentir y el proceso valorativo, llevándolos consecuentemente a que interioricen como necesidad su descubrimiento. Por lo tanto, familiarizarse con la lengua extranjera desde los primeros grados de la primaria ayudaría desde muy temprano a desarrollar las habilidades lingüísticas y comunicativas necesarias para la interacción en esa lengua extranjera y propiciaría el aprendizaje de una segunda lengua extranjera, como el francés, en grados superiores.

A partir de la observación en el desarrollo del proceso docente educativo a los alumnos de sexto grado de la Escuela Primaria "Pepito Tey", se detectó que aún existen insuficiencias en la motivación hacia el aprendizaje del Inglés observándose:

- Poca participación en clases.

- Limitaciones al hacer los ejercicios de forma independiente.

- No ven el estudio de este idioma como una forma más de expresar lo que piensan y

sienten.

-De acuerdo al lugar donde se encuentra la escuela y las características de este tipo de alumnos no valoran las posibilidades futuras y de realización personal que le puede ofrecer el aprendizaje de este idioma para su formación general integral.

Por lo antes planteado surge la necesidad de resolver dicha problemática por la vía científica investigativa y se declara en esta tesis como **problema científico:**

¿Cómo contribuir a la motivación hacia el aprendizaje del Inglés en los alumnos de sexto grado?

Para tratar el mismo se señala como **objeto de estudio:** el proceso de enseñanza aprendizaje del Inglés.

El **campo de acción:** la motivación hacia el aprendizaje del Inglés.

Para dar solución a este problema se formuló el siguiente **objetivo:**

Aplicar juegos didácticos que contribuyan a la motivación hacia el aprendizaje del Inglés en los alumnos de sexto grado de la Escuela Primaria "Pepito Tey".

Para lo que se formularon las siguientes **preguntas científicas:**

1)-¿Qué fundamentos teóricos sustentan la motivación hacia el aprendizaje del Inglés?

2)-¿Cuál es el estado actual en que se expresa la motivación hacia el aprendizaje del Inglés en los alumnos de sexto grado de la Escuela Primaria "Pepito Tey"?

3)-¿Qué características deben tener los juegos didácticos que se proponen para contribuir a la motivación hacia el aprendizaje del Inglés en los alumnos de sexto grado de la Escuela Primaria "Pepito Tey"?

4)-¿Qué resultados se pueden obtener con la aplicación de juegos didácticos para contribuir a la motivación hacia el aprendizaje del Inglés en los alumnos de sexto grado de la Escuela Primaria "Pepito Tey"?

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

1. Sistematización de los sustentos teóricos que fundamentan la motivación hacia el aprendizaje del Inglés.

2. Diagnóstico del estado actual de la motivación hacia el aprendizaje del Inglés en los alumnos de sexto grado de la Escuela Primaria "Pepito Tey".

3. Elaboración de juegos didácticos que contribuyan a la motivación hacia el aprendizaje del Inglés en los alumnos de sexto grado de la Escuela Primaria “Pepito Tey”.
4. Aplicación de juegos didácticos que contribuyan a la motivación hacia el aprendizaje del Inglés en los alumnos de sexto grado de la Escuela Primaria “Pepito Tey”.
5. Constatación de los resultados obtenidos de la aplicación en la práctica escolar de los juegos didácticos, que contribuyan a la motivación hacia el aprendizaje del Inglés en los alumnos de sexto grado de la Escuela Primaria “Pepito Tey”.

Se declaran como **variables** en esta tesis las siguientes

Variable independiente: Juegos didácticos.

La autora de la investigación asume como juegos didácticos o de aprendizaje a las actividades regidas por ciertas reglas o conveniencias para ser disfrutadas, donde quiera que sean ejecutados. En el aula de idiomas los juegos no solo son una diversión, sino el rompimiento de las actividades de rutina. También contribuyen a la práctica del idioma llevando al alumno al uso de éste en el curso del juego. (Byrne, D. 1989:100)

Variable dependiente: la motivación hacia el aprendizaje del Inglés.

Operacionalización de la Variable dependiente.

Motivación: es aquel conjunto de procesos psíquicos que regulan la dirección e intensidad de la actividad hacia el cumplimiento de la necesidad y exigencia social de que el individuo se prepare adquiera los conocimientos, habilidades, capacidades y rasgos característicos necesarios para que posteriormente pueda trabajar, ser útil a la sociedad y convivir en ella “. (González Serra, D. 2003: 164)

La autora de esta tesis entiende como motivación hacia el aprendizaje del Inglés, al conjunto de procesos psíquicos que regulan la dirección e intensidad del aprendizaje del idioma de forma que los alumnos se preparen, adquieran los conocimientos, habilidades y capacidades necesarias para comunicarse eficazmente.

Para evaluar la variable dependiente se determinaron las siguientes dimensiones con sus indicadores.

Dimensiones:

Dimensión 1: Cognitiva.

1.1 - Conocimientos que poseen de las habilidades del idioma.

1.2 - Dominio demostrado de las funciones comunicativas.

Dimensión 2: Procedimental.

2.1 - Si proceden en el trabajo con las habilidades del idioma.

2.2 - Si aplican los conocimientos adquiridos a situaciones de la vida cotidiana.

2.3 - Interés que poseen por el aprendizaje del Inglés.

Población y muestra:

La población está compuesta por 16 alumnos de la Zona Rural # 7 y la muestra escogida de forma intencional no probabilística, la conforman los 6 alumnos de sexto grado de la Escuela Primaria "Pepito Tey", lo que representa el 37.5 % de la población.

Caracterización de la muestra:

La muestra está integrada por 6 alumnos de sexto grado que se encuentran entre los 10 y 11 años. De ellos 4 son hembras y 2 varones. Estos proceden en su mayoría de familias obreras y algunas campesinas.

Existen potencialidades en ellos para su motivación en inglés si se tienen en cuenta sus capacidades auditivas y fonatorias, su gran imaginación que les permite transportarse a situaciones imaginarias en las que se presenta el material lingüístico, sus capacidades de imitación y su curiosidad por lo nuevo. Son alumnos que trabajan en equipos, asisten diariamente a la escuela y el ritmo de aprendizaje es promedio. Entre sus preferencias están los juegos, no prefieren esta asignatura sino otras. Estos no se sienten motivados por la asignatura ya que temen arriesgarse en el uso del inglés y por consiguiente no siempre realizan las tareas docentes encomendadas por el maestro. En las actividades orales no se sienten estimulados para hacerlo, se muestran tímidos, y el nivel de idioma no siempre es el más deseado ya que no poseen las habilidades comunicativas indispensables para llevar a cabo la comunicación.

Durante el desarrollo de la investigación se utilizaron diferentes métodos y técnicas.

Del nivel teórico:

Análisis y síntesis: En la determinación de las dimensiones e indicadores para evaluar la motivación hacia el aprendizaje del Inglés en los alumnos de sexto grado de la Escuela Primaria “Pepito Tey” y en la elaboración de los instrumentos de investigación. Además, permitió llegar a generalizaciones sobre elementos teóricos.

Inducción y deducción: Posibilitó hacer los razonamientos pertinentes al enfocar el problema, sus causas y vías de solución.

Histórico y lógico: Permitted argumentar los antecedentes del proceso de enseñanza-aprendizaje del Inglés en diferentes períodos.

Del nivel empírico:

Observación pedagógica: Permitted obtener información sobre la motivación hacia el aprendizaje del Inglés, en los alumnos de sexto grado de la Escuela Primaria “Pepito Tey”

Prueba pedagógica: permitió evaluar el conocimiento de las funciones comunicativas y las habilidades del idioma que poseen los alumnos de sexto grado de la Escuela Primaria “Pepito Tey”.

Experimento pedagógico: en su forma de pre-experimento, el cual permitió constatar la efectividad de la variable independiente antes y después de la aplicación de la propuesta de solución.

Del nivel matemático o estadístico.

Cálculo porcentual: Se aplicó con el objetivo de procesar los datos y expresar cuantitativamente los resultados.

Otros métodos:

Análisis de documentos: Permitted informarse acerca de los lineamientos del MINED en cuanto a la enseñanza del Inglés en la primaria, así como los documentos que sustentan el programa.

La utilización de estos métodos permitió analizar el origen del problema, sus peculiaridades, inferir la vía de solución, procesamiento de los datos, antes, durante y después de la propuesta y arribar a conclusiones.

Novedad científica: En la investigación se expresa desde un punto de vista científico, la utilización de juegos didácticos, no recogidos en ninguna bibliografía, la cual hace que el alumno, utilice el idioma y lo incorpore como necesidad en la

solución de éstos, pues hasta este momento, la misma era resuelta de forma temporal y no secuencial a partir del empirismo, dando solución a la problemática abordada en la tesis.

El **aporte práctico** de esta investigación lo constituye un material de apoyo para los maestros primarios que imparten la asignatura de Inglés y para los maestros de Inglés de primaria, el mismo consta de 16 juegos didácticos que resultan eficientes para el aprendizaje del Inglés. Son amenos, sencillos, flexibles, dinámicos, poseen carácter participativo, generan placer, entusiasmo y comunicación a través de la competencia desarrollando hábitos y habilidades para comprender información oral y escrita, expresarse sobre temas familiares a su vida escolar y social.

El contenido del informe presenta una introducción que recoge el análisis histórico-lógico del problema. Un capítulo uno, donde aparece la fundamentación del objeto de estudio y el campo de acción, donde se exponen los referentes teóricos dado por una serie de autores y en el capítulo dos, el resultado del estudio diagnóstico, la propuesta de juegos didácticos, el análisis de los resultados finales de la investigación, así como, las conclusiones, recomendaciones y anexos.

CAPÍTULO I FUNDAMENTOS TEÓRICOS SOBRE LA MOTIVACIÓN HACIA EL APRENDIZAJE DEL INGLÉS

En este capítulo se analizan los referentes teóricos del proceso de enseñanza aprendizaje del Inglés y de las teorías sobre la motivación hacia su aprendizaje.

1.1 El proceso de enseñanza-aprendizaje del Inglés

Dentro de los aprendizajes a los que el hombre está expuesto, por lo que esto representa para su propia supervivencia está el de idiomas. Es parte de la cultura de las personas y el principal medio por el cual los miembros de una sociedad se comunican; por lo que el propio desarrollo de la sociedad y del hombre mismo hizo necesario que éste para comunicarse, intercambiar, y alcanzar niveles más altos, ya sea de aprendizaje o mejoras económicas aprendiera idiomas.

El aprendizaje de idiomas es justamente un fenómeno no reciente; Rosa Antich de León afirma que desde la antigüedad, la enseñanza-aprendizaje de lenguas extranjeras ha estado presente, el Latín, el Griego y el Hebreo se les enseñaba a las clases privilegiadas. En Grecia y Roma se le concedía una significación especial al estudio de la gramática para el que se empleaba la traducción como recurso importante en la fijación de palabras y oraciones. (Antich de León, R. 1986:74-75).

La enseñanza de lenguas extranjeras en Cuba tiene sus inicios en Santiago de Cuba en 1523; allí se enseñaba gramática a los clérigos y a los sirvientes de la iglesia. A principios del siglo XVII por disposiciones reales se comienza la enseñanza de la lengua castellana a los indios.

En el año (1607) se fundó en La Habana el Seminario Tridentino y se comienza a impartir el latín y la moral cristiana, representando un hito en el desarrollo de la educación durante el período colonial. En Cuba existía interés por aprender el idioma Inglés, durante esta etapa el estudio de la lengua inglesa fue muy restringido. Solo algunas personas adineradas la recibían en sus casas y esta lengua era impartida por maestros particulares.

Félix Varela Morales (1817) en su pensamiento educativo se pronunció sobre la educación de la mujer, porque ellas recibieran educación intelectual, física, artística, así como idiomas para enriquecer su cultura.

E. Ferrán (1886) alega que en el período de la guerra de los Diez Años, I. Agramonte creó en su campamento una academia en la cual se impartía lengua inglesa a la par de otras asignaturas.

José Martí Pérez (1890) expresó la necesidad de estudiar las lenguas cultas: Inglés, Francés, Alemán, en lugar del Griego y el Latín que por ser lenguas muertas no ofrecían ninguna utilidad; estudioso e intelectual de su época vio la necesidad del estudio de lenguas extranjeras al expresar: Es bueno aprender una lengua y mejor aprender dos a la vez.

Durante su permanencia en los Estados Unidos como emigrado político; la necesidad de desempeñarse en nuevos empleos en Nueva York lo obliga a estudiar esta lengua, para después trabajar en revistas, diarios, realizar traducciones y escribir artículos periodísticos.

Con la intervención norteamericana (XIX-XX) el gobierno en su propósito fundamental de anexarse a Cuba, ofreció atención priorizada al estudio de la lengua inglesa, pues era de esperar que ante las perspectivas de desarrollo comercial y mercantil entre los Estados Unidos y Cuba, se hiciera imprescindible el dominio de esta lengua.

El plan Varona (1900) eliminó el latín y dio carácter opcional al estudio del Inglés y el Francés.

La psicología conductista estadounidense incidió en la enseñanza de las lenguas extranjeras en Cuba a partir de 1940 y ya en la década del 50 esta corriente se manifestó en los planteles de diversos sectores religiosos, las escuelas de comercio, de idiomas y las escuelas militares, en las que se fue penetrando la ideología del modo de vida norteamericano.

En el contexto cubano durante esta etapa fueron elaborados textos, manuales y el libro para el maestro por Leonardo Sorzano Jorrín, precursor de la enseñanza del idioma Inglés en Cuba en el siglo XX.

El Método Jorrín para la enseñanza del Inglés se aplicó en los Institutos de Segunda Formación Sistemática y Superación de los maestros de idiomas y en los Centros Especiales hasta la década del 50, lo que constituyó un impulso a la divulgación de dicho idioma, incluyendo también su aprendizaje por los más amplios sectores de la

población que no alcanzaban estudiar en nivel medio o superior. (Antich de León, R. 1986:79).

A partir de los años 60 el idioma Inglés se imparte en el nivel de Secundaria Básica a través del método audiovisual. El Estado cubano en este mismo año creó las escuelas de idiomas, cuya tarea fundamental era la de contribuir a la ampliación de la formación político-ideológica, científico-técnica, intelectual y estética de los trabajadores y estimular sus intereses cognoscitivos mediante el desarrollo de las capacidades, habilidades y hábitos relacionados con el aprendizaje de lenguas extranjeras.

La Reforma Universitaria (1962) produjo cambios en el Sistema Educacional, al introducirse la asignatura Inglés en el plan de estudio de diferentes carreras en las universidades cubanas. En las Tesis y Resoluciones sobre política educacional del Primer Congreso del Partido Comunista de Cuba (1975), fueron planteados los objetivos generales de la enseñanza de lenguas extranjeras en cada subsistema, a partir de los fines de la educación y como resultado se elaboraron planes de estudios, programas y textos, para perfeccionar el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura Inglés. (Antich de León, R. (1986:89)

Alrededor de la década del 70, se produce un viraje radical en la enseñanza de idiomas con el enfoque comunicativo, concretado en lo que se conoce desde entonces como la enseñanza comunicativa de idiomas, (Irizar Valdés, A. 1996:52-53), por lo que la enseñanza del idioma Inglés comenzó a transitar por nuevas vías, más amplias, con una concepción más integral y abarcadora. A partir del curso escolar 1979-1980 se combinó la enseñanza de la lengua inglesa con la lengua rusa en la Enseñanza Secundaria Básica, esta última utilizaba el método práctico-consciente, el que aportó experiencias muy valiosas en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma Ruso, sin embargo, los avances en la enseñanza del idioma Inglés fueron muy limitados.

