

**Universidad de Ciencias Pedagógicas  
José de la Luz y Caballero  
Holguín.**

**MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
MENCIÓN EN EDUCACION SECUNDARIA BÁSICA.**

.

**Material docente en opción al título académico de Máster en  
Ciencias de la Educación.**

**“Juegos didácticos para favorecer la expresión oral del idioma  
Inglés en los estudiantes de séptimo grado de la Secundaria  
Básica”**

**AUTOR: LIC. Magda Tania Mercadé Torres**

**MUNICIPIO HOLGUÍN.**

**2011**

**Universidad de Ciencias Pedagógicas  
José de la Luz y Caballero  
Holguín.**

**MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
MENCIÓN EN EDUCACIÓN SECUNDARIA BÁSICA.**

**Material docente en opción al título académico de Máster en  
Ciencias de la Educación.**

**“Juegos didácticos para favorecer la expresión oral del idioma  
Inglés en los estudiantes de séptimo grado de la Secundaria  
Básica”**

**Lic: Magda Tania Mercadé Torres**

**TUTOR: MSc: Georgina Idelisa Labrada Labrada.**

**CONSULTANTE: Lic: Yeline Fernández Gómez**

**MUNICIPIO HOLGUÍN.**

**2011**

# AGRADECIMIENTOS

A:

- ❖ **Mi tutora** Msc. Georgina Idelisa Labrada Labrada, por su influencia constante en mis decisiones, su confianza y sus críticas profundas
  
- ❖ **Mis compañeros y compañeras de trabajo**, quienes estuvieron prestos a tenderme la mano y me estimularon en todo momento, a los que asumieron mis responsabilidades en mi ausencia, en especial a Yeline Fernández y Lina María Rodríguez por su ayuda incondicional y desinteresada
  
- ❖ **Mis estudiantes**, por su entrega y disposición en la realización de esta tarea
  
- ❖ **Mis hermanas**, por su ayuda decisiva e incondicional
  
- ❖ **Todos** aquellos que confiaron en mí
  
- ❖ **Todos** los que me han hecho crecer
  
- ❖ **Quienes** debo lo que soy
  
- ❖ Todos, nombrados o no,

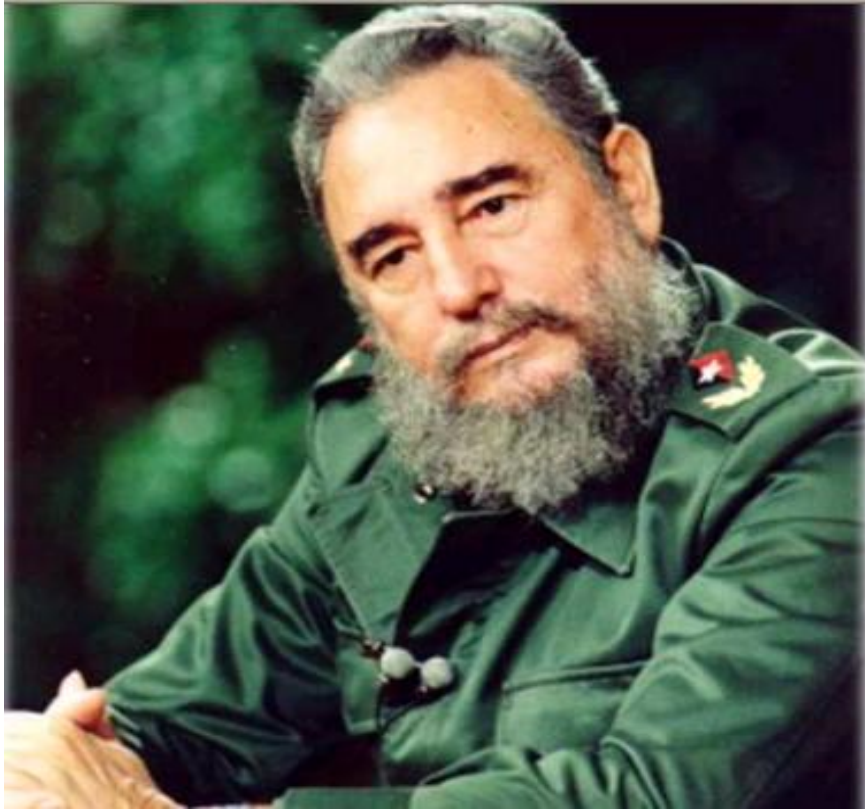
Muchas gracias

## DEDICATORIA

**A:**

- **Mi madre**, por haberme inculcado la pasión por el arte de enseñar, por su lucidez al señalarme el camino del mejoramiento humano, por incentivar el amor por la vida como una aventura para aprender
- **Mis niños** por su inmenso nivel de comprensión y por la energía que me imprimen
- **Mi adorado esposo** Antonio Sao, quien con su incondicionalidad y constante apoyo me facilitó llegar
- **Mis hermanas y sobrinos** que de una forma u otra han contribuido con su apoyo para la realización de esta investigación
- **A la Revolución** que me ha permitido ser quien soy y me ha dado la oportunidad de poder realizarme profesionalmente y que tanto sacrificio ha hecho en aras de perfeccionar cada día más nuestro sistema educacional.