La enseñanza del idioma Inglés también se extendió al Curso de Superación Integral para Jóvenes, que surge en el país como una necesidad inmediata de proporcionarle superación y continuidad de estudios a todos aquellos jóvenes que por diferentes motivos se encontraban desvinculados del trabajo y el estudio.

Posteriormente, en el discurso pronunciado en la graduación del Curso Emergente de maestros primarios en Melena del Sur, el 15 de marzo del 2001, se anuncia la posibilidad de que el Inglés comience a enseñarse en las escuelas primarias al plantear según Fidel Castro Ruz (2001) que: "... conocer el Inglés y hasta el Francés... va a ser una de las manifestaciones de cultura y de una cultura general integral de nuestro pueblo. Comienza la enseñanza del idioma Inglés, Francés, Alemán, Portugués y el Italiano a través del programa televisivo Universidad para Todos, corroborando los cambios y la importancia del aprendizaje de idiomas expresados al afirmar Fidel que nosotros aspiramos a que nuestros ciudadanos hablen por lo menos, cinco idiomas, como parte de una cultura general integral..." (Castro Ruz, F. 2004:9)

1.1.1 Reflexiones teóricas sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje del Inglés

El aprendizaje es un proceso de carácter dialéctico de apropiación individual de la experiencia social, es multidimensional por sus contenidos, procesos y condiciones. En la actualidad es necesario un aprendizaje que promueva el desarrollo integral del sujeto.

Aprender a conocer, a hacer, a convivir y a ser (Informe de Delors 1997), constituye aquellos núcleos o pilares básicos del aprendizaje que nuestros educandos están llamados a realizar y que la educación debe potenciar.

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

El aprendizaje es algo que las personas normalmente hacen a través de sus vidas y no tiene que haber un maestro. Pero nadie ha visto como esto ocurre, como una actividad, es invisible. La enseñanza es una actividad observable. Posiblemente es por eso que se habla más de técnicas de aprendizaje que sobre el proceso de aprendizaje. Es reconocido que una buena técnica de aprendizaje es la que funciona, pero se olvida, que si funciona es porque de alguna manera armoniza con las técnicas de aprendizaje de los alumnos. (Abbot, Ferry y otros. 1997: 14).

El aprendizaje humano es un proceso dialéctico de apropiación de los contenidos y las formas de conocer, hacer, convivir y ser construidos en la experiencia socio-histórica, en la cual se producen, como resultado de la actividad del individuo y de la interacción con otras personas, cambios relativamente duraderos y generalizables que le permiten adaptarse a la realidad, transformarla y crecer como personalidad. (Pozo, J. I. 2002:30).

Educación, aprendizaje y desarrollo son procesos que poseen una relativa independencia y singularidad propia, pero que se integran en la vida humana conformando una unidad dialéctica. El papel de la educación ha de ser el de crear desarrollo a partir de la adquisición de aprendizajes específicos y relevantes por parte de los educandos. Pero la educación se convierte en promotora del desarrollo solamente cuando es capaz de conducir a las personas más allá de los niveles alcanzados en un momento determinado de su vida, y cuando propicia la realización de aprendizajes que superen las metas ya logradas. (Silvestre, M, Zilberstein, J. y otros. 2002:16).

Se aprende estableciendo relaciones significativas (Castellanos, S.D. 2002); que el aprendizaje significativo es aquel que partiendo de los conocimientos, actitudes, motivaciones, intereses y experiencia previa del alumno hace que el nuevo contenido cobre para él un determinado sentido.

El aprendizaje significativo potencia el establecimiento de relaciones: entre aprendizajes, relaciones entre los nuevos contenidos, el mundo afectivo y motivaciones de los alumnos, relaciones entre los conceptos ya adquiridos y los nuevos conceptos que se forman, relaciones entre el conocimiento y la vida, entre la teoría y la práctica, a partir de esta relación significativa, el aprendizaje cobra un valor para la persona y se hace duradero.

En estas definiciones se puede apreciar como esta unidad dialéctica entre educación, aprendizaje y desarrollo no solo contribuye al conocimiento, sino que conduce a los alumnos a niveles superiores a los ya alcanzados, los lleva a ser capaces de transformar el mundo que los rodea, promueve el desarrollo integral de la personalidad del educando, garantizando la unidad y equilibrio de lo cognitivo y lo afectivo-valorativo en su desarrollo y crecimiento personal.

El proceso de enseñanza aprendizaje, es un avance sistemático de fenómenos bajo la influencia de una serie de cambios graduales los que se manifiestan una después del otro ascendentemente. Este tiene un rol principal a través del maestro, quien es el comunicador del conocimiento. Es un todo integrado en el que se ve el papel que juega el alumno. En este proceso el contenido cognitivo, afectivo y educativo integran requisitos pedagógicos esenciales. En el proceso de asimilación de conocimientos también tiene lugar la adquisición de procedimientos, estrategias las cuales en su unión forman ambas habilidades específicas y más generales. En este proceso los sistemas también adquieren habilidades relacionadas con planear, controlar y evaluar las actividades de aprendizaje, contribuyendo aun más considerado y regulado comportamiento del sistema.

El proceso de enseñanza aprendizaje requiere para su desarrollo partir de la conciencia del estado de preparación de los sistemas, ya que el diagnóstico constituye una cosa requerida de hacer antes de ejecutarlo.

Además, el diagnóstico como actividad permite conocer el progreso de los sistemas respecto al desarrollo y formas de comportamiento, y la formación de valores de la personalidad. Por lo que se torna una necesidad determinar el concepto de personalidad para lo cual nos basamos en lo planteado en el trabajo titulado La Personalidad del Adolescente donde se define como: la configuración psíquica de la autorregulación de la persona que surge como resultado de la interacción entre lo natural y lo social en el individuo y que se manifiesta en un estilo de actuación determinado a partir de la estructuración de relaciones entre las funciones motivacional, afectiva y cognitiva – instrumental, entre los planos internos y externos y los niveles conscientes o inconscientes.

El proceso de enseñanza aprendizaje tiene como propósito fundamental contribuir a la formación integral de las personalidades del sistema en si misma la principal forma de medir la adquisición de conocimiento procedimientos, comportamiento y valores inherentes al hombre. La adquisición de conocimiento y habilidades van contribuyendo gradualmente al desarrollo del pensamiento, la formación de intereses cognitivos y motivos para la actividad de estudio. En este proceso de adquisición de conocimientos, de interacción entre los sistemas, cada posibilidad de contribuir a la

formación de sentimientos, valores, cualidades; aparecen también la adquisición de formas de comportamiento las que son aspectos principales en el proceso de enseñanza aprendizaje

El proceso de aprendizaje posee tanto un carácter intelectual como emocional, implica la personalidad como un todo. En él se construyen los conocimientos, destrezas, capacidades, se desarrolla la inteligencia pero de manera inseparable. Este proceso es la fuente del enriquecimiento humano afectivo donde se forman los sentimientos.

Dentro de los aprendizajes a los que el hombre está expuesto, por lo que esto representa para su propia supervivencia está el de idiomas. Es parte de la cultura de las personas y el principal medio por el cual los miembros de una sociedad se comunican; por lo que el propio desarrollo de la sociedad y del hombre mismo hizo necesario que éste para comunicarse, intercambiar, y alcanzar niveles más altos, ya sea de aprendizaje o mejoras económicas aprendiera idiomas.

1.1.2 Consideraciones metodológicas de la enseñanza del Inglés en sexto grado

Las nuevas transformaciones que han sido puestas en práctica en la enseñanza del inglés en primaria conciben una nueva forma para la impartición de la docencia: la videoclase, es tarea de los maestros de esta asignatura estar al frente de la asignatura en su centro, asumir la responsabilidad de colaboradores municipales y propiciar la preparación de los demás docentes en el empeño de elevar su cultura integral, después de haber visionado todos los cassettes elaborar un sistema de ejercicios para la profundización de los contenidos encaminados a lograr mayor interacción entre los alumnos y la atención a las diferencias individuales y enviarlos a todas las escuelas del territorio.

Por otra parte los maestros primarios deben visionar los cassettes del grado que imparte antes del desarrollo de las clases de manera que posibilite la familiarización con los mismos, responsabilizarse con los 5 minutos de preparación y los 10 de la realización de las tareas que indique el videomaestro, de acuerdo al diagnóstico de su grupo ir identificando paulatinamente los momentos en que se debe detener el video para facilitar que los alumnos copien en sus libretas, repitan, resuelvan los

ejercicios, practiquen y sigan las instrucciones que dan los videomaestros. Propiciar en los minutos finales de la clase, al interactuar directamente con los alumnos, que ejerciten lo aprendido en el día, estimular a los niños para que realicen los trabajos prácticos que se orienten desde la clase. A medida que se desarrolle el curso y según el diagnóstico de sus alumnos, identificar a los alumnos que puedan ser monitores de la asignatura para que apoyen el desenvolvimiento de las actividades. Elevar su cultura integral convirtiéndose en cada clase en el mejor alumno de su grupo al aprender un nuevo idioma. Por lo que ambos, tanto el maestro de inglés como el maestro tienen la alta responsabilidad de observar la videoclase, las imágenes, y las diferentes situaciones comunicativas de forma activa y crítica con la ayuda de las guías de observación que propician la reflexión, la valoración y la autovaloración de lo que se aprende. Las condiciones en que se desarrolla el aprendizaje mediado por el video hacen que el alumno tenga que autoanalizar sus fortalezas y debilidades para orientarse y comprender la información para tomar notas y para orientarse en el tiempo televisivo. Debe autoidentificar sus debilidades y errores a partir de la comparación que haga con el modelo que ofrece la videoclase y su propio desempeño. Se ha reconocido (Lonergan, 1984) que la televisión y el video tienen un alto valor motivacional en sí mismos porque los alumnos están acostumbrados a ellos como forma de entretenimiento.

La enseñanza del inglés en primaria debe articular con la concepción de proceso de enseñanza-desarrollador. —Un aprendizaje desarrollador es aquel que garantiza en el individuo la apropiación activa y creadora de la cultura, propiciando el desarrollo de su autoperfeccionamiento constante, de su autonomía y autodeterminación, en íntima conexión con los necesarios procesos de socialización, compromiso y responsabilidad social.(Castellanos Simons, D y otros. 2002:42) Por lo que este proceso está encaminado a la reproducción y producción del conocimiento bajo condiciones de orientación e interacción social en el que los niños se apropian de la cultura. Cada cual reconstruirá esa cultura en un proceso activo, reflexivo, regulado, mediante el cual aprende 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.

La noción de aprendizaje desarrollador en el aprendizaje del inglés mediado por las videoclases en la escuela primaria significa:

Promover el desarrollo integral de la personalidad del niño, es decir activar la apropiación de conocimientos hábitos, habilidades lingüísticas y comunicativas en estrecha coordinación con la formación de sentimientos, cualidades, valores convicciones e ideas que le permitan valorar y respetar la diversidad lingüística y cultural que caracteriza a la humanidad.

Garantizar el tránsito progresivo desde la sensibilización con los aspectos más importantes de la lengua extranjera hacia el desarrollo de habilidades comunicativas básicas que le permiten expresar ideas propias de su edad mediante frases y oraciones sencillas y textos simples. El sistema de actividades debe partir de aquellas en las que los alumnos ejercitan los contenidos de manera guiada bajo el control de su maestro u otras personas como la familia o ambos, pasando gradualmente a la semicontroladas hasta llegar a aquellas en las que tiene mayor libertad para elegir las estructuras que le permitan cumplir los propósitos comunicativos para los que ha sido diseñadas las actividades. Al finalizar cada actividad se debe propiciar la reflexión y autorreflexión de los alumnos acerca de lo aprendido, cómo lo han aprendido, qué retos o dificultades persisten, cómo quisieran sus clases para aprender más y mejor.

Desarrollar las habilidades y estrategias de aprendizaje que permitan aprender a aprender la lengua extranjera en el contexto escolar y fuera de este, mediante la creación de formas propias para retener y aprender la lengua como: glosarios, libretas de sistematización, gráficas y dibujos.

Crear en los niños una disposición positiva a aprender de forma activa y estratégica, es decir, la disposición para enfrentar y mantener la concentración y los esfuerzos a lo largo de las tareas para lograr el aprendizaje de la lengua extranjera, por ejemplo repetir tantas veces se necesite para apropiarse de patrones correctos en la lengua extranjera, arriesgarse a utilizar el idioma a un cuando se cometan errores.

Propiciar la interacción entre lo cognitivo y lo afectivo-valorativo, de manera que el aprendizaje sea significativo porque lo que aprendan lo reconstruyan de manera individual y personal encontrándole una utilidad social y práctica. Buscar

procedimientos de enseñanza acorde con la edad como juegos, canciones, dibujos y ejercicios que impliquen movimiento corporal.

Motivar a los niños a aprender la lengua extranjera por la satisfacción personal que implica poder comunicarse con personas de diferentes partes del mundo y acceder a la gran cantidad de información que se produce en ese idioma. Crear situaciones en las que se pueda apreciar la necesidad del conocimiento de la lengua extranjera.

Desarrollar en los niños un sistema de autovaloración y autoestima que les permita considerar que tienen posibilidades de aprender una lengua extranjera aún cuando cometan errores ya que no deben ver el error como un fracaso sino como un proceso lógico y normal en el proceso de aprendizaje. (Castellanos Simons, D y otros. 2002:8-9)

El aprendizaje es un proceso multidimensional, social, individual que se produce a lo largo de toda la vida, que implica la apropiación del sujeto de la cultura vinculado a las experiencias vitales, necesidades de los educandos y al contexto histórico, socio-cultural en los que se desenvuelven. Para que sea duradero el aprendizaje ha de ser significativo, que es aquel que, partiendo de los conocimientos, las actitudes, motivaciones, los intereses y la experiencia previa del alumno hace que el contenido cobre para él un determinado sentido. La propuesta de actividades tiene como elementos característicos todos estos aspectos los cuales propician una asimilación y motivación hacia el aprendizaje y utilización del idioma inglés de forma activa.

El maestro es el principal mediador que estructura las situaciones de aprendizaje, estimula y guía la ampliación de las zonas de desarrollo potencial y el tránsito del control externo al interno, individual. El aprendizaje es el resultado de una práctica mediada. 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 que 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 confirman el contexto y la situación de aprendizaje). La combinación de estos tres componentes define una variedad inmensa de contextos, situaciones, tipos y prácticas de aprendizajes y de habilidades, capacidades y actitudes necesarias para desplegarlas.

El maestro, incluido el videomaestro debe crear diferentes espacios, oportunidades y posibilidades para que los alumnos no se sientan dominados por el medio, incapaces de interactuar y aprender con este. Sino por lo contrario, que en un ambiente agradable de tranquilidad y seguridad encuentren lugar para aprender más y mejor, para desarrollar su cultura para conocer a otros en otros lugares del país o del mundo.

Como todos los alumnos no aprenden de la misma manera es muy importante conocer los estilos y ritmos de aprendizaje y las estrategias que estos utilizan en un proceso de aprendizaje mediado por los medios audiovisuales con vistas a comprender y retener la información oral y gráfica que se presenta; orientarse y seguir la explicación del videomaestro; tomar las notas que necesita en el tiempo previsto según las características del medio televisivo con fines educativos e interactuar y socializar con los demás ante, durante y después de la observación de la videoclases.

Es necesario enseñarles a valorar la importancia de la cooperación, el trabajo en parejas y equipos para desarrollar las distintas tareas comunicativas que se le asignan, el respeto a los demás cuando se equivocan e incluso tolerar sus errores.

Es recomendable seleccionar monitores en la aulas, entre aquellos alumnos que por diferentes modalidades conocen algo más que sus compañeros, ello pueden ayudar en la preparación de las clases antes de presentar la videoclase a todo el grupo, pueden anticipar posibles incomprensiones por que ya han experimentado el proceso y sería una vía de orientación vocacional pedagógica.

Después de la observación del video las actividades están dirigidas a propiciar la comprensión plena de lo observado y la realización de actividades prácticas como dramatizaciones y transposición de lo observado a situaciones nuevas, a cantar, a repetir, para fijar mejor un contenido. Hay que estimular en esta fase la autorreflexión de los alumnos sobre las formas en que aprenden, lo cual ayudará a la autoevaluación y la evaluación del aprendizaje. Las actividades diseñadas en este trabajo tienen la finalidad práctica de ser empleadas en este importante espacio para que los alumnos puedan utilizar el idioma en situaciones afines a su entorno sociocultura

En las etapas iniciales de la enseñanza de idiomas, el uso de medios visuales constituye un vehículo entre la palabra y su significado, lo que propicia la asimilación directa y elimina gradualmente la traducción de la mente de los alumnos.

La enseñanza de lenguas extranjeras ha de ir de lo concreto (el habla) a lo abstracto (las reglas).

Hay que desarrollar en los alumnos hábitos y habilidades que le permitan la utilización práctica del idioma.

Las actividades prácticas en la clase de idiomas comienzan guiadas por el maestro y gradualmente se desenvuelven de alumno a alumno; los hábitos y habilidades en esta actividad permiten la aplicación en la comunicación con otras personas, especialmente con los portadores de la lengua que se enseña.

Por su contenido y por los métodos que utiliza, la metodología debe pues contribuir a que el maestro pueda encontrar respuesta a una serie de interrogantes de vital importancia para el desarrollo de su trabajo, al brindarle una guía para la acción basada en una teoría científica coherente.

En los objetivos priorizados del MINED, se plantea: “Mantener el control permanente de los logros de la enseñanza en todos los niveles y adoptar las medidas que estimulen la dedicación al estudio, en particular Matemática, Español, Historia e Inglés”, lo cual evidencia la atención priorizada a la enseñanza de este idioma para elevar la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje, de ahí que constituye una necesidad continuar buscando vías, procedimientos y nuevas formas que propicien el desarrollo de este proceso en correspondencia con las demandas que emanan de las orientaciones establecidas.

1.2 Reflexiones psicopedagógicas sobre el estudio de la motivación hacia el aprendizaje del Inglés en la enseñanza primaria

La pedagogía socialista establece la necesidad de la participación activa y consciente del alumno en el proceso de enseñanza-aprendizaje, de modo que éste no sea solamente objeto de la educación sino que se convierta en sujeto de la misma. Este tipo de participación aparece cuando surge el motivo que estimule el deseo de aprender, ya que toda actividad humana está causada, motivada y condicionada por la necesidad que se tiene de satisfacer exigencias y demandas.

En el libro de pedagogía colectivo de autores, el término de “motivación” se emplea para designar un complejo sistema de procesos y mecanismos psicológicos que determinan la orientación dinámica de la actividad del hombre en relación con su medio. Se le atribuye carácter “motivacional” a los objetos, ideas, sentimientos, que impulsa y dirige la actividad del hombre. (Colectivo de autores. 1981: 47).

El psicólogo Diego Jorge González Serra plantea: “la motivación es la regulación inductora del comportamiento, o sea, la motivación determina, regula, la dirección (objeto–meta) y el grado de actuación o intensidad del comportamiento”. (González Serra, D. 1995: 164).

Para él, “la motivación despierta la conducta y la mantiene, refuerza o inhibe, hasta obtener el objeto-meta, (motivación positiva) o evitar aquello que resulta insatisfactorio o amenazante (motivación negativa) “. (González Serra, D. 2003: 10).

En su libro “Teoría de La Motivación y Práctica Profesional” plantea que “la motivación constituye un aspecto fundamental de la personalidad humana. El núcleo central de la persona está constituido por sus necesidades y motivos”. (González Serra, D. 2003: 164).

También plantea que “motivación hacia el estudio es aquel conjunto de procesos psíquicos que regulan la dirección e intensidad de la actividad hacia el cumplimiento de la necesidad y exigencia social de que el individuo se prepare adquiera los conocimientos, habilidades, capacidades y rasgos característicos necesarios para que posteriormente pueda trabajar, ser útil a la sociedad y convivir en ella “. (González Serra, D. 2003: 164).

En la definición se puede apreciar la existencia de motivos y necesidades sociales e individuales que se satisfacen en la actividad de estudio. Sin embargo la motivación hacia el estudio se dirige hacia el cumplimiento de un deber social, el de prepararse intelectualmente para la vida social futura.

Viviana González Maura plantea: “Es un hecho evidente que la actividad del hombre es provocada por algo y que algo la sostiene con cierta energía o intensidad en una determinada dirección “. (González Maura, V.1995: 96).

La mayoría de los maestros de idioma Inglés coinciden en que la motivación de los alumnos es uno de los factores más importantes que influyen en el éxito o fracaso del

aprendizaje del idioma. Ciertamente es una verdad igualmente aplicable a cualquier asignatura impartida en esta enseñanza.

Diego Jorge González Serra (1995) expresa su concepción sobre las formas fundamentales de la motivación a partir de un enfoque personalista. En este sentido establece tres formas fundamentales de motivación: la autónoma, que parte de los proyectos elaborados personalmente por el sujeto e intrínsecamente satisfactorios respondiendo a intereses cognoscitivos, sentimientos y convicciones propias (motivación intrínseca), la adaptativa que parte de las metas que el sujeto toma del medio y que cumple como una vía para obtener recompensas y evitar castigos (predominio motivación extrínseca) y la reactiva, que constituye la respuesta directa a los estímulos externos (motivación extrínseca).

Otros autores de habla inglesa se han referido también a diferentes tipos de motivación, aunque en algunos casos las han nombrado de diferentes formas y han sido más específicos al concentrarse en el aprendizaje de un segundo idioma.

La motivación - para usar el término de Gardner y Lamberte (1977), Ferry Abba, John Greenwood, Douglas Mckeating y Meter Wingard (1997), puede ser integrativa o instrumental.

Motivación integrativa: el deseo del alumno de tener una relación estrecha con los miembros del idioma que estudia.

Motivación instrumental: El deseo de aprender un segundo idioma o cultura para elevar el nivel cultural, obtener un mejor trabajo o posibilidades de estudios superiores. (Finocchiaro, M. y Brumfit, C. 1989:33 – 34).

Según Ellis Rod, la motivación se refiere a las actitudes y estados afectivos que influyen el grado de esfuerzo que el aprendiz hace para aprender un segundo idioma. Para él se han identificado cuatro tipos de motivación: instrumental, integrativa coincidiendo con los autores anteriores, pero también tiene en cuenta la motivación resultante, y la intrínseca.

Motivación resultante: La motivación que el alumno desarrolla como resultado del éxito en aprender un segundo idioma, es la causa de la adquisición del idioma, esto quiere decir que los alumnos van a estar más o menos motivados en dependencia del éxito que tengan en el aprendizaje del segundo idioma.

Motivación intrínseca: El grado de esfuerzo que el alumno hace para aprender un segundo idioma como resultado del interés generado por una actividad particular de aprendizaje. Es posible que muchos tengan actitudes positivas o negativas, hacia el idioma, eso no quiere decir que están inmotivados. Ellos pueden encontrar el tipo de tarea de aprendizaje que se les pide y estar intrínsecamente motivados. De acuerdo con esto, la motivación se refiere a despertar y mantener la curiosidad, puede bajar o subir como resultado de tales factores como el interés particular del alumno hacia el cual se sienten personalmente comprometidos en la actividad de aprendizaje.

Este autor también plantea que la motivación es claramente un fenómeno altamente complejo. Estos 4 tipos de motivación deben ser como complementarios más que como opuestos y distintivos. Los alumnos pueden estar motivados de forma integrativa o instrumental de una o de las dos formas a la misma vez. La motivación puede resultar del aprendizaje tanto como la causa. Además la motivación es dinámica en naturaleza, esto no es algo que el alumno tiene o no tiene, pero si, algo que varía de un momento a otro, dependiendo del contexto de aprendizaje o tarea. La autora se adscribe a Diego Jorge González Serra en el concepto dado por esta autor de motivación por considerarlo más acabado ya que aprovecha todas las posibilidades de motivación en los alumnos.

La motivación es parte de la regulación inductora (afectivo-valorativo), en la que participan predominantemente los contenidos motivacionales y afectivos, tales como las necesidades, motivos, intereses, aspiraciones, entre otras, cuya función es la de movilizar, direccionar y sostener la actuación, orientándola a un sentido u otro.

Guillermina Labarrere plantea: "...Si se quiere que una persona tenga el deseo o necesidad de aprender se le debe motivar a ello, se le debe ayudar a despejar el camino. Para un alumno que no se encuentra motivado, o sea, que no tenga deseos de aprender, será muy difícil por bueno o brillante que sea el maestro". (Labarrere, G. 1998: 21).

Por lo que si el maestro logra motivar al alumno, este verá la importancia que tiene el contenido para la solución de problemas y establecerá nexos afectivos entre el contenido y el alumno. Un contenido impuesto que no tenga una significación para el alumno, se asimila de forma reproductiva y no llega a formar parte de sus valores y

sentimientos, por eso es tan importante problematizar el nuevo contenido, hacer que el alumno descubra su valor, lo útil que le puede ser en un momento determinado, para que realmente se cree la necesidad de incorporarlo.

De ahí el papel que debe desempeñar el maestro de Inglés en la organización del proceso de enseñanza-aprendizaje. Debe propiciar situaciones que estimulen un nivel adecuado de elaboración personal en las actividades docentes, en las que aproveche todas las potencialidades de los alumnos, para llegar a motivos e intereses conscientes, expresión de un aprendizaje con calidad.

De hecho, en la actividad, incluida la docente, es prácticamente imposible separar los polos de lo afectivo-cognitivo. Los mediadores como los proyectos, las aspiraciones, incluso los motivos así lo indican. Por eso J. Nuttin decía que todo proyecto es una estructura bajo tensión. (González Serra, D. J. 2003:12).

Las necesidades y los motivos son los componentes básicos de la regulación inductora, ya que actúan de manera inmediata sobre el comportamiento en situaciones vinculadas a su acción reguladora.

El resto de los componentes se estructuran a partir de ellos, pero con mayor grado de complejidad dado por el nivel de integridad, generalidad, estabilidad, intencionalidad, polaridad y jerarquía que alcanzan sus elementos de contenido y dinámica, constituyendo formaciones psicológicas de un alto potencial regulador y autorregulador de la actuación. Algunos de ellos se constituyen en tendencias orientadoras de la personalidad.

Luego, la actividad del maestro de inglés debe estar encaminada a lograr motivaciones en las que los alumnos expresen sus necesidades, valoradas, (positiva o negativamente) en las vivencias de los mismos, y en la que dichas necesidades, por su relación con los objetos, puedan quedar satisfechas.

De ahí, la importancia de que los docentes comprendan, entonces, el papel de las necesidades y las vivencias de sus actividades.

La necesidad constituye un estado de carencia del individuo que lo lleva a su activación con vista a su satisfacción, en dependencia de las condiciones de su existencia.

Podemos distinguir dos géneros de necesidades a nivel de la vida psíquica:

1)-Las necesidades que no están mediadas por los objetos y se realiza en determinada función del organismo.

2)-Las necesidades que se satisfacen con la ayuda de objetos.

La necesidad, en sí misma como estado del sujeto, no es capaz de producir ninguna actividad dirigida; su función, en este sentido, se limita a activar el funcionamiento del individuo, funcionamiento que es experimentado y reflejado por él en forma de deseos o tendencias. Estos estados, sin embargo, solo expresan el aspecto dinámico de las necesidades, sin señalar nada de su contenido específico.

Así, no cumple ningún papel director u orientador real desde el punto de vista psicológico (González Maura, V. y otros. 2001: 97). Dichos deseos, inquietudes, preocupaciones, aún no se saben canalizar por el sujeto, pues no se ha reflejado aquello a través de lo cual podrá ser satisfecha, el objeto, y solo activa el comportamiento.

Es por eso es que no se puede explicar su lugar y papel en la actividad por el esquema Necesidad-Actividad-Necesidad (N-A-N) como propone L.I. Boshovich, ya que el lugar que las necesidades ocupan en la actividad humana se explica por el esquema Actividad-Necesidad-Actividad (A-N-A) como postula A. N. Leontiev (2003), pues ningún motor precede a la misma actividad.

Hasta que no se encuentra con el objeto capaz de satisfacerla, ella no adquiere un carácter psicológico, pues no cumple con la doble función de este, la de reflejo y la de regulación. Así el objeto que responde a la necesidad, estimula la actividad y le da una orientación definida, produciéndose la transformación de la necesidad en motivo.

En este sentido A. N. Leontiev decía que era un hecho extraordinario este el de la objetivización de la necesidad, el de su completamiento con el contenido, cuando sale del mundo circundante y la dirige a un nivel psicológico. Y expresaba que la variación más importante que caracteriza en este sentido el tránsito hacia el nivel psicológico, consistía, en el surgimiento de relaciones móviles entre las necesidades y los objetos que la satisfacen. (González Maura, V. y otros. 200: 100).

“La cuestión radica en que el objeto que puede satisfacer la necesidad, no está sólidamente fijado dentro del propio estado de necesidad de sujeto. Hasta que no es satisfecha por primera vez, la necesidad no conoce su objeto, tiene que descubrirlo.

Solo como resultado de este descubrimiento la necesidad adquiere un carácter objetual y el objeto percibido (representado, pensado), su función excitadora y rectora de la actividad, es decir deviene motivo ".(González Maura, V. y otros. 2000: 100)

Por lo que, los objetos de las necesidades son los que constituyen los motivos de la actividad ya sean materiales o individuales, concretos o abstractos.

El motivo es aquel objeto que responde a una u otra necesidad y que reflejado bajo una u otra por el sujeto, conduce su actividad, o sea, aquello que estimula a llevar a cabo una acción. (González Maura, V. 1995: 96).

Los motivos pueden diferenciarse atendiendo a criterios por su contenido, forma de manifestación, nivel de conciencia, polaridad, estabilidad, generalidad, aptitud jerarquía y estructura. Por su contenido atendiendo a la naturaleza del objeto de la actividad de la personalidad podemos encontrar los cognoscitivos, laborales y artísticos.

El aprendizaje del Inglés puede estar condicionado por motivos cognoscitivos o laborales: los motivos cognoscitivos responden al deseo de dominar una nueva lengua, de leer su literatura, conocer la cultura del pueblo que la habla, este tipo de motivo intrínseco puede conducir al éxito en el aprendizaje aún cuando existan diferencias metodológicas en la enseñanza. Pero también puede haber motivos extrínsecos, como por ejemplo, la necesidad de examinar el idioma como asignatura. En ese caso los alumnos no sienten interés por dominar la lengua; carecen de motivación intrínseca que debe existir en el estudio de una lengua extranjera, los motivos laborales pueden ser el deseo de la preparación para la vida y el trabajo en la sociedad como aspecto fundamental y esto comprende el desarrollo de habilidades y capacidades mentales generales en los alumnos.