## PENSAMIENTO



*Hoy buscamos, lo que a nuestro juicio debe ser y será, un sistema educacional que se corresponda cada vez más con la igualdad, la justicia plena, la autoestima y las necesidades morales y sociales de los ciudadanos”.*

*Fidel Castro*

# SÍNTESIS

Los cambios sociales actuales, demandan de la educación importantes y profundas transformaciones. La Secundaria Básica tiene el reto de brindar sólidos conocimientos a los estudiantes, desde que se inician en el séptimo grado; la enseñanza de la expresión oral juega un papel preponderante en el uso correcto del idioma inglés, como idioma universal, de ahí que la Escuela Cubana Actual tiene la importante misión de lograr que los estudiantes lleguen a dominar el mismo y que sean capaces de expresarlo correctamente, lo cual constituye una de las problemáticas y preocupaciones que deben resolver los profesores de Inglés, hoy día, teniendo en consideración que este constituye un componente esencial para lograr su comunicación con otras personas que lo hablan.

La presente investigación aborda esta problemática de la Educación Secundaria Básica específicamente en los estudiantes de séptimo grado y tiene como objetivo: Elaborar juegos didácticos para favorecer la expresión oral del idioma Inglés en los estudiantes de séptimo grado de la Secundaria Básica Enrique José Varona de la Pera

El principal aporte de la investigación se concreta en juegos didácticos que contribuyen al desarrollo de la expresión oral del idioma Inglés, en consecuencia con los objetivos que exige el programa del grado y de lo que establece el Modelo de la Escuela Secundaria Básica.

La pertinencia de los juegos didácticos se evaluó a través del **Preexperimento**, que permitió comprobar la efectividad de la nueva propuesta, con nuevas concepciones y observar el resultado., lo que evidenció resultados positivos en su aplicabilidad. La actualidad y novedad de la investigación están dadas en la importancia de implementar una propuesta debidamente fundamentada, que permita el desarrollo de la expresión oral de los estudiantes del séptimo grado a través del proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés.

# ÍNDICE

CONTENIDOS	PÁGINAS
<i>Introducción</i>	1
<i>EPÍGRAFE 1 DETERMINACIÓN DE LOS FUNDAMENTOS TEÓRICOS METODOLÓGICOS QUE SUSTENTAN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS.</i>	10
1.1 Evolución histórica del proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés como lengua extranjera.	10
1.2 Fundamentos lingüísticos	13
1.3 Fundamentos pedagógicos	17
1.4 Evolución histórica de los juegos dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.	19
1.5 Los juegos didácticos como medio para el desarrollo de la expresión oral en la enseñanza del inglés.	24
1.6 Cómo potenciar las cuatro áreas fundamentales de la competencia comunicativa oral en la clase de inglés.	28
1.7 Caracterización del adolescente	30
EPÍGRAFE 2. PROPUESTA DE UN SISTEMA DE JUEGOS DIDÁCTICOS PARA LOS ESTUDIANTES DE SEPTIMO GRADO EN LA ASIGNATURA INGLÉS.	32
EPÍGRAFE 3. VALORACIÓN DE LOS RESULTADOS DE APLICACIÓN DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS	50
CONCLUSIONES	59
RECOMENDACIONES	60
BIBLIOGRAFÍA Y ANEXOS	

## **INTRODUCCIÓN**

El mundo actual se ha caracterizado por avances espectaculares en el desarrollo científico en su conjunto, ha ampliado su campo de acción en su desarrollo con una mayor interacción ciencia – sociedad. Esta estrecha relación que se pone de manifiesto en las nuevas necesidades, ha provocado, inevitablemente nuevas concepciones en la enseñanza de las distintas materias que componen el currículo de estudio.

La orientación hacia el futuro se convierte en una fuente de creatividad y agiganta el desafío global del desarrollo de la inteligencia a nivel mundial. Por ende, la educación como factor de cambio e inversión social más eficaz para el desarrollo, debe garantizar responder a los retos de la calidad educativa; el desarrollo pleno del potencial humano.