Como se puede apreciar el motivo surge cuando se relacionan las necesidades y valores con las circunstancias externas y la imagen de sí mismo. Si el individuo se percibe como capaz de lograr la meta entonces se motiva; pero si se percibe como incapaz entonces no surge la motivación por eso el motivo es el reflejo del objeto–meta de la actividad, algo que puede ser obtenido en dependencia de las circunstancias actuales externas e internas (psíquicas). Pero este reflejo psíquico incorpora y contiene las necesidades.

No existe motivo si en él no actúan de manera activa las necesidades. El motivo es la unidad indisoluble del reflejo de la posibilidad de obtener el objeto-meta de la actividad, con la necesidad activa, eficiente e impulsora.

Existen diferentes tipos de motivos

Motivos conscientes. Los intereses, las convicciones, las aspiraciones.

Los impulsos inconscientes: La orientación.

El doctor Diego Jorge González Serra plantea que: "Todo maestro es un factor motivacional. Quizás él no lo sepa, pero en realidad está cargado de una fuerza especial que moviliza o frena y desmotiva, que satisface profundamente al escolar o lo llena de frustración, insatisfacción o resentimientos. Aquí queremos alertar al maestro sobre esa fuerza tremenda que lleva en sí, que él posiblemente desconoce y que puede hacerlo feliz o infeliz, exitoso o fracasado, a él y a sus alumnos." (González Serra, D. 2003: 10).

Diego Jorge González Serra también plantea que cada clase se apoya en la motivación de las clases anteriores y repercute sobre las futuras. Todo maestro debe conocer las mayores necesidades de sus alumnos para que las pueda satisfacer en el aula. Motivar las clases es lograr que los alumnos descubran en ella la posibilidad de resolver necesidades. El maestro debe ser afectuoso y respetuoso con sus alumnos, despertar el interés por las materias que imparte, promover la iniciativa, la creatividad y la actividad intelectual de sus alumnos. (González Serra, D. 2003: 11).

Todo lo que haga el maestro para motivar a sus alumnos debe ser natural y sincero, así como revelar su genuino interés y entusiasmo, mostrando que está convencido del valor de lo que dice y hace. Sin embargo, el proceso de enseñanza-aprendizaje no puede basarse solamente en el interés de los alumnos, pues a menudo hay que aprender cosas que no gustan. Por tanto, cuando un aspecto resulta poco interesante, el maestro tiene que lograr que sus alumnos desarrollen la voluntad consciente necesaria para aprenderlo. Para ello debe enseñarlos a prestar atención voluntaria, es decir, a orientar y concentrar su conciencia en el fenómeno o problema de que se trate. Mediante el manejo de sus materiales de clase y de las actividades planificadas, el maestro debe producir un estímulo suficientemente fuerte en la corteza cerebral para provocar la excitación hacia el objeto de estudio y la inhibición

de las impresiones indeseadas o entorpecedoras de la conciencia en ese momento. Para llegar a una verdadera atención, el alumno tiene que ir hacia el objeto de estudio que se le presenta, y ese esfuerzo consciente hay que enseñarlo.

Por lo que cualquier cosa que el maestro haga en el aula, su habilidad para motivar los alumnos y despertar su interés, comprometerlos en lo que están haciendo, será importante. Algunos factores claves serán su actuación, su dominio de las habilidades de enseñanza frecuentemente dependen de una preparación cuidadosa, su selección y presentación de temas y actividades, su propia personalidad la que en la enseñanza de idioma debe ser lo suficientemente flexible que le permita ser autoritario y amigo a la vez.

Por lo que la tarea del maestro de idiomas:

- 1)- No es la de informar a los alumnos sobre el idioma; sino la de desarrollar habilidades para utilizar el idioma con variados propósitos comunicativos.
- 2)- Crear las mejores condiciones para el aprendizaje, ya que él es el medio para llegar a un fin y el instrumento para ver que hay aprendizaje.
- 3)- Conocer el interés del alumno, sus necesidades lingüísticas y culturales, su estilo de aprendizaje, y con los alumnos más adultos sus aspiraciones vocacionales y sociales.
- 4)- Averiguar en que parte de cada habilidad comunicativa están (escuchar, hablar, leer, escribir) y si no son principiantes.
- 5)- Aprender sobre los recursos, (personas o lugares) que pueden ser utilizados en una posible comunicación real o actividades simuladas.
- 6)- Ensanchar sus experiencias como aprendices a través de la audición, visualización, lectura y otras actividades para proporcionarles un amplio campo de conceptos y nociones para discutir y hablar.
- 7)- Enriquecer su vocabulario no solo proporcionando experiencia variada, sino incluyendo las fórmulas del idioma, expresiones comunicativas, exclamaciones.
- 8)- Presentar las funciones comunicativas en situaciones apropiadas o reales.
- 9)- Introducir el material lingüístico que ha sido presentado en una situación sociocultural específica, en una situación totalmente diferente.
- 10)- Ofrecer actividades controladas y guiadas permitiendo la fluidez, exactitud y

formación de hábitos como: la habilidad de mover los labios y la lengua rápido formando sonidos, o usar el ante-presente en lugar del pasado simple y muchas tareas creativas.

11)- Preparar actividades reales (las) que tengan alguna relevancia en la vida diaria de los alumnos y (las) necesidades comunicativas que puedan ser utilizadas tanto en la casa como en la comunidad, motivando el estudio, la lectura o cualquier otra actividad.

12)- No intervenir cuando los alumnos se están expresando creativamente mientras fluya la actividad; a menos que no sea entendible.

13)- Animar al alumno para que discuta elementos de su cultura y valore en el idioma que aprenden. Esta estrategia tiene dos ventajas principales: Los va a convencer de que el nuevo idioma les permite hablar sobre cualquier tema en su propio idioma y más aún los hace sentir orgullosos de su cultura.

14)- Demostrarles que están progresando en el idioma todo el tiempo y como hacer el mejor uso de lo poquito que conocen.

15)- Brindarle oportunidades para usar el idioma por ellos mismos, experimentar las distintas funciones comunicativas a través de la práctica del mismo. (Finocchiaro, M. y y Brumfit, C. 1989: 98–101).

En las clases de idioma la mejor forma en que los alumnos se sienten especialmente motivados, es la contextualización del material lingüístico de cada unidad del programa. Los elementos lingüísticos deben ser presentados en situaciones y formas en las que son realmente usados, teniendo en cuenta el contenido de la unidad, deben estar relacionados con aspectos realmente motivantes para los alumnos tales como deportes, cine, música.

Es necesaria la práctica comunicativa de cada materia en situaciones reales o simuladas, pero al mismo tiempo hay que actuar, avivar la clase de manera que se despierte sus intereses cognoscitivos y la actividad intelectual de búsqueda y reflexión sobre aquello que se estudia, condición permanente en el proceso educacional, proporcionándole interés diversión y un sentido de realización, incluso dentro de los más motivados un poquito de diversión es invaluable para contrarrestar la fatiga.

Una clase bien concebida es alerta, quietud y búsqueda de algo, una ubicación ideal para el trabajo de conversación, es el sentimiento de confianza que viene de la práctica y el conocimiento.

1.3 Consideraciones teóricas sobre la motivación hacia el aprendizaje del Inglés a través de juegos didácticos

Los juegos surgieron antes que la propia ciencia pedagógica, desde los inicios de la comunidad primitiva, junto al arte, la danza, el canto y la plástica, ya estaba presente esta actividad. Cualquiera que sea la actitud de una sociedad ante los juegos estos, siempre tienen un papel esencial en la educación.

Los pedagogos ansiosos de renovación no podían permanecer indiferentes ante las inmensas posibilidades de la actividad lúdica. Por lo que gran importancia se le concede por las posibilidades que brinda al ser humano desde las primeras etapas de su desarrollo.

Muchas personas asocian la actividad del juego a una simple diversión, sin embargo, representa una actividad mucho más importante. A través de él, se establece una relación con el medio natural y social de incalculable valor para su desarrollo integral. Mejor que cualquier otra actividad, propicia el aprendizaje, porque constituye un todo coherente, capaz de desarrollar habilidades físicas e intelectuales, (percepción, imaginación, memoria, pensamiento y lenguaje).

El juego es un fenómeno multifacético, que tiene un papel predominante en el desarrollo de la personalidad. Es de naturaleza social y lo suscita la aspiración de conocer lo nuevo del mundo circundante. En el juego, el fruto del ser humano avanza en su desarrollo intelectual a pasos agigantados.

El holandés J. Huizinga define de forma general el juego " como una 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 de alegría y de una conciencia de ser de otra manera que en la vida cotidiana. (Fernández Ortiz, A. 1999: 3).

Sobre la base de esta definición el francés Roger Caillois precisó algunas de las características que permiten distinguir el juego de otras prácticas humanas, entre las cuales destacó:

-Su carácter libre: El juego no admite participación obligatoria de los jugadores para que no pierda su carácter de diversión atractiva.

-Actividad separada al estar circunscrita a límites de espacio y tiempo.

-Carácter incierto: Su desarrollo no puede determinarse y su resultado no puede fijarse previamente.

-Actividad reglamentada al estar sometida a reglas convencionales.

-De carácter ficticio al sustentarse en el desarrollo imaginativo de los jugadores.

(Colectivo de autores. 2002: 37).

Otros autores los sintetizan en sus características más significativas. Para ellos el juego es distracción, diversión, investigación, creación, evolución.

El juego crea placer, efectividad, entusiasmo, genera imaginación, fantasía, ingenio, comunicación, aporta información y experiencia al tiempo que ejercita habilidades físicas e intelectuales.

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

La Didáctica lo ha considerado como una vía efectiva para lograr despertar motivaciones, desarrollar diferentes intereses cognoscitivos, para la adquisición de nuevos conocimientos, y el desarrollo de habilidades y hábitos en el proceso docente. Es en los juegos didácticos donde se combina a plenitud la actividad lúdica y se logra aprendizaje.

El valor didáctico de su uso está dado por el hecho de que en el juego se combinan diferentes aspectos propios de la organización eficiente de la enseñanza: óptima participación, dinamismo, entretenimiento, interpretación de papeles, actividad, modelación, retroalimentación, obtención de resultados concretos, iniciativa, competencia y carácter problémico.

Uno de los psicólogos que más aportó a la teoría del juego, fue L. S. Vigotsky, él señaló el carácter cultural y el origen natural de esta actividad. Valoró que la relación del juego representa al desarrollo, puede compararse con la relación entre la enseñanza y el desarrollo. Durante el juego tiene lugar variaciones de las necesidades y variaciones de la conciencia de un carácter más general. El juego es

fuerza del desarrollo y contribuye a la creación de la zona de desarrollo próximo. La acción en el campo de la imaginación de una situación ideada, la voluntariedad, la formación de motivos, surge en el juego y hacen de este un punto culminante. (Vigotsky, L. S. 1982: 46).

Por lo que gran importancia tiene la aplicación de esta concepción al proceso de asimilación del aprendizaje y de sus efectos para el desarrollo de la personalidad a partir de la afirmación de que el buen aprendizaje es solo aquel que precede al desarrollo.

Vigotsky también reflexionó sobre la importante función diagnóstica que cumple el juego, ya que permite que el alumno se proyecte de forma espontánea, tal y como es, en las relaciones interpersonales y comunicativas. El juego precisa el déficit cognoscitivo y de aprendizaje, así como las potencialidades creativas a partir del análisis de la zona de desarrollo próximo. Constituye un mediador de diferentes niveles de ayuda que realizan los escolares para determinar las posibilidades del desarrollo potencial. La concepción histórico-cultural permite comprender el aprendizaje como una actividad social y no solo como un proceso de realización individual, por lo que juega un importante rol el vínculo entre actividad y comunicación para el desarrollo de la personalidad y sirve como orientación teórica en este estudio.

Como se aprecia en estas definiciones el juego es una actividad social con una fuerte carga de imaginación y fantasía que aflora como resultado de las combinaciones creativas de los alumnos que se establecen sobre la experiencia acumulada por ellos y que responde a determinadas necesidades de realización a partir del contexto en el cual se desarrolla.

Donn Byrne plantea que los juegos son una actividad regida por ciertas reglas o conveniencias para ser disfrutadas, donde quiera que sean ejecutados. En el aula de idiomas los juegos no solo son una diversión, sino el rompimiento de las actividades de rutina. También deben contribuir a la práctica del idioma llevando al alumno al uso de éste en el curso del juego. (Byrne, D. 1989:100).

Andrew Wright define los juegos de idioma como un procedimiento para ganar un fin, una competencia física o mental conducida de acuerdo a reglas con la participación

de unos en oposición directa a otros, es decir que naturalmente termina cuando una meta o resultado ha sido alcanzado, una actividad gobernada por ciertas reglas o conveniencias. Hay jugadores que compiten o cooperan para alcanzar el resultado, y hay reglas que restringen o determinan como los jugadores pueden trabajar hacia su fin. También plantea que en el aula de idioma se debe contribuir al desarrollo de habilidades y de alguna manera llevar al alumno al uso del idioma en el curso del juego. (Wright, A. y otros. 1996: 1).

La autora se adscribe a los conceptos dados por Andrew Wright y Donn Byrne por considerarlo el juego una actividad regida por ciertas reglas o conveniencias para ser disfrutadas, donde quiera que sean ejecutados; en el aula de idiomas, no solo son una diversión, sino el rompimiento de las actividades de rutina y con su uso se contribuye al desarrollo de habilidades y de alguna manera llevar al alumno al uso del idioma en el curso del juego.

A pesar de que esta actividad reúne sus principales éxitos en los escolares del nivel primario y medio, también tienen gran aplicación dentro del nivel medio superior y superior, donde se han desarrollado importantes trabajos, entre los que se destacan los elaborados por Aranatov y Jaidarov: "El juego didáctico como medio de organizar la enseñanza problémica en los centros de educación superior", "La teoría de los juegos" , "Los juegos profesionales en la educación superior cubana" de Roberto Verrier y "Elaboración e introducción de los juegos profesionales en el proceso de la enseñanza" de Oderic y Juan López Palacios en La Universidad Central de Las Villas.

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 con el valor que posee esta actividad para incentivar la motivación de los alumnos por el aprendizaje, por lo que lo 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 en particular en el estudio del idioma Inglés en los momentos actuales como método eficaz en la enseñanza problémica.

Al programar los juegos didácticos es importante seguir un conjunto de requisitos

entre los cuales están los psicopedagógicos, los metodológicos, y organizativos.

-Requisitos psicopedagógicos:

1)-Cumplir el principio del carácter científico del proceso de aprendizaje, (apoyarse en los conocimientos que poseen los alumnos con anterioridad).

2)-Garantizar las condiciones de motivación del alumno para el aprendizaje, (mantener el interés y la diversidad de acciones durante el juego).

3)-Garantizar en la elaboración de los juegos didácticos, que los conocimientos expresados se correspondan con las exigencias del currículo y las particularidades de los alumnos.

4)-Presentar los conocimientos durante el desarrollo de las situaciones docentes, la formación de acciones docentes, el control y el autocontrol de forma tal que la vía de apropiación estimule los procedimientos de pensamiento en la asimilación de conocimientos.

5)-Lograr que la selección y uso de los métodos de enseñanza-aprendizaje respondan a la relación con los demás componentes del proceso y al resultado del diagnóstico pedagógico, dando repuesta a los diferentes niveles de desarrollo del alumno.

6)- Promover climas favorables en todos los momentos que encierren las relaciones maestro-alumno y alumno-alumno.

7)- Lograr en la actividad independiente que el trabajo de cada alumno sea el resultado de su labor individual y que las tareas docentes que se les plantea respondan a su zona de desarrollo próximo. Esto implica complicar poco a poco la tarea didáctica y las acciones del juego.

-Requisitos metodológicos.

1)- Siempre tienen que propiciar la formación de conocimientos y desarrollo de habilidades tanto generales como específicas en la asignatura.

2)- Tienen que complementar, ampliar, profundizar el contenido de enseñanza de la asignatura de Inglés.

3)-En el juego didáctico no se indica de manera directa la tarea cognoscitiva, ésta se incluye dentro de la propia actividad lúdica y se escoge al azar.

-Requisitos organizativos.

1)- Deben exigir o propiciar la actividad individual y colectiva, ya solo o con los demás.

2)- Debe cumplir determinadas reglas.

3)- Se estructuran para mantener un orden en la participación de los alumnos.

¿Qué ventajas ofrece la utilización de los juegos en el proceso de enseñanza aprendizaje?

1)- Constituye un estímulo para el desarrollo psíquico de los alumnos.

2)- Tiene implícita una fuente perenne de motivación espontánea.

3)- Convierte el estudio en una actividad placentera acorde con las características psicológicas de los alumnos.

4)- Estimula la imaginación y demás capacidades mentales de los educandos.

5)- Favorece el desarrollo de la creatividad.

6)- Es una fuente de intercambio social, desarrolla sentimientos como la cooperación, la lealtad, seguridad en sí mismo, estimula la emulación paternal y el espíritu crítico y autocrítico.

7)- Garantiza el trabajo independiente de los alumnos.

8)- Garantiza la unidad dialéctica en la instrucción y en la educación.

Mediante el juego se instaura la comunicación entre los alumnos, o entre el maestro y los alumnos, cuando el lenguaje verbal falta. El juego, en fin, rompe la rutina en las actividades escolares y cotidianas compulsivas.

Así, convencido de que el juego es una necesidad vital para los alumnos y que constituye a la vez un espacio reservado "aporte" y una importante herramienta educativa, el maestro empezará a dar cabida al mismo, incluso antes de buscar la manera de integrarlo a su pedagogía.

1.4 Características psicopedagógicas de los alumnos de sexto grado

En esta etapa en que se inicia la adolescencia y que en ocasiones también se le llama preadolescencia, en el desarrollo intelectual, se puede apreciar que si con anterioridad se han ido creando las condiciones necesarias para un aprendizaje reflexivo, en estas edades alcanza niveles superiores, ya que el alumno tiene todas las potencialidades para la asimilación consciente de los conceptos científicos y para el surgimiento del pensamiento que opera con abstracciones, cuyos procesos lógicos

(comparación, clasificación, análisis, síntesis y generalización entre otros) deben alcanzar niveles superiores con logros más significativos en el plano teórico.

Lo planteado anteriormente permite al adolescente la realización de reflexiones sustentadas en conceptos o en relaciones y propiedades conocidas., la posibilidad de plantearse hipótesis como juicios enunciados verbalmente o por escrito, los cuales puede argumentar o demostrar mediante un proceso deductivo que parte de lo general a lo particular, lo que no ocurría con anterioridad porque primaba la inducción.

Estas características deben tenerse en cuenta al organizar y dirigir el proceso de enseñanza aprendizaje, de modo que sea cada vez más independiente, que pueda potenciar esas posibilidades de fundamentar sus juicios, de exponer sus ideas correctamente en cuanto a su forma y contenido, de llegar a generalizaciones y ser crítico en relación con lo que analiza y a su propia actividad y comportamiento. El docente en todo momento debe de tener presente el carácter científico del proceso de enseñanza para lograr los objetivos educativos en correspondencia con los principios vigoskianos en la denominada zona de desarrollo próximo y zona de desarrollo actual.

En estas edades, los educadores junto con la organización pioneril deberán aprovechar al máximo las potencialidades de los alumnos para elevar el protagonismo, tanto en las actividades de aprendizaje como en las extraclases y pioneriles.

Algunas investigaciones han demostrado, que si bien las opiniones del grupo tienen un papel fundamental en estas edades, la opinión de los padres sigue teniendo gran importancia para su bienestar emocional.

El intelecto es muy importante, pero no basta. Es necesario el ejemplo y el sentimiento del maestro en los valores que quiere formarse. Si se trata de valores cívicos y patrióticos, el maestro debe evidenciar en su conducta que es fiel a esos valores. Si se trata de la actitud ante el estudio, el maestro debe ser un amante del estudio de la verdad y de la investigación.

Pero el ejemplo se difunde si entre el maestro y los alumnos existe una comunicación positiva, si los alumnos valoran alta y positivamente a su maestro. El amor del

maestro es el sentimiento fundamental para formar valores. El amor es el denominador y el generador común de todos los valores morales y esto deben tenerlo presente los educadores en esta etapa para educar a los adolescentes en los grados finales de primaria para su continuidad en la enseñanza secundaria.

Es sabido que los niños no nacen con los valores morales ya desarrollado, ni dicen verdad, ni mentira al nacer, ni son buenos, ni malos. Los niños reciben de los padres y demás familiares con los que viven las primeras lecciones morales y de la fuerza que ejerza esta influencia dependerá en gran medida que el niño sea honesto o deshonesto.

CAPÍTULO II ESTUDIO DIAGNÓSTICO, JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MOTIVAR HACIA EL APRENDIAJE DEL INGLÉS EN LOS ALUMNOS DE SEXTO GRADO Y ANÁLISIS DE LA CONSTATACIÓN FINAL

En el presente capítulo la autora hace referencia a la situación de la motivación hacia el aprendizaje del Inglés en los alumnos de sexto grado de la Escuela Primaria “Pepito Tey”, presenta la propuesta de juegos didácticos y valida su efectividad en la solución del problema planteado.

2.1- Constatación del estado inicial del problema de investigación

En el desarrollo del pre-experimento se observó como en la población utilizada para el mismo existía una problemática relacionada con la insuficiente motivación hacia el aprendizaje del Inglés. Estos alumnos no se sienten motivados por la asignatura y presentan dificultades en el, desarrollo de las habilidades comunicativas que les impiden comunicarse con fluidez, las actividades asignadas en las clases no constituyen un estímulo para el uso y práctica oral del idioma ya que temen arriesgarse y se sienten inhibidos cuando lo hacen. Sin embargo, éstos alumnos presentan fortalezas que puede aprovechar el maestro de idioma para transformar esta realidad y contribuir a elevar su motivación en inglés si se tienen en cuenta sus capacidades auditivas y fonatorias, su gran imaginación que les permite transportarse a situaciones imaginarias en las que se presenta el material lingüístico, sus capacidades de imitación y su curiosidad por lo nuevo. Se debe tener en cuenta el contexto sociocultural donde se desenvuelven los mismos, sus preferencias y ritmos de aprendizaje.

Por lo que se determinó aplicar juegos didácticos como una vía de solución idónea teniendo en cuenta las particularidades de la edad de esto educandos basadas en el enfoque cognitivo-comunicativo con el objetivo de transformar la realidad existente tomando como muestra los 6 alumnos de sexto grado de la Escuela Primaria “Pepito Tey” al cual se le aplicó el experimento.

2.1.1. Análisis e interpretación de los instrumentos aplicados:

Análisis de documentos: Para el estudio de documentos se utilizó una guía, (anexo 1), cuyos resultados se expresan a continuación:

Se analizaron los documentos normativos e indicaciones emitidas por el Ministerio de Educación para la enseñanza del inglés para constatar la existencia de una metodología para motivar a los alumnos hacia el aprendizaje del Inglés; por lo que se pudo verificar que las orientaciones metodológicas se recibían en videocassette y las orientaciones para la práctica oral no eran suficientes, necesitaban de actividades para estimular la participación y garantizar la atención y concentración de los alumnos durante la clase y a la proyección de la videoclase donde el alumno tenga la oportunidad de utilizar el idioma en situaciones relacionadas con su entorno social-cultural.

Las orientaciones metodológicas vigentes proponen para el desarrollo de las actividades tres tipos de prácticas: la práctica controlada, la práctica semicontrolada y la práctica libre, igualmente plantean las sugerencias de algunas actividades del cuaderno y ejercicios que se pueden realizar en cada etapa de la clase, recomiendan la utilización de la mayor parte del tiempo de las clases frontales para el desarrollo de la fluidez oral, así como la orientación a los maestros para que diseñen otras actividades y ejercicios en correspondencia con los intereses y características de los alumnos, manteniendo el principio de interacción durante el aprendizaje de la lengua. En la instrumentación de la técnica se apreció que en la conformación de las actuales orientaciones metodológicas proponen las vías para el trabajo con la expresión oral por lo que constituye una potencialidad, de igual forma proponen que los maestros diseñen otros ejercicios.

El pre-experimento se desarrolló en los siguientes momentos:

Desarrollo del pretest: Constatación inicial.

Introducción de los juegos didácticos que contribuyan a la motivación hacia el aprendizaje del Inglés en los alumnos de sexto grado de la Escuela Primaria "Pepito Tey".

Desarrollo del postest: Constatación final.

El pretest permitió la constatación inicial de la variable motivación hacia el aprendizaje del Inglés en sexto grado" en las dimensiones e indicadores propuestos, para posteriormente introducir los juegos didácticos correspondientes a la etapa de implementación, lo que permitió determinar las transformaciones que se iban

produciendo en el proceso de desarrollo de la motivación y así obtener una mayor objetividad en la validez de los resultados en la constatación final.

La evaluación cuantitativa y cualitativa de las dimensiones e indicadores permitió medir el estado actual de la motivación hacia el aprendizaje del Inglés en los alumnos de sexto grado y los cambios producidos después de la implementación la propuesta de solución.

Para la evaluación de las dos dimensiones en el pretest y posteriormente en el postest y para una mejor interpretación de los datos obtenidos de cada instrumento se decidió diseñar una escala valorativa para cada uno de los indicadores.

Escala valorativa:

Dimensión 1: Cognitiva.

Indicadores:

1.1 - Conocimientos que poseen de las habilidades del idioma.

A- Si poseen conocimientos de las habilidades del idioma.

M- Si poseen pocos conocimientos de las habilidades del idioma.

B- Si no poseen conocimientos de las habilidades del idioma.

1.2 - Dominio demostrado de las funciones comunicativas.

A- Si demuestran dominio de las funciones comunicativas.

M- Si demuestran poco dominio de las funciones comunicativas.

B- Si no demuestran dominio de las funciones comunicativas.

Dimensión 2: Procedimental.

Indicadores:

2.1 - Si proceden en el trabajo con las habilidades del idioma.

A- Si proceden de forma adecuada en el trabajo con las habilidades del idioma.

M- Si proceden poco en el trabajo con las habilidades del idioma.

B- Si no proceden de forma adecuada en el trabajo con las habilidades del idioma.

2.2 - Si aplican los conocimientos adquiridos a situaciones de la vida cotidiana.

A- Si aplican los conocimientos adquiridos a situaciones de la vida cotidiana.

M- Si aplican poco los conocimientos adquiridos a situaciones de la vida cotidiana.

B- Si no aplican los conocimientos adquiridos a situaciones de la vida cotidiana.

2.3- Interés que poseen por el aprendizaje del Inglés.

A- se interesan por el aprendizaje del Inglés

M- se interesan poco por el aprendizaje del Inglés

B- no se interesan por el aprendizaje del Inglés

Resultados del pretest.

En el estudio diagnóstico realizado a la muestra para determinar la **motivación hacia el aprendizaje del Inglés**, se utilizaron los métodos de prueba pedagógica y observación pedagógica con sus correspondientes instrumentos elaborados por la autora de la investigación.

Para el desarrollo del estudio diagnóstico en el pretest se aplicó una prueba pedagógica a los seis alumnos que conforman la muestra (Anexo 2).

Dimensión 1: Cognitiva

En el primer indicador centrado en **el conocimientos que poseen de las habilidades del idioma**, se pudo comprobar que cuatro alumnos no poseen conocimientos de las habilidades del idioma, y son evaluados en el nivel Bajo, para un 66.6%, un alumno posee poco conocimientos de las habilidades del idioma y es evaluado en el nivel Medio, para un 16.7% y un alumno conoce las habilidades del idioma y las utiliza con facilidad por lo que es evaluado en el nivel Alto, para un 16.7%.

El segundo indicador relacionado sobre el **dominio demostrado de las funciones comunicativas**, cuatro alumnos no demuestran dominio de las funciones comunicativas y son evaluados en el nivel Bajo, para un 66.6%, un alumno demuestra poco dominio de las funciones comunicativas y es evaluado en el nivel Medio, para un 16.7%, y uno sólo demuestra dominio de las funciones comunicativas y siempre las utiliza en las clases, por lo que es evaluado en el nivel Alto, para un 16.7%.

De acuerdo con los resultados obtenidos en la prueba pedagógica inicial que se le aplicó a la muestra, la autora determinó aplicar la observación (anexo 4) como otro método empírico a las diferentes actividades realizadas en clases para profundizar en la motivación hacia el aprendizaje del Inglés que se encuentran los alumnos de sexto grado en cuanto los indicadores de la dimensión 2 procedimental.

Los resultados recogidos de esta observación son los siguientes.

Dimensión 2: Procedimental.

En el primer indicador centrado en el **proceder para el trabajo con las habilidades del idioma**, se pudo constatar que tres alumnos no proceden de forma adecuada en el trabajo con las habilidades, y son evaluados en el nivel Bajo, para un 50%, dos alumnos proceden poco en el trabajo con las habilidades y son evaluados en el nivel Medio, para un 33.3% y sólo un alumno procede de forma adecuada en el trabajo con las habilidades del idioma y es evaluado en el nivel Alto, para un 16.7%.

En el segundo indicador relacionado con la **aplicación de los conocimientos adquiridos a situaciones de la vida cotidiana**, tres alumnos no aplican los conocimientos adquiridos a situaciones de la vida cotidiana, y son evaluados en el nivel Bajo, para un 50%, dos alumnos aplican poco los conocimientos adquiridos a situaciones de la vida cotidiana y son evaluados en el nivel Medio, para un 33.3% y sólo un alumno aplica sus conocimientos en nuevas situaciones por lo que es evaluado en el nivel Alto, lo que representa un 16.7%.

En el tercer indicador acerca del **interés que poseen por el aprendizaje del Inglés**, tres alumnos no se interesan por aprender este idioma, y son evaluados en el nivel Bajo, para un 50%, dos alumnos se interesan poco por aprender este idioma y son evaluados en el nivel Medio, para un 33.3%, y sólo un alumno se interesa por aprender este idioma y es evaluado en el nivel Alto, para un 16.7%.

La información obtenida con los instrumentos aplicados permitió determinar las principales regularidades en torno a la motivación de los alumnos hacia el aprendizaje del Inglés.

Los conocimientos que los alumnos poseen sobre las habilidades en el idioma son insuficientes, no dominan las funciones comunicativas estudiadas, ni expresan motivación por conocer la utilidad del idioma por lo que no se interesan por aprender el mismo, el nivel en que proceden en el trabajo con las habilidades del idioma es bajo y al igual que el nivel en que aplican los conocimientos adquiridos a la vida cotidiana. Todo lo anterior trae consigo dificultades en la comunicación oral, insuficiente comprensión de lo que se dice, insuficiente conocimiento del vocabulario y las estructuras, la pronunciación no se aproxima a la pronunciación inglesa, no realizan las pausas al final de palabras o grupo de palabras lo cual rompe con la

naturalidad del discurso, por lo que la interacción entre alumnos y el maestro o entre los mismos alumnos no es eficaz. No obstante, el maestro teniendo en consideración las potencialidades que presentan los niños en esta edad diseñó una propuesta de juegos didácticos con el objetivo de contribuir a la motivación hacia el aprendizaje del inglés.