La Revolución, en todas las esferas, pero con mayor énfasis en el Ministerio de Educación, ha experimentado un notable proceso de transformaciones a lo largo de los 51 años, que la ha convertido en una de las más reconocidas en el área Iberoamericana. Estos cambios han estado motivados por la agudización de las exigencias sociales y en la actualidad se concentran en el Sistema General de Educación, en la integración del contenido de la educación como método para la formación integral de las nuevas generaciones y en el campo específico de las carreras pedagógicas, en la preparación de profesionales competentes con una cultura general integral que interactúen certeramente con el objeto de su profesión.

El sistema educativo cubano ha logrado incuestionables avances que le son reconocidos en el ámbito internacional, incluso hasta por los más acérrimos enemigos de la Revolución. A consecuencia de los trascendentales cambios ocurridos en el orden socioeconómico, tanto en la arena internacional como en Cuba, el Ministerio de Educación introdujo un cambio de esencia en el objetivo para la enseñanza del idioma inglés, teniendo presente que el fin de esta disciplina es la habilidad de comunicarse en este idioma básicamente de forma oral.



En consecuencia con estas transformaciones lo que se requiere generalizar es la competencia para dar respuestas válidas a los problemas educativos concretos, previamente determinados. En la enseñanza del idioma inglés como lengua extranjera, los profesores se cuestionan la poca solidez de los conocimientos, las reducidas posibilidades de la utilización del idioma en situaciones reales por parte de los estudiantes, la inconformidad de estos por la poca durabilidad de los conocimientos y la incapacidad de utilizarlos de forma productiva. Todo esto requiere de esfuerzos para transformar esta realidad y las necesidades educativas y de aprendizaje de los estudiantes.

Con la apertura de Cuba en los diferentes mercados, la ampliación del horizonte en las relaciones internacionales, la objetividad de su política exterior, así como su inserción en la red de Internet, el estudio de la lengua inglesa se ha convertido en una necesidad de todo el pueblo cubano, fundamentalmente de estudiantes y trabajadores. Por tal sentido en el mundo moderno, el desarrollo de la ciencia y la técnica ha exigido a sus habitantes el dominio de diferentes idiomas que les permita el intercambio y la apropiación de los avances más notables para el progreso de las sociedades.

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

En este contexto la lengua inglesa juega un papel muy importante para garantizar la relación de Cuba con muchos países del mundo.

La formación multilateral y armónica de los educandos requiere que estos conozcan al menos un idioma extranjero como vía para ampliar sus conocimientos y valoraciones de la cultura universal, además, contribuye a la formación científica del mundo en los estudiantes al tomar como punto de partida el lenguaje como un

fenómeno social y la relación pensamiento lenguaje –cultura, así como, el proporcionar el análisis de la lengua para penetrar en su esencia.

El inglés es, por excelencia, el idioma que facilita la comunicación a escala mundial. Por tal efecto, la instrucción y la educación en Cuba tiene un carácter integrador, logrando preparar al individuo desde las edades más tempranas de su existencia para que pueda resolver y entender cada uno de los hechos y fenómenos, tanto de carácter natural como social. Por estas razones es que la escuela logra enseñar al estudiante a aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a ser y aprender a escuchar.

En Cuba, la lengua inglesa ha sido la lengua predominante que se ha enseñado por más de medio siglo. A pesar de las diferentes modificaciones que se han llevado a cabo en los planes de estudio, respondiendo siempre a nuevas exigencias sociales, el inglés ha permanecido dentro de los mismos por su reconocida importancia como elemento que abre paso para el acceso a la comprensión de la cultura de otros pueblos.

Actualmente el estudiante de séptimo grado ya ha estado recibiendo la asignatura por cuatro años y al concluir el curso no tiene un desarrollo de la competencia comunicativa que le permita comunicarse con fluidez con un nativo de la lengua inglesa ni tan siquiera con otro estudiante o profesor del grupo. El estudiante solamente llega a dominar las cuestiones elementales básicas.

A partir de los últimos años, y con mayor énfasis desde el curso 1999 - 2000, la enseñanza Secundaria Básica ha sido objeto de múltiples discusiones entre los profesionales del sector educacional, e incluso entre la población cubana, debido a los resultados de los indicadores de promoción alcanzados y al grado de preparación que da para la vida este nivel de enseñanza.

---

La educación de los estudiantes como objetivo responde a los procesos de desarrollo implícito en la cultura. La sociedad como un elemento que se presenta en constantes cambios y transformaciones, ha evolucionado en uno de los pilares fundamentales y priorizados, la Educación.

La Revolución Educacional que tiene lugar en Cuba; y muy especialmente en la Educación Secundaria Básica el estilo de trabajo del profesor y de la escuela,

donde se atiende la diversidad y la individualidad de cada estudiante lo que requiere se lleve a niveles superiores los resultados de la labor educativa. Por lo que resulta necesario que el personal que interactúe con ellos sea el más preparado y reúna en sí las cualidades de un evangelio vivo.