2.2 Fundamentación y presentación de los juegos didácticos

Los juegos ayudan a animar a los alumnos, a mantener su interés y trabajo, también ayudan a los maestros a crear situaciones en las que el idioma es más útil y significativo. Los alumnos toman parte en él y para ello deben entender que se dice y se escribe y deben hablar o escribir para expresar sus propios puntos de vista y dar información.

Los juegos causan tanta práctica como tanta enseñanza. Lo que importa es la calidad de la práctica, la contribución del ejercicio recae en la concentración en las formas del idioma y frecuente uso durante un período de tiempo limitado. Muchos juegos propician este uso repetido de las formas del idioma haciendo que se traslade información y opinión, los juegos propician lo más notable del ejercicio con la oportunidad de comprender el trabajo del idioma, como comunicación viva de necesidades significativas en el aprendizaje del mismo. Una vital interpretación del significado es que el alumno responda al contenido de manera definida. Si están divertidos, encolerizados, desafiados, intrigados o sorprendidos, el contenido es claramente entendido por ellos. Es por eso que el significado del idioma que ellos escuchan, leen, hablan y escriben va a ser más vivamente experimentado y además mejor recordado. Si los juegos propician práctica del idioma intensa y significativa, entonces deben ser considerados como repertorio central de los maestros.

Los juegos pueden ser utilizados para dar práctica a todas las habilidades (escuchar, hablar, leer, escribir) en todas las etapas de la secuencia enseñanza-aprendizaje (presentación, repetición, recombinação y uso libre del idioma y para muchos tipos de comunicación. Los juegos son un excelente medio para los maestros que quieren hacer el idioma más significativo y divertido.

El ingrediente esencial del juego es el desafío. No se considera desafío sinónimo de competencia.

Los juegos presentados son flexibles, dinámicos, constituyen alternativas para solucionar problemáticas y poseen un carácter participativo, presentando la siguiente estructura: título, objetivo proceder metodológico, conclusiones y evaluación. En su ejecución los juegos deberán transitar por las siguientes etapas.

1)- **La etapa motivacional y de orientación:** Es de gran importancia ya que en esta etapa es donde los alumnos se apropian del contenido de un juego al mismo tiempo se establece una situación emocional para el desarrollo de la actividad.

2)- **Etapa de ejecución:** Es el momento en que los alumnos participan libremente en la actividad bajo la guía o conducción del maestro, siguiendo lo establecido en el reglamento.

3)-**Control:** En esta etapa los alumnos valoran el proceso y los resultados alcanzados por sus compañeros y al mismo tiempo se autovaloran los suyos. Hay diferentes tipos de juegos de idioma; desde la simple identificación de objetos, personas o acciones, hasta los más complicados, la producción de oraciones compuestas y diferentes estructuras.

Para organizar y desarrollar los juegos de idioma se sugiere que debemos:

- Organizar equipos.
- Establecer reglas de forma clara.
- Guiar a los alumnos sobre que aspectos utilizar.
- No prolongar el juego sino es necesario.

Los juegos que se proponen para dar solución al problema científico en su enfoque general tienen la aspiración de contribuir a la motivación de los alumnos hacia el aprendizaje del Inglés. Estos juegos fueron concebidos teniendo en cuenta que pudieran ser utilizados en cualquier parte de las clases, aprovechando el dominio del tipo de juego por parte de los alumnos en la ejercitación de diferentes contenidos.

2.2.1 Propuesta de juegos didácticos

Juego # 1

Título: Calculando aprendo.

Objetivo: Identificar los números en inglés a través de un juego didáctico de cálculo para desarrollar en los alumnos relaciones de amistad y camaradería.

Procedimiento metodológico:

El maestro comienza la actividad practicando los números estudiados en clases, luego les dice a sus alumnos que realizarán un juego donde tendrán que calcular para saber el número deseado.

El grupo se divide en dos equipos, se le reparte tarjetas con números a cada alumno y en la mesa del maestro hay tarjetas con cálculos. Para saber que equipo comenzará el juego, el maestro realiza un cálculo oral, el alumno que lo responda correctamente, se le dará a su equipo la oportunidad de comenzar esta actividad. Un alumno del equipo va a la mesa del maestro y coge una tarjeta y leerá el cálculo, y el que tiene el resultado levanta la mano y responde el mismo. Si es correcto obtiene el equipo un punto, si no obtiene 0. Al final se suman los puntos y el que más cantidad tenga será el ganador.

Conclusiones: el maestro les pide a los alumnos que reflexionen sobre lo que han practicado, y sí todavía tiene alguna dificultad, hace las aclaraciones necesarias.

Evaluación: La actividad se evaluará de forma oral, en correspondencia con la participación de los alumnos en el desarrollo del juego.

Juego # 2

Título: Sopa de letras.

Objetivo: Identificar diferentes estructuras lexicales estudiadas relacionadas con objetos escolares, medios de transporte y nombre de animales para desarrollar en los alumnos relaciones de amistad y camaradería.

Procedimiento metodológico:

El maestro recordará el contenido relacionado con objetos escolares, medios de transporte y nombre de animales primeramente a través de láminas, objetos de los alumnos, y otros medios para poder comenzar el juego sin dificultades y que los alumnos ganen en seguridad y utilicen el idioma sin preocupaciones.

El grupo se divide en tres equipos, se entrega a cada uno una tarjeta con una sopa de letras para formar palabras en la misma. Se les comunica que en cada sopa de letras existen siete palabras. El equipo que más rápido encuentre sus siete palabras o el que mayor cantidad descubra será el ganador.

Equipo 1: Formará palabras relacionadas con objetos escolares.

Equipo 2: Formará palabras relacionadas con nombres de animales.

Equipo 3: Formará palabras relacionadas con medios de transporte.

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| T | S | A | R | U | L | E | R |
| M | Q | D | U | P | M | R | C |
| B | U | E | F | E | G | A | B |
| H | A | J | L | N | K | S | O |
| O | R | P | R | S | Q | E | A |
| P | E | N | C | I | L | R | R |
| U | V | A | I | J | E | M | D |
| D | I | B | O | O | K | L | C |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| E | S | M | I | C | A | T | J |
| L | I | O | N | L | V | P | A |
| E | M | N | E | C | O | A | E |
| P | O | K | P | I | U | N | D |
| H | N | E | Q | D | M | T | O |
| A | U | Y | B | E | N | H | G |
| N | I | M | I | R | S | E | T |
| T | I | G | E | R | L | R | U |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| R | A | M | E | C | T | U | O |
| B | Y | C | I | C | L | E | C |
| U | M | S | U | T | V | A | A |
| S | C | I | J | R | L | P | R |
| I | R | B | O | A | T | S | Y |
| P | E | S | C | I | A | H | P |
| O | I | D | L | N | K | I | E |
| P | L | A | N | E | L | P | F |

Conclusiones: el maestro aprovecha el contenido de la actividad para educar a los alumnos en el cuidado y conservación de la propiedad social y personal y en el

cuidado del medio ambiente, luego aclara las dificultades y dudas que todavía presenten los alumnos.

Evaluación: El maestro evaluará la actividad oralmente primeramente a través del juego. Se les dará una nota teniendo en cuenta el criterio y participación de los alumnos.

Juego # 3

Título: El ahorcado.

Objetivo: reproducir las letras del alfabeto en inglés a través del juego del ahorcado para desarrollar en los alumnos relaciones de amistad y camaradería.

Procedimiento metodológico:

El maestro practicará con los alumnos las letras del alfabeto con la canción estudiada en clases y luego comenzará el juego donde escribirá 10 líneas en la pizarra para que los alumnos traten de adivinar una palabra que los va a ayudar a familiarizarse con el contenido de la clase; la palabra será O-C-C-U-P-A-T-I-O-N, esto se hará a través del juego del ahorcado. Se dividirá el aula en dos equipos para hacerlo en forma de competencia.

Se les dará todas las oportunidades posibles para que adivinen la palabra ya que uno de los objetivos es la práctica del abecedario, tan importante en este idioma. El equipo que adivine más letras será el ganador.

Conclusiones: Se aclarará cualquier duda o dificultad relacionada con la pronunciación de las letras, también se hablará de la importancia de conocer el alfabeto del idioma Inglés debido a la gran cantidad de usos que tiene.

Evaluación: Esta actividad será evaluada de forma oral.

Juego # 4

Título: La Ronda del Saber.

Objetivo: Memorizar las partes del cuerpo estudiadas en clases a través de una ronda de palabras para inculcar en los alumnos normas de higiene y salud.

Procedimiento metodológico:

El maestro, a través de una lluvia de ideas, recordará las diferentes partes del cuerpo estudiadas en clases o a través de una lámina donde los alumnos pueden ir y señalar las diferentes partes y nombrarlas. Para comenzar este juego los alumnos se

sentarán en círculo. Se asignará un alumno que deberá comenzar la cadena de palabras, en el sentido de las manecillas del reloj, mencionando las partes de nuestro cuerpo estudiadas en clases, el alumno que le sigue deberá repetir la que dijo su compañero y agregar otra, así de forma sucesiva. El que no logre repetir las palabras en el orden en que han sido propuestas irá quedando fuera, ganará el que logre memorizar de forma correcta la mayor cantidad.

Conclusiones: Se aclarará cualquier duda o dificultad relacionada con la pronunciación de las palabras, también se hablará de la importancia de conocer las medidas higiénicas sanitarias para no adquirir ninguna enfermedad.

Evaluación: Esta actividad será evaluada de forma oral.

Juego # 5

Título: .Buscando amistades.

Objetivo: reproducir las funciones comunicativas estudiadas en clases sobre información personal para fomentar relaciones de amistad y camaradería entre los alumnos.

Procedimiento metodológico:

El maestro les comunicará a sus alumnos que imaginariamente se encuentran en el aula niños de otros países para un evento. Donde ellos van a conocer sobre estos niños. Este juego se realizará en dos equipos, uno son los niños cubanos y otro los de diferentes países. Comenzará un niño cubano a realizarle preguntas a un niño del equipo contrario, así sucesivamente. Después se intercambian los roles, el equipo que preguntó ahora responderá las preguntas. El maestro dará los puntos a cada equipo en dependencia de la pronunciación correcta de las palabras y estructuras estudiadas, así como la utilización adecuada del idioma.

Ejemplos:

A: What is your name?

B: My name is Alice.

A: Where are you from?

B: I am from England.

A: How old are you?

B: I am eleven years old .

Conclusiones: el maestro aprovecha el contenido de la actividad para inculcar en ellos la relación de amistad, luego aclara las dificultades y dudas que todavía presenten los alumnos y selecciona las mejores parejas .

Evaluación: La actividad se evaluará de forma oral primeramente individual y en la segunda parte se evaluará en parejas donde el maestro irá al puesto de los alumnos y observará cómo desarrollan la misma. Se les dará una nota teniendo en cuenta el criterio y participación de los alumnos.

Juego # 6

Título: Mi teléfono.

Objetivo: reproducir los números del 1 al 9 en inglés a través de un juego didáctico para desarrollar en los alumnos relaciones de amistad y camaradería.

Procedimiento metodológico:

El maestro les anuncia que imaginariamente todos tienen teléfonos en sus casas.

Se divide el aula en dos equipos, a un equipo se les reparte un pequeño papel con un número telefónico y al otro la pregunta ¿Cuál es tu número telefónico? Comienza el equipo que tiene la pregunta. Los alumnos que pronuncien correctamente los números obtendrán un punto. Después se intercambian los papeles con el equipo contrario. Ganará el que obtenga mayor puntuación.

Ejemplo: What is your phone number?

My number is...one, eight, nine, six, three, one, seven.

_____ is my number.

_____ is my phone number.

Conclusiones: el maestro aprovecha el contenido de la actividad para inculcar la importancia que tiene el cumplimiento del horario en la escuela, luego aclara las dificultades y dudas que todavía presenten los alumnos y selecciona las mejores parejas .

Evaluación: La actividad se evaluará de forma oral primeramente individual y en la segunda parte se evaluará en parejas donde el maestro irá al puesto de los alumnos y observará cómo desarrollan la misma. Se les dará una nota teniendo en cuenta el criterio y participación de los alumnos.

Juego # 7

Título: Identifícala.

Objetivo: identificar diferentes acciones utilizando el verbo modal may a través de un juego de mímicas para desarrollar en los alumnos hábitos de cortesía y convivencia.

Procedimiento metodológico:

El maestro comienza preguntándoles a sus alumnos sobre las diferentes preguntas estudiadas en clases utilizadas para solicitar permiso. Luego de practicar y recordar este contenido se divide el grupo en dos equipos y le ordena a un alumno del equipo 1 ejecutar una acción donde este implícito la solicitud de un permiso, otro alumno del equipo 2 formulará la pregunta que corresponda a dicha acción y viceversa, ganará el equipo que más preguntas formule correctamente.

Ejemplo:

Equipo 1: Un alumno se pone de pie.

Equipo 2: Un alumno pregunta : May I stand up?

Equipo1: Un alumno levanta la mano.

Equipo2: Un alumno pregunta : May I raise the hand?

Conclusiones: finalmente el maestro aclara alguna dificultad que aún persista en cuanto a este contenido.

Evaluación: El maestro evaluará la actividad en la dramatización de la acción y la formulación de la respuesta. Se analizarán los logros y dificultades de los alumnos y se les dará una nota teniendo en cuenta el criterio y participación de los alumnos.

Juego # 8

Título: A organizar palabras.

Objetivo: Identificar objetos del aula a través de un juego para fomentar en los alumnos el amor hacia la propiedad social y personal.

Procedimiento metodológico:

El maestro divide el grupo en dos equipos, le reparte el componedor individual a cada alumno y les presenta en el componedor colectivo varias letras desordenadas para que las organicen correctamente y formen palabras de objetos del aula. Gana el equipo que más rápido concluya la actividad y esté correcta.

Ejemplo:

E-B-T-L-A : table.

H-A-R-I-C : chair.

U-S R-A-Q-E : square

Conclusiones: el maestro resumirá la actividad aclarando las mayores dificultades presentadas en cuanto a pronunciación, gramática y vocabulario.

Evaluación: La actividad se evaluará individual donde el maestro irá al puesto de los alumnos, observará cómo desarrollan la misma. Se les dará una nota teniendo en cuenta el criterio y participación de los alumnos.

Juego # 9

Título: A cazar.

Objetivo: Identificar diferentes estructuras gramaticales y lexicales estudiadas a través de un juego de cazar columnas para inculcar en los alumnos relaciones de amistad y convivencia.

Procedimiento:

El grupo se divide en dos equipos para hacer una competencia. Se les dará las respuestas desordenadas. Tendrán varios minutos para cazar las preguntas con las respuestas. Obtendrán un punto por cada respuesta correcta.

El equipo que más respuestas correctas tenga será el ganador

Preguntas:

- 1- How are you?
- 2- Are you a nurse?
- 3- What do you do at school?
- 4- What time is it?
- 5- What is your favorite toy?

Respuestas:

- It is ten ó clock.
- The doll.
- I am fine, thank.
- _ I read a book.
- _Yes, I am.

Conclusiones: Se analizará lo que han practicado y con la ayuda de los alumnos aventajados, se aclarará cualquier duda.

Evaluación: Esta actividad será evaluada de forma oral teniendo en cuenta la opinión de los alumnos. Se analizarán los éxitos y principales dificultades.

Juego # 10

Título: Conocer del idioma.

Objetivo: Reconocer palabras estudiadas a través de un juego didáctico para desarrollar en los alumnos relaciones de amistad y camaradería.

Procedimiento metodológico:

Se hacen 2 equipos de tres alumnos. Donde el maestro leerá cuatro palabras y un equipo identificará la que no pertenece a la misma categoría. Por cada respuesta correcta el equipo obtendrá un punto y así sucesivamente.

Ejemplo: mother-father-(book)-sister.

policeman-teacher-plumber-(square).

Conclusiones: el maestro les pide a los alumnos que reflexionen sobre lo que han practicado, y si todavía tiene alguna dificultad, hace las aclaraciones necesarias.

Evaluación: El maestro evaluará la actividad de forma oral. Al final se aclaran dudas y se señalan las dificultades tomadas de dicha actividad.

Juego # 11

Título: A cruzar el río.

Objetivo: identificar el orden de las palabras para formar oraciones a través de un juego didáctico para desarrollar en los alumnos relaciones de amistad y camaradería.

Procedimiento:

Se divide el grupo en dos equipos para realizar una competencia. Se les reparte tarjetas iguales a los dos equipos que representan las piedras por las cuales debe cruzar el niño para no caerse al río. Cada tarjeta es una palabra, si no las ordena correctamente y forma la oración se caerá al río. El equipo que mayor cantidad de oraciones formen será el ganador.

Ejemplo:

is teacher my a mother.

your ? is what nationality.

Toy favorite a doll is my .

Conclusiones: el maestro les pide a los alumnos que reflexionen sobre lo que han practicado, y si todavía tiene alguna dificultad, hace las aclaraciones necesarias.

Evaluación: El maestro evaluará la actividad de forma oral. Al final se aclaran dudas y se señalan las dificultades tomadas de dicha actividad.

Juego # 12

Título: Formando las palabras.

Objetivo: reproducir el léxico estudiado a partir de las letras de una palabra para desarrollar en los alumnos relaciones de amistad y camaradería.

Procedimiento metodológico:

Se divide el grupo en tres equipos. El maestro escribe en la pizarra la palabra en forma vertical, un alumno va y escribe una palabra de las estudiadas en clases que comience con esa letra. Si la forma correctamente obtiene un punto y así sucesivamente.

Ejemplo:

N A M E

A

T

I

O

N

A

L

I

T

Y

Conclusiones: al final el maestro explica y aclara las dificultades que tuvieron los alumnos en el desarrollo de la actividad.

Evaluación: Esta actividad será evaluada de forma oral teniendo en cuenta la opinión de los alumnos.

Juego # 13

Título: ¿Qué traigo aquí?

Objetivo: identificar diferentes objetos escolares a través de un juego de adivinanzas para fomentar en nuestros alumnos el amor y el cuidado de la propiedad social y personal.

Procedimiento metodológico:

Este juego se utilizará para motivar la clase o una actividad específica. Primeramente el maestro hace un recordatorio a través de preguntas basadas en láminas o

imágenes de video de diferentes objetos escolares, luego de haber practicado con suficiencia este contenido el maestro les da a conocer que van a realizar un juego didáctico y les comenta que en el bolso hay algo que ellos tienen que descubrir a través de preguntas. Se divide el grupo en dos equipos, el maestro mandará a los integrantes del equipo 1 a hacer preguntas al maestro para adivinar el objeto oculto en el bolso. Estas preguntas son de una estructura sencilla sobre el color, tamaño, o tipo de objeto y así consecutivamente hasta ser descubierto el objeto. Se harán tres preguntas como máximo, si adivinan obtiene un punto, si no obtiene 0, y el turno le corresponde al otro equipo. Se llevarán cinco objetos, que se irán introduciendo en el bolso uno a uno según vayan adivinando. Al final se suman los puntos y ganará el que más cantidad haya acumulado. Tradicionalmente las preguntas son respondidas con si o no.

Teacher: Well, now you are going to guess by asking questions to me what object, from those you have studied in class, I have inside this bag. Your questions can be as the following examples:

Is it big?

Is it an object ?

Is it red ?

What color it is?

Is it a book?

Examples of answers

No, it is not.

Yes, it is.

Conclusiones: el maestro aprovecha el contenido de la actividad para inculcar el amor y el cuidado de la propiedad social y personal en sus alumnos, luego aclara las dificultades y dudas que todavía presenten los alumnos.

Evaluación: Esta actividad será evaluada de forma oral teniendo en cuenta la participación de los alumnos. Se analizarán los éxitos y principales dificultades.

Juego # 14

Título: Conozcamos nuestro cuerpo.

Objetivo: identificar las diferentes partes del cuerpo en inglés a través de un juego didáctico para inculcar en los alumnos correctos hábitos de higiene y salud.

Procedimiento metodológico:

Primeramente el maestro dará una charla educativa sobre la importancia del conocimiento de las diferentes normas higiénicas a seguir en diferentes partes del cuerpo que en esta edad es un aspecto de gran importancia por los cambios que empiezan a ocurrir en su organismo. Posteriormente se les comunica a los alumnos que realizarán un juego con las siguientes características.

-El grupo se divide en dos equipos para llevar a cabo una competencia.

-Se ubica una lámina al frente del aula sobre un cuerpo humano.

-En una caja sobre la mesa del maestro hay tarjetas con los nombres de las partes del cuerpo estudiadas. Comienza el juego con un integrante del primer equipo, que irá a la mesa del maestro y selecciona una tarjeta al azar, la observa y lee la parte del cuerpo escrita en la misma, luego tiene que ir a la lámina inmediatamente y ubicar la tarjeta en la parte del cuerpo correspondiente. Si es correcta, el equipo obtiene un punto, si no obtiene 0 y el turno le corresponde al segundo equipo. El equipo ganador es el que obtenga más puntos.

Este juego puede servir de preparación para una segunda actividad donde los alumnos integren otras funciones comunicativas, como por ejemplo una visita al médico.

Conclusiones: el maestro aprovecha el contenido de la actividad para fomentar en los alumnos correctos hábitos de higiene y salud, luego aclara las dificultades y dudas que todavía presenten los mismos.

Evaluación: Esta actividad será evaluada de forma oral teniendo en cuenta la opinión de los alumnos. Se analizarán los éxitos y principales dificultades.

Juego # 15

Título: El dominó de colores.

Objetivo: Identificar los colores en inglés a través de un juego de dominó para desarrollar en los alumnos relaciones de amistad y camaradería.

Procedimiento metodológico:

Son 12 fichas, en la parte izquierda se escribe el nombre del color en inglés y en la parte derecha se le da un color según lo que se imparte en el grado.

En este juego participan de dos a cuatro alumnos. Se reparten las fichas a cada jugador, aquel alumno que logre ponerlas todas o el que quede con menos fichas será el ganador.



Conclusiones: el maestro les pide a los alumnos que reflexionen sobre lo que han practicado, y si todavía tiene alguna dificultad, hace las aclaraciones necesarias.

Evaluación: El maestro irá al puesto de los alumnos y observará cómo desarrollan la misma y otorga una nota de acuerdo con su desempeño. Al final se aclaran las dudas en la pizarra con la participación de los alumnos.

Juego # 16

Título: Para conocer mejor.

Objetivo: reproducir algunas de las estructuras gramaticales y lexicales estudiadas a través de un juego de parchi para contribuir al desarrollo personalógico en los alumnos.

Procedimiento metodológico:

Esta actividad se realizará a través de un juego de parchi donde juegan hasta 6 alumnos. Se identifican los jugadores con un botón de diferente color. Este se juega con un dado numérico. Comienza el jugador que tire el dado y le caiga el número 6. Vuelve a tirar el dado y según el número que represente así caminará las casillas señaladas. Debe realizar las instrucciones que se le oriente en inglés. Gana el jugador que primero llegue a la meta.

| | | | | | | |
|--|------------------------------|---------------------|--|--|--------------------------|--------------------------------|
| Pregúntale a uno de tus compañeros el nombre | Menciona 2 partes del cuerpo | Dime el número 20 | Retrocede 2 casillas | Pregunta la hora a uno de tus compañeros | Menciona 4 colores | Canta la canción del alfabeto |
| Camina 4 casillas | | | | | | Cómo se le dice a mamá |
| Cómo se le dice al lápiz | | | | | | Menciona 3 objetos |
| Retrocede a la salida | Retrocede 4 casillas | | Menciona 2 estaciones del año | Meta | Avanza 3 casillas | |
| Canta una canción | Dime el número 19 | | | | | Saluda a uno de tus compañeros |
| Dime el número 5 | Cómo se dice escuela | | | | | Canta una canción |
| Salida | Avanza hasta la meta | Menciona 5 animales | Pregúntale la edad a uno de tus compañeros | Retrocede 6 casillas | Dime 2 partes de la casa | |

Conclusiones: el maestro les pide a los alumnos que reflexionen sobre lo que han practicado, y sí todavía tiene alguna dificultad, hace las aclaraciones necesarias.

Evaluación: El maestro evaluará la actividad oralmente según los alumnos respondan las instrucciones de cada casilla. Se analizarán los logros y dificultades de los alumnos y se les dará una nota teniendo en cuenta el criterio y participación de los alumnos.

2.3 Validación de los resultados obtenidos en el pre experimento

Análisis de los resultados de la constatación final

Para realizar el estudio final y determinar la **motivación alcanzada hacia el aprendizaje del inglés en los alumnos del 6. grado de la Escuela Primaria “Pepito Tey”**, se utilizaron en el postest los métodos de prueba pedagógica y observación con sus correspondientes instrumentos.

Resultados del postest

Para el desarrollo del diagnóstico final se decidió aplicar nuevamente una prueba pedagógica y una guía de observación a los seis alumnos que conforman la muestra. Se aplicó una prueba pedagógica final a los alumnos (Anexo 3), la cual arrojó los siguientes resultados.

Dimensión 1: Cognitiva

En el primer indicador centrado en **el conocimientos que poseen de las habilidades del idioma**, se pudo comprobar que un sólo alumno posee poco conocimientos de las habilidades del idioma y es evaluado en el nivel Medio, para un 16.7% y los cinco alumnos restantes de la muestra conocen las habilidades del idioma y las utilizan con facilidad por lo que son evaluados en el nivel Alto, para un 83.3%.

El segundo indicador relacionado sobre el **dominio demostrado de las funciones comunicativas**, un alumno demuestra poco dominio de las funciones comunicativas y es evaluado en el nivel Medio, para un 16.7%, y cinco alumnos demuestran dominio de las funciones comunicativas y siempre las utilizan en las clases, por lo que son evaluados en el nivel Alto, para un 83.3%.

De acuerdo con los resultados obtenidos en la prueba pedagógica final que se le aplicó a la muestra, la autora determinó aplicar la observación (anexo 4) como otro

método empírico a las diferentes actividades realizadas en clases para comprobar la motivación alcanzado por los alumnos hacia el aprendizaje del Inglés en cuanto los indicadores de la dimensión 2 procedimental.

Los resultados recogidos de esta observación son los siguientes.

Dimensión 2: Procedimental

En el primer indicador centrado en el **proceder para el trabajo con las habilidades del idioma**, se pudo constatar que un sólo alumno procede poco en el trabajo con las habilidades y es evaluado en el nivel Medio, para un 16.7% y cinco alumnos proceden de forma adecuada en el trabajo con las habilidades del idioma y son evaluados en el nivel Alto, para un 83.3%.

En el segundo indicador relacionado con la **aplicación de los conocimientos adquiridos a situaciones de la vida cotidiana**, un solo alumno aplica poco los conocimientos adquiridos a situaciones de la vida cotidiana y es evaluado en el nivel Medio, para un 16.7% y los cinco restantes aplican sus conocimientos en nuevas situaciones por lo que son evaluados en el nivel Alto, lo que representa un 83.3%.

En el tercer indicador acerca del **interés que poseen por el aprendizaje del Inglés**, también los seis alumno se interesan por aprender el idioma Inglés, y son evaluados en el nivel Alto, para un 100%.

Análisis comparativo entre el pretest y postest

Con la aplicación de juegos didácticos y el análisis de los resultados en cada una de las etapas, se percibe un avance significativo en cuanto a la motivación hacia el aprendizaje del Inglés de los alumnos de sexto grado de la escuela primaria "Pepito Tey", pues antes de la aplicación de la propuesta los resultados de cada indicador en cuanto a los niveles A y M de la escala valorativa se centraban en bajos porcentajes de logros, mientras que después de la aplicación de la misma los porcentajes en el logro de los indicadores en estas mismas categorías aumentaron considerablemente respecto a los anteriores. Opuesto a estos resultados están los de los niveles B en cada indicador, los que se evaluaron con altos porcentajes en la etapa inicial y bajos porcentajes en la etapa final.

Las tablas comparativas (anexo 5) demuestran cuantitativamente la efectividad de la propuesta de juegos didácticos en la transformación de la muestra de un estado

inicial bajo en cuanto a la motivación hacia el aprendizaje del Inglés a un estado final alto.

Antes de la aplicación de los juegos didácticos como se aprecia en la tabla en la dimensión 1 cognitiva en el indicador 1.1 relacionado con los conocimientos que poseen de las habilidades del idioma la mayor cantidad de sujetos muestreados se ubican en el nivel bajo, y después de aplicar la propuesta de solución hubo un avance significativo situándose ahora los alumnos en el nivel alto. En el indicador 1.2 referido a el dominio demostrado de las funciones comunicativas antes de aplicada la propuesta los alumnos en su mayoría se encontraban ubicados en los niveles bajos y medios porque en la comunicación e interacción se observó que no dominaban los elementos indispensables para lograr el acto comunicativo, después de aplicada la propuesta hubo un desplazamiento hacia el nivel alto demostrando los alumnos dominio de las funciones comunicativas en inglés. En cuanto a la dimensión 2 procedimental, en el indicador 2.1 referido al proceder con las habilidades del idioma antes de aplicada la propuesta los alumnos en su mayoría se encontraban ubicados en los niveles bajos y medios porque la comunicación e interacción era insuficiente, así como a la hora de leer o escribir no lo realizaban con fluidez y precisión, después de aplicada la propuesta hubo un desplazamiento hacia el nivel alto demostrando habilidades en inglés. En el indicador 2.2 referido a la aplicación de los conocimientos adquiridos a situaciones de la vida cotidiana antes de aplicada la propuesta los alumnos en su mayoría se encontraban ubicados en los niveles bajos y medios porque no eran capaces de transportar los conocimientos adquiridos en el idioma a situaciones de la vida escolar y social, después de aplicada la propuesta hubo un desplazamiento hacia el nivel alto ya que los alumnos aplicaban correctamente los conocimientos adquiridos a diferentes situaciones lo que implicaba que los elementos del idioma ganaran en importancia y significación para ellos. En el indicador 2.3 referido a el interés que poseen por el aprendizaje del inglés antes de aplicada la propuesta los alumnos en su mayoría se encontraban ubicados en los niveles bajos y medios porque no se sentían interesados por aprender y comunicarse en este idioma extranjero, después de aplicada la propuesta hubo un desplazamiento hacia el nivel alto ya que los alumnos, al sentirse estimulados por el aprendizaje del

inglés, cuando interactúan con sus compañeros o el profesor existe un suficiente desarrollo de la expresión oral en inglés en los mismos, el significado a transmitir siempre se comprende con facilidad, incluyen la información requerida en sus parlamentos, se expresan con naturalidad haciendo las pausas necesarias al final de frases o grupo de palabras, hablan con seguridad y no temen arriesgarse en el idioma logrando así la fluidez, su vocabulario es amplio y utilizan correctamente las estructuras gramaticales que se les imparten y la pronunciación, además, se aproxima a la pronunciación inglesa.

Después de aplicar la propuesta se logró elevar la motivación de los alumnos hacia el aprendizaje del idioma inglés lo cual favoreció el mejoramiento de la comunicación y el dominio de las habilidades del idioma en este grado. Todo lo antes expuesto demuestra la validez de la propuesta de solución.