Desde el punto de vista de lo que se quiere lograr en los estudiantes, las transformaciones deben estar dirigidas, fundamentalmente, a obtener un estudiante que sea capaz, dentro del proceso docente y en toda su actividad escolar y social; de ser activo, reflexivo, independiente y protagónico en su actuación, contribuyendo a la formación integral de su personalidad, fomentando la interiorización de los conocimientos, el desarrollo de habilidades y orientaciones valorativas, que se reflejen gradualmente en sus sentimientos, formas de pensar y comportamiento de acuerdo con el sistema de valores e ideales de la Revolución, con énfasis en el rechazo al imperialismo, el amor a la Patria y a sus héroes, mártires y líderes, la solidaridad ante el estudio, el trabajo y las tareas de la organización pioneril.

Para impartir el Inglés en la Secundaria Básica, los profesores deben tener en cuenta algunas consideraciones tales como motivar a los estudiantes a escuchar, imitar, expresarse, lograr que los mismos expresen sus propias ideas y experiencias, planificar actividades, juegos, entre otras, tomando en cuenta los intereses y motivaciones de sus estudiantes, donde pueden efectuar durante el proceso de enseñanza-aprendizaje el trabajo grupal y en pareja, haciendo el aprendizaje más efectivo.

Se ha demostrado que los juegos contribuyen al aprendizaje, estos aparecieron conjuntamente con otros elementos del arte en la comunidad primitiva. Estaban compuestos por bailes, canciones y algunos aspectos de las artes dramáticas. Las tribus primitivas representaban acciones del trabajo, guerras y sueños, años después los juegos aparecieron como una necesidad del trabajo, precedieron el trabajo y jugaron un importante papel en la preparación del trabajo.

Muchos autores, desde sus propios puntos de vistas se formulaban la interrogante del por qué se juega. Algunos de ellos dicen que jugar es una necesidad del hombre, un aprendizaje, una forma de participar, comunicarse, una función vital;

otros consideran el juego como un fenómeno psicológico, un deseo de obtener un logro a través de una competencia.

Un estudiante refleja a través del juego todos sus intereses, emociones, todo lo que lo hace feliz, incluyendo sus sueños, con el juego el estudiante descubre la felicidad de estar haciendo algo, su interés por saber algo nuevo.

El juego es una excelente vía para conocer bien a los estudiantes y la forma en que juegan muestra el nivel que alcanza el desarrollo. Cuando un estudiante se siente rechazado, o falta de afecto, el juego lo puede ayudar a librar tensiones y a perder el miedo. Esto significa que el juego posee una aplicación terapéutica. Gracias a la observación de juegos los adultos pueden identificar algún problema físico o intelectual en el desarrollo del niño pues ellos expresan sus deseos y preocupaciones libremente cuando juegan.

Los juegos representan una acción constructiva en el desarrollo humano, no ayudan a obtener mejores habilidades sin un propósito, porque los juegos son una manifestación humana natural. Las personas aprenden cualquier cosa mejor cuando disfrutan lo que están haciendo. Una de las cosas más importantes sobre el aprendizaje de un idioma extranjero es que el proceso de enseñanza aprendizaje debe ser divertido, que aprendan a comunicarse. Ellos aprenden mejor cuando se les estimula a comunicar mensajes o interactuar con otros.

Prácticamente todos los juegos incluidos deben desarrollarse dentro del aula, la mayoría con todos los estudiantes. Los juegos que se desarrollan con pocos estudiantes facilitan al resto que observen y escuchen para luego participar en él. Se rotarán para lograr la participación de todos.

En el mundo actual la creciente necesidad de dominar al menos una lengua extranjera, y la no menos creciente insatisfacción de los estudiantes, que no alcanzan un desarrollo de la competencia comunicativa aceptable con la rapidez esperada, impulsan múltiples intentos por lograr una enseñanza de dichas lenguas más efectiva. Aún cuando las investigaciones y los esfuerzos de los especialistas en este campo no son una novedad, las respuestas son todavía insuficientes y limitadas con respecto a las exigencias sociales. De modo que, el problema más general, en la actualidad, con respecto a la

enseñanza de lenguas extranjeras, consiste en cómo favorecer la expresión oral del idioma Inglés.

En la actualidad, a través del resultado de los instrumentos aplicados a la muestra seleccionada en la investigación, se observan un conjunto de dificultades relacionadas con el desarrollo de la expresión oral de los estudiantes debido a la poca fluidez, pobre dominio del vocabulario impartido, utilización inadecuada de la entonación en la lengua extranjera y unido a los elementos aquí relacionados, el temor de los estudiantes a cometer errores en exceso durante su participación en clases, lo que implica que no existe una adecuada orientación hacia las actividades que realizan, fundamentalmente, el desarrollo de los juegos didácticos, cuando son utilizados en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La asignatura Inglés, en séptimo grado, cuenta con un total de 130 horas clases, distribuidas en 11 unidades con una frecuencia de tres horas clases por semana y tiene como fin desarrollar las habilidades comunicativas que les permita a los estudiantes comprender información oral y escrita en Inglés y expresarse acerca de la vida familiar, escolar y social utilizando las estructuras básicas del presente

(progresivo y simple), sin embargo, existe una tendencia muy generalizada al empleo de metodologías tradicionales que no brindan los resultados esperados en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta situación se deriva de la carencia de alternativas pedagógicas que contribuyan al desarrollo de dicho proceso en forma efectiva, lo que conlleva además a una desmotivación en los estudiantes.

En las diferentes visitas a clases desarrolladas en el centro, se aprecia que generalmente, los profesores rechazan los juegos en esta asignatura, por el pobre conocimiento de la misma, desechando todo lo que pueda ocasionarle dificultades. Las clases son aburridas, los estudiantes se desmotivan con facilidad a pesar del interés inicial por la asignatura. Las actividades son mecánicas y favorecen poco la comunicación. La mayoría de los profesores entrevistados evidenciaron limitaciones para apoyar en las respuestas a las diferentes tareas planteadas a los estudiantes, por no tener dominio de las nociones elementales de la asignatura, no se explotan las diferentes variantes, ejercicios y habilidades propias del proceso

de enseñanza-aprendizaje durante las clases y el profesor se ve limitado a crear diferentes ejercicios novedosos para el trabajo y reforzar lo impartido durante el proceso.

El fin de esta disciplina es la habilidad de comunicarse en este idioma, básicamente de forma oral, así como el desarrollo de la escritura y la audición a un nivel básico.

Tomando en consideración las deficiencias ya analizadas y lo anteriormente reflexionado, la autora ha llevado a cabo la presente investigación que pretende ofrecer solución al siguiente **problema docente-metodológico**: ¿Cómo favorecer la expresión oral del idioma Inglés en los estudiantes de séptimo grado?

Este problema se inscribe en el **tema**: Juegos didácticos para favorecer la expresión oral del idioma Inglés. en los estudiantes de séptimo grado de la Secundaria Básica .

Hacia la solución de este problema se encaminó el trabajo por lo que se propuso como **objetivo**: Elaborar juegos didácticos para favorecer la expresión oral del idioma Inglés en los estudiantes de séptimo grado de la Secundaria Básica Enrique José Varona de la Pera

Para cumplimentar el objetivo se ejecutaron las siguientes tareas:

### **Tareas de investigación**

1. Determinación de las concepciones teóricas filosóficas, pedagógicas y metodológicas que permiten sustentar la elaboración de juegos didácticos para el desarrollo de habilidades en la expresión oral en los estudiantes de séptimo grado de la Secundaria Básica Enrique José Varona de la Pera.
2. Diagnóstico del estado actual de la concepción, orientación y evaluación del empleo de juegos didácticos para el desarrollo de habilidades en la expresión oral en los estudiantes de séptimo grado de la Secundaria Básica Enrique José Varona de la Pera.
3. Elaboración de juegos didácticos con sugerencias metodológicas dirigidas a los profesores para propiciar el desarrollo de habilidades en la expresión oral en los estudiantes de séptimo grado de la Secundaria Básica Enrique José Varona de la Pera.

4. Evaluación del nivel de efectividad de los juegos didácticos para propiciar el desarrollo de habilidades en la expresión oral en los estudiantes de séptimo grado de la Secundaria Básica Enrique José Varona de la Pera.

Para dar cumplimiento a estas tareas se emplearon métodos del nivel teórico, empíricos y estadísticos como:

**Métodos teóricos:**

**Histórico-lógico:** Para analizar la evolución de los conceptos y efectuar razonamientos críticos progresivos y complejos sobre el objeto de estudio.

**Análisis-síntesis:** Se utilizó en todo el proceso investigativo para elaborar los soportes teóricos-metodológicos, en relación con el desarrollo de la expresión oral, a través de las clases de inglés y de los obstáculos que interfieren en ésta, y analizar la información consultada e interpretar los resultados obtenidos.

**Inductivo-deductivo:** Para analizar los fundamentos teóricos-metodológicos generales sobre la aplicación de la propuesta de juegos didácticos arribar a conclusiones sobre el objeto investigado y solucionar problemas particulares. Este método permitió hacer juicios y correcciones para determinar mejores formas para el desarrollo de la expresión oral durante la clase de inglés en los estudiantes de 7mo grado de la secundaria básica Enrique José Varona de la Pera .