CONCLUSIONES

La realización de esta propuesta se basa en sustentos teóricos del proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés poniendo a los alumnos y a sus fines comunicativos en el centro de atención. Además, se basa en los fundamentos del materialismo dialéctico, que considera al sujeto como elemento activo y transformador de la realidad objetiva y de sí mismo y el enfoque histórico-cultural permitiendo un desarrollo integral de la personalidad de los educandos.

El estudio diagnóstico aplicado a los alumnos de sexto grado demostró, que existían insuficiencias con respecto a la motivación hacia el aprendizaje del Inglés, ya que los conocimientos sobre las habilidades del idioma eran pobres, no dominaban las funciones comunicativas, ni se motivaban por conocer la utilidad de este idioma; por lo que no se interesaban por aprender el mismo, no procedían de forma adecuada en el trabajo con las habilidades y no aplicaban los conocimientos adquiridos a la vida cotidiana.

Los juegos didácticos diseñados además de proporcionar placer en los alumnos, los motiva por el aprendizaje del idioma, estos son amenos, sencillos, flexibles, dinámicos, poseen carácter participativo, generan placer, entusiasmo y comunicación a través de la competencia desarrollando hábitos y habilidades para comprender información oral y escrita, expresarse sobre temas familiares a su vida escolar y social y son una herramienta efectiva para lograr motivaciones.

Con la aplicación de esta propuesta se logró en la muestra seleccionada la motivación por el aprendizaje del inglés, los alumnos poseen conocimientos de las habilidades del idioma, expresan interés por conocer la utilidad del mismo, dominan las funciones comunicativas y las practican con sus compañeros, viéndolo no solo como una posibilidad de elevar su nivel cultural, sino también como una forma de progreso personal y social; proceden de forma adecuada en el trabajo con las habilidades comunicativas, aplicando los conocimientos adquiridos a situaciones de la vida cotidiana.

RECOMENDACIONES

La autora recomienda la valoración por el Consejo Científico Académico de los resultados obtenidos a fin de analizar las vías que ofrece esta investigación para motivar los alumnos hacia el aprendizaje del Inglés a través de juegos didácticos para que sean generalizados en otras muestras que reflejen esta problemática en su banco de problemas.

Además que la propuesta de solución sea objeto de análisis en las Preparaciones Metodológicas de la Zona y se aplique a otros sujetos con similares características.

BIBLIOGRAFÍA

- Abbot, G. (1977). *The Teaching of English as International Language: A Practical Guide*. La Habana: Editorial Revolucionaria.
- Acosta, R. (1987). *Communicative Language Teaching*. La Habana: Editorial Revolucionaria.
- Acosta Padrón, A. y otros. *Communicative English Teaching*. Apoyo Cultural. Newton Paiva: Facultades Integradas.
- Alexander, L.G. (1989). *Developing Skills: An International Course for Intermediate students*. Guantánamo.
- Álvarez de Zayas, C. (1995). *Metodología de la investigación científica*. Ciudad de La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- _____. (1999). *Didáctica la escuela en la vida*. Ciudad de la Habana: Tercera Edición Pueblo y Educación.
- Álvarez, C. (1995). *Metodología de la investigación*. Santiago de Cuba: Universidad de Oriente.
- Amador Martínez A, y otros. (2001). *El adolescente cubano: una aproximación al estudio de su personalidad*. Editorial Pueblo y Educación.
- Antich de León, R. (1988). *Metodología de la Enseñanza de Lenguas Extranjeras*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- _____. (1979). *Metodología de la Enseñanza de Lenguas Extranjeras*. Ciudad de La Habana: Editorial Revolución.
- AV.: (1977). *Psicología Pedagógicas y de las edades*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Baranov, S. P. (1989). *Pedagogía*. Ciudad de La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- _____. (1981). *Pedagogía / s.p.* Baranov, L.R. Bolotina, Slatiuni. Ciudad de la Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Bello Dávila, Z. y Casales Fernández, J. C. (2004). *Psicología General*. La Habana: Editorial Félix Varela.

- Brito Hernández, H. (1987). *Psicología general para los Institutos Superiores Pedagógicos* tomo 2. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Byrne, D. (1989). *Teaching Oral English*. La Habana: Edición Revolucionaria.
- Calviño, M. (1983). *Los aspectos de contenido de la motivación, una vía para su estudio*. La Habana: Universidad de La Habana.
- Castellano Simon, D. y otros. (2002). *Aprender y enseñar en la escuela*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- _____. *Hacia una concepción de un aprendizaje desarrollador*. Colección de proyectos.
- Castro Ruz, F. el 9 de julio 2001. *Discurso pronunciado en la clausura del 3er Congreso Pioneril*.
- CD-ROM. (2002). *Aprender es crecer*. Metodología de la educación. Materiales Bibliográficos.
- CD de la carrera. *Problemas actuales de la Educación*.
- CD Maestría en Ciencias de la Educación. *Psicología para educadores*.
- Colectivo de autores. (2005). *Consideraciones a cerca del juego y su significado*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- _____. (2004). *La personalidad, su diagnóstico y su desarrollo*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- _____. (2002) *Compendio de Pedagogía*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- _____. *Pedagogía*. Ciudad de la Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Davidov, V. (1997). *La enseñanza escolar y el desarrollo psíquico*. Moscú: Editorial Progreso.
- Edwin B, W. (1978). *The Bantam New College Spanish and English Dictionary*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

- Enriquez O' Farrill, I. y Pulido Díaz, A. (2006). *Un acercamiento a la enseñanza del inglés en la educación primaria*. Playa, Ciudad de la Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Fernández González, Dra. A. M. (2000). *Selección de temas Psicopedagógicos; El desarrollo de las habilidades comunicativas en los escolares*. Editorial Pueblo y Educación.
- Fernández Ortiz, A. (1999). *El juego como Alternativas de los niños con necesidades educativas especiales*. Instituto Latinoamericano y Caribeño. Pedagogía.
- Finocchiaro, Mary y Brumfit, Christopher. (1989). *The Functional – Notional Approach from Theory to Practice*. Edición Revolucionaria.
- Franco García, O. (2007). *La importancia del juego y la necesidad del enfoque lúdico*. Ciego de Ávila: Juego y sociedad.
- García Galló, G. J. (1989). *Ante el futuro*. Ciudad de la Habana: Editora Abril.
- Gastón Pérez y otros. (2001). *Metodología de la investigación educativa*. 1ra parte. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- González Maura, V. (2001). *Psicología para educadores*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- _____. (1995). *Psicología para educadores*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- _____. (1997). *Diagnóstico y orientación de la motivación profesional*. La Habana: En Curso No. 2 de Pedagogía 97.
- _____. (1998). *El interés profesional como formación motivacional de la personalidad*. La Habana: Revista Cubana de la Educación Superior.
- González Serra, D. J. (1982). *La motivación, una orientación para su estudio*. La Habana: Editorial Científico Técnica.
- _____. (1990) *Motivación y orientación profesional*. La Habana: En encuentro de educadores por un mundo mejor.
- _____. (1995) *Teoría de la Motivación y la Práctica Profesional*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

_____. (2003) La motivación, varilla mágica de la enseñanza y la educación. Revista Educación No. 110. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

_____. (2003). Revista de Educación # 110 sept – dic

González Soca, MSc. A. M. y MSc. Carmen Reinoso Capiro. (2002). Nociones de sociología, psicología y pedagogía. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Hadfield, J. (1996) *Intermediate Communication Games*. Longman.

_____. (1997). *Tómbola. Advance Communication Games*. Longman.

I.C.C.P. (1989). *Pedagogía*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Klingberg, L. (1978). *Introducción a la didáctica general*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

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

Labarrere, G. (1998). *Pedagogía*. Ciudad de La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Martí Pérez, J. (2002). *Para aprender más*. La Habana: Revista Educación.

_____. (1976). *Escritos sobre la Educación*. La Habana: Editorial Ciencias Sociales.

MINED. (2001). *Seminario Nacional para Educadores*. Ciudad de la Habana: Editorial Juventud Rebelde.

_____. (2000). *Seminario Nacional para el personal Docente*. Ciudad de La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

_____. (1977). *Methodology of English Language Teaching*. Escuelas Pedagógicas. Código (440): Editorial Pueblo y Educación.

Oropesa Fernández, R. (1995). *Jugando se aprende*. La Habana: Editorial Académica.

Penny Ur. *A Course in language Teaching. Practice and progress*. Cambridge Teacher Training and Development. Series editors Marion Williams and Tony Wright. Module 9: Teaching speaking.

- Pérez Rodríguez, G y otros. (2001). *Metodología de la investigación educativa*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Petrovsky, AV. (1970). *Psicología General*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- .Proceso de enseñanza y aprendizaje. Compendio de Pedagogía.
- Rico Montero, P. (1990). *¿Cómo desarrollar en los alumnos las habilidades para el control y la valoración de su trabajo docente?*. Ciudad de la Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- _____. (1996). *Reflexión y aprendizaje en el aula*. Ciudad de La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Rinvolver, M.y David, P. (1997). *More Grammar Games*.
- Rodríguez Santana, R. (2001). *Los juegos didácticos. Una propuesta metodológica para desarrollar los intereses cognoscitivos por la Geografía escolar*. Tesis presentada en opción al título de master. I.S.P. Enrique José Varona.
- Savin, N. V. (1977). *Pedagogía*. Ciudad de La Habana: Edición septiembre.
- Seminario Nacional para educadores*. (2004). Ciudad de La Habana: Ministerio de Educación.
- _____. (2001) Ciudad de la Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Silvestre Orama, M. (2001). *Aprendizaje, Educación y Desarrollo*. Ciudad de La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- .Silvestre Oramas, M. y otros. (2000). *Seminario Nacional para el personal docente*. Ciudad de la Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Temas de Psicología Pedagógica para maestros III*. (1990). Editorial Pueblo y Educación
- Ur, Penny, Wright, A. (1992). *Five – Minute Activities, Practice and Progress*. Cambridge. *Teacher Training and Development*. Series editors Marion Williams and Tony Wright. Module 9: Teaching speaking.
- _____. (1995). *A Course in language Teaching. Practice and progress*. Cambridge Teacher Training and Development. Series editors Marion Williams and Tony Wright. Module 9: Teaching speaking.

Varona, Enrique José. (1987). *Pedagogía 86*. Ciudad de La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

_____. (1992) *Escritos sobre educación y enseñanza*. Ciudad de La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Vázquez, J. (1989). *Juegos didácticos en experiencias pedagógicas de avanzada*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Vigotsky, L.S. (1982). *El juego sus funciones en el desarrollo psíquico*. Ciudad de La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

_____. (1995). *Obras Completas. Tomo V*. Ciudad de La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Wright, A. y otros. (1996). *Games for Language Learning*. Cambridge University Press.

Zhukoskaya, R.I. (1982). *El juego y su importancia pedagógica* Ciudad de La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Anexo 1

Análisis de documentos

Objeto: Documentos contentivos de orientaciones para la motivación hacia el aprendizaje del Inglés en los alumnos de sexto grado.

Objetivo:

1 Determinar la concepción didáctica para la motivación hacia el aprendizaje del Inglés.

Documentos a revisar:

1. Modelo de escuela primaria.
2. Orientaciones Metodológicas de Inglés en sexto grado.
3. Programa de Inglés en sexto grado.

Indicador:

2 Concepción didáctica para la motivación hacia el aprendizaje del Inglés.

El documento revela:

Indicaciones y orientaciones didácticas para la motivación hacia el aprendizaje del Inglés en sexto grado.

Análisis de documentos:

- 1 ¿Qué concepción didáctica se revela en las indicaciones y orientaciones acerca de la motivación hacia el aprendizaje del Inglés en sexto grado?
- 2 ¿Cuáles son los objetivos que se incluyen para la motivación hacia el aprendizaje del Inglés en sexto grado?
- 3 ¿Qué procedimientos se ofrecen para la motivación hacia el aprendizaje del Inglés en sexto grado?

Anexo 2

Prueba pedagógica para el diagnóstico inicial.

Objetivo: Evaluar el conocimiento de las funciones comunicativas y las habilidades del idioma que poseen los alumnos de sexto grado de la Escuela Primaria “Pepito Tey”.

Oral quiz: Pairwork activity.

Hoy por la tarde hay reunión de padres en la escuela y tu hermano(a) mayor tiene gran interés de hablar con tu nueva profesora de español quien llegó a la escuela vestida con una saya carmelita, una blusa amarilla y unos zapatos carmelitas.

¿Qué le dirías a tu hermano(a) para que pueda identificar a la profesora de español?

Anexo 3

Prueba pedagógica para el diagnóstico final.

Objetivo: Evaluar el conocimiento de las funciones comunicativas y las habilidades del idioma que poseen los alumnos de sexto grado de la Escuela Primaria “Pepito Tey”.

Oral quiz: Pairwork activity.

Estas en una fiesta en casa de uno de tus amigos. Tu amigo te presenta a su mamá y finalmente te quedas hablando con ella. ¿Qué le preguntarías para llegar a conocerla?

Student A: Eres la mamá del anfitrión de la fiesta. Saluda al amigo de tu hijo y responde las preguntas que te harán.

Student B: Tu amigo te presenta a su mamá y te quedas conversando con ella para conocerla.

Puedes preguntar sobre: nombre, edad, familia, descripción, partes de la casa, etc.

Anexo 4

Guía de observación.

Grupo: ____

Grado: ____

Cantidad de alumnos a observar: ____ Hora: ____

Registro No. ____ Fecha: _____ Lugar: _____

Objeto de observación: Alumnos de sexto grado de la Escuela Primaria “Pepito Tey”.

Lugar: Escuela.

Condiciones de la observación: Directa.

Objetivo: Diagnosticar si los alumnos de sexto grado de la Escuela Primaria “Pepito Tey” están motivados hacia el aprendizaje del Inglés.

Aspectos a observar.

1- Si proceden en el trabajo con las habilidades del idioma.

_____alto _____medio _____bajo.

2- Si aplican los conocimientos adquiridos a situaciones de la vida cotidiana.

_____alto _____medio _____bajo.

3-- Interés que poseen por el aprendizaje del Inglés.

_____alto _____medio _____bajo.

Anexo 5

Tabla para el análisis comparativo de la dimensión cognitiva de la prueba pedagógica aplicada.

| Dimensión 1 cognitiva | | | | | | | | | | | | | |
|------------------------------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|
| Antes | | | | | | | Después | | | | | | |
| Ind. | A | % | M | % | B | % | Ind. | A | % | M | % | B | % |
| 1.1 | 1 | 16.7 | 1 | 16.7 | 4 | 66.6 | 1.1 | 5 | 83.3 | 1 | 16.7 | | |
| 1.2 | 1 | 16.7 | 1 | 16.7 | 4 | 66.6 | 1.2 | 5 | 83.3 | 1 | 16.7 | | |

Tablas para el análisis comparativo en la dimensión procedimental de la guía de observación aplicada.

| Dimensión 2 Procedimental | | | | | | | | | | | | | |
|----------------------------------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|
| Antes | | | | | | | Después | | | | | | |
| Ind. | A | % | M | % | B | % | Ind. | A | % | M | % | B | % |
| 2.1 | 1 | 16.7 | 2 | 33.3 | 3 | 50 | 2.1 | 5 | 83.3 | 1 | 16.7 | | |
| 2.2 | 1 | 16.7 | 2 | 33.3 | 3 | 50 | 2.2 | 5 | 83.3 | 1 | 16.7 | | |
| 2.3 | 1 | 16.7 | 2 | 33.3 | 3 | 50 | 2.3 | 6 | 100 | | | | |