**Métodos empíricos:**

**Revisión de documentos:** permitió conocer el estado de la eficiencia del proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura.

**La observación:** Para percibir la forma de comunicación de los estudiantes y profesores, la calidad de los juegos que se desarrollan y recoger la experiencia de la autora en el contexto transformado de la realidad durante el proceso de investigación.

**La entrevista:** Para recoger criterios y testimonios sobre la situación actual del problema y las características de la población que compone la muestra.

**La encuesta:** Para diagnosticar el estado inicial del problema a través del conocimiento de opiniones y experiencias de profesores y estudiantes.

**Preexperimento:** Para comprobar la efectividad de la nueva propuesta con nuevas concepciones y observar el resultado, para confirmar o rechazar las suposiciones realizadas inicialmente, o sea, analizar las vías por las que sea más efectiva el proceso de preparación para el desarrollo de las habilidades en la expresión oral en la enseñanza del inglés.

**Población:** la población utilizada durante la investigación estuvo conformada por 135 estudiantes de séptimo grado que constituyen la matrícula de la escuela, más 2 docentes que trabajan con estos grupos.

**Muestra:** porción de 45 estudiantes de séptimo grado que conforman la matrícula de uno de los grupos de la escuela.



## **EPÍGRAFE 1 DETERMINACIÓN DE LOS FUNDAMENTOS TEÓRICOS-METODOLÓGICOS QUE SUSTENTAN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS.**

En este epígrafe se abordan las principales características acerca de la evolución histórica de los juegos didácticos dentro del proceso de enseñanza aprendizaje así como la importancia para el desarrollo de habilidades de expresión oral en la enseñanza del inglés dentro del currículo escolar que contribuye a la preparación del estudiante para la vida. Se relacionan definiciones de conceptos vinculados al problema objeto de estudio, se exponen consideraciones sobre el desarrollo de habilidades en general y en particular las orales, así como las consideraciones metodológicas en la Educación Secundaria Básica acerca del proceso enseñanza-aprendizaje, la clase desarrolladora de Inglés y la caracterización del estudiante.

### **1.1 Evolución histórica del proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés como lengua extranjera.**

A continuación se muestran algunas experiencias en el campo de la enseñanza del inglés como lengua extranjera, lo que permitirá tener una visión global de su evolución y de las tendencias que se han dado en el proceso, así como establecer qué factores han incidido positiva o negativamente en el mismo.

Cabe señalar, en primer lugar, que la necesidad de enseñar un segundo idioma surge en países de Europa y los Estados Unidos a raíz de los cambios científicos, tecnológicos, políticos, económicos y culturales que impusieron el replanteamiento de las políticas educativas, a partir de la segunda mitad de la década de los sesenta.

En efecto, no solo la gran diversidad de lenguas debido a la migración de extranjeros, sino también la posibilidad de viajar constantemente de un país a otro, creó la necesidad de un código lingüístico común que se hizo más evidente en las dos últimas décadas con las políticas de globalización y los avances tecnológicos y científicos, especialmente el desarrollo de la informática que exige el manejo del Inglés para tener acceso a las grandes cantidades de información que se ofrece,

de ahí el lugar privilegiado que ocupa esta lengua dentro de la gran cantidad de lenguas que se estudian y enseñan en el mundo, y Cuba no constituye una excepción, pues sus relaciones con otros estados, así como la ayuda internacionalista que recibe y ofrece el país, plantean la necesidad de que las nuevas generaciones aprendan la lengua inglesa, entre otras.

La enseñanza de esta lengua extranjera se ha sustentado en diferentes procedimientos metodológicos, históricamente condicionados, entre los que se encuentran: el de gramática-traducción, el directo, el de lectura, el situacional, el estructural, el audio-oral, el audio-visual, el enfoque comunicativo, el método silente, el natural y el sugestopédico, entre otros.

Por experiencia como hablantes nativos del español, el proceso inicial de aprendizaje del inglés en Cuba se constituyó en un aprendizaje de formas y significados lingüísticos, así como de significados socioculturales. Se consideraba que para llegar a dominar la lengua, se hacía necesario mecanizar ciertos patrones y desarrollar ciertas habilidades, centrándose, por lo tanto, en una competencia lingüística e ignorando en gran parte el uso apropiado de la lengua en un proceso de interacción y en un contexto determinado. La importancia de contemplar estos aspectos en la enseñanza del Inglés comenzó a ser reconocida con base en la publicación del artículo titulado *On Communicative Competence*, de Hymes (1971) quien dio un paso más al concebir la competencia comunicativa como la habilidad del individuo para seleccionar dentro de la totalidad de las expresiones gramaticalmente correctas que están a su disposición, formas que manifiestan con propiedades y normas sociales que gobiernan el comportamiento en determinadas ocasiones. Este autor afirma que el niño adquiere la competencia para saber cuándo hablar, de qué hablar y con quién, cómo, dónde y de qué manera. Esta competencia constituye la integración de actitudes, valores y motivaciones en lo concerniente a la lengua, sus características y sus usos. La adquisición de tal competencia se nutre de la experiencia social, las necesidades y motivaciones.

Durante la segunda mitad de la década del setenta, el enfoque comunicativo se extiende por Gran Bretaña y Norteamérica sobre bases teóricas para un enfoque

funcional o comunicativo de la enseñanza de las lenguas. Este enfoque se caracteriza por el desarrollo de la competencia comunicativa que es el objetivo esencial, es decir, el desarrollo de la habilidad de utilizar el sistema lingüístico efectiva y apropiadamente; el sistema lingüístico de la lengua extranjera se aprende mejor a través de la necesidad de comunicación; se acepta el uso de la lengua materna cuando sea necesario, pudiendo utilizarse la traducción siempre que sea beneficiosa para los estudiantes; se estimula la comunicación desde el comienzo, prestando atención especial y sistemática tanto a las funciones comunicativas como a los aspectos estructurales de la lengua, se aprende la lengua con fines comunicativos, aspirando a lograr una comunicación efectiva. La variación lingüística es un concepto central en los materiales de enseñanza y en la metodología usada; acepta cualquier innovación que ayude al estudiante de acuerdo con su edad e intereses; el significado de las estructuras es de suma importancia; los diálogos, cuando son utilizados, centran su atención en las funciones del lenguaje y no necesitan ser memorizados, la contextualización de estas funciones es básica; aspira a una pronunciación que favorezca la comprensión; la secuencia de las unidades está determinada por cualquier consideración referente al contenido, la función o el significado que sea de interés; la fluidez y la exactitud son el fin que se persigue; el profesor ayuda a incentivar la motivación, el estudiante trabaja con la lengua, por lo que se espera que el estudiante interactúe con otras personas frente a frente, a través del trabajo en parejas, en grupos o en forma escrita, de ahí que el profesor no sabe con exactitud qué lenguaje va a ser utilizada por el estudiante y, finalmente, la motivación intrínseca nacerá del interés de lo que se está comunicando a través del lenguaje.

Canale y Swain (1980) propusieron un marco conceptual de un mínimo de tres componentes para la competencia comunicativa: gramatical, sociolingüístico y estratégico. Se refieren a esta competencia como la relación e interacción entre la competencia gramatical y la competencia sociolingüística. Posteriormente, Canale (1983) añadió el componente de la competencia discursiva. Este autor concibe la competencia gramatical en términos del conocimiento que el hablante posee de

los aspectos formales de la lengua: conocimiento del vocabulario, de las reglas para la formación de palabras, de la semántica, de la lingüística, de la pronunciación y de la ortografía. Considera que la competencia sociolingüística incluye las reglas para usar con propiedad los significados y las formas en diferentes contextos. Entiende la competencia discursiva como el conocimiento del individuo para combinar las formas y los significados con el fin de construir textos orales y escritos con coherencia y cohesión para poder interpretarlos. Explica la competencia estratégica como el conocimiento de las estrategias comunicativas verbales y no verbales a las que recurre el individuo para compensar sus limitaciones en alguna o algunas de las demás áreas de la competencia comunicativa.

De acuerdo con lo anterior, cada una de las cuatro competencias sería intrínseca a la competencia comunicativa y no podría darse esta sin el concurso de todas ellas. Por lo tanto, no se perfila la posibilidad de que la competencia lingüística (ni ninguna de las otras) no formen parte integral de la competencia comunicativa.

De ahí que, la enseñanza del inglés como lengua extranjera generó un movimiento pedagógico-investigativo tendiente a encontrar las vías más efectivas para determinar cómo lograr la adquisición de esa competencia comunicativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje actual y establecer cuál era la edad más conveniente para comenzar la enseñanza de esta lengua con tal enfoque.

## **1.2 Fundamentos lingüísticos**

En las últimas décadas se han planteado importantes teorías e hipótesis de mucha significación para la enseñanza de lenguas con fines comunicativos, y especialmente en los últimos veinte años, se han desarrollado algunas teorías que sustentan la integración de la enseñanza del inglés con los contenidos del currículo del programa.

Entre las diferentes teorías que componen nuestros fundamentos lingüísticos encontramos la teoría de los actos del habla, la teoría de la competencia comunicativa, la teoría del contexto y la hipótesis de la entrada de la información.

### **La teoría de los actos del habla**

Los actos del habla se consideran unidades mínimas de comunicación, lo que el hablante hace con la lengua, por lo que posee una función comunicativa.

La categoría función comunicativa expresa el uso que hacemos del lenguaje, la función para la cual lo utilizamos. Ejemplo: dar una noticia, pedir información, informar a alguien sobre algo, hablar sobre planes futuros, etc. Una misma función comunicativa puede ser realizada con diferentes formas lingüísticas según la intención del comunicador y el contexto de la situación comunicativa.

La teoría funcional del lenguaje acerca de su uso constituye una de las bases científicas del enfoque comunicativo. Uno de sus más notables exponentes, el lingüista inglés Halliday (1970) señala que la lingüística describe los actos o textos del habla, ya que solo mediante el estudio del lenguaje en su uso es posible determinar sus funciones, y como consecuencia, determinar todos los componentes de su significado.

La implicación metodológica que se deriva de esta teoría está relacionada con la determinación del producto final de la clase de idioma: la realización de determinadas funciones comunicativas. El estudiante aprenderá a realizar funciones para las cuales utilizará los componentes de la lengua como medio de comunicación. De manera que las funciones y los componentes de la lengua constituyen contenido y objetivo inmediato de la enseñanza de lenguas, donde las funciones se comportan como núcleo de los objetivos y los componentes, como medios para realizar dichas funciones.

### **La teoría de la competencia comunicativa**

Evidentemente, no es nueva la idea de que el desarrollo de la habilidad comunicativa sea el objetivo del aprendizaje de lenguas. Esta convicción subyace en aproximaciones tan difundidas como la enseñanza situacional de lenguas extranjeras o el método audio-oral. La evolución de la enseñanza de lenguas desde los años 70 hasta la fecha puede llamarse comunicativa porque las implicaciones de este objetivo se han explorado de un modo más sistemático y explícito que hasta entonces en aras de desarrollar la competencia en los aprendices que les permita producir e interpretar mensajes y negociar significados interpersonalmente dentro de contextos específicos.

El verdadero objetivo en la enseñanza de lenguas ha sido siempre la comunicación, pero las concepciones lingüísticas y psicológicas erróneas que han existido no han permitido crear metodologías que cumplan con eficacia este objetivo. Y aunque el interés por la lengua es la comunicación, si el énfasis

descansa sobre la competencia gramatical, los resultados son insatisfactorios debido a que los estudiantes son capaces de estructurar oraciones pero no tienen la habilidad de comunicarse con corrección y propiedad.

El enfoque comunicativo abre una perspectiva más amplia sobre la lengua. En concreto, nos hace considerar la lengua no solo en función de sus estructuras, sino también a partir de las funciones comunicativas que cumple; o sea, tener en cuenta también lo que las personas hacen con esas formas cuando quieren comunicarse, ya que la comunicación es la razón de ser del lenguaje. Esto permite realizar una relación más pormenorizada de lo que los estudiantes han de aprender para usar la lengua como medio de comunicación y sugiere una base alternativa a partir de la cual se seleccionen y organicen los elementos lingüísticos que son necesarios enseñar (Littlewood, 1981).

El enfoque comunicativo también nos hace más conscientes de que no basta con enseñar a los estudiantes cómo manipular las estructuras de la lengua extranjera, sino que habrá que desarrollar, además, estrategias para relacionar esas estructuras con sus funciones comunicativas en contextos determinados (Littlewood, 1981).

Por consiguiente, se anticipa que hay que proporcionar variadas oportunidades a los estudiantes para que usen la lengua por sí mismos con finalidades comunicativas puesto que el objetivo central es que ellos desarrollen la habilidad para participar en el proceso de comunicación por medio del lenguaje, más que su perfecto dominio de las estructuras aisladas.

El objetivo a alcanzar en una perspectiva de aprendizaje de lenguas con enfoque comunicativo adquiere una mayor dimensión: **la competencia comunicativa**, entendida esta como el aspecto de nuestra competencia que nos permite producir e interpretar mensajes y de negociar interpersonalmente dentro de contextos específicos (Brown, 1993). Aunque Hymes definió este concepto en 1967 y lo redefine en 1972, para nuestro trabajo tomamos el que da Brown 1994 por estar más actualizado. A esta definición se le añade que la competencia comunicativa es relativa, no absoluta, y depende de la cooperación de todos los participantes involucrados por lo que es más un constructor interpersonal, dinámico que solo puede ser examinado por medio de la actuación abierta de dos o más individuos en el proceso de negociación de significados.

La competencia comunicativa comprende cuatro componentes diferentes o

subcategorías (Canale y Swain, 1980, Cit. en Douglas Brown 1994) donde las primeras dos reflejan el uso del sistema lingüístico en sí y las últimas dos reflejan aspectos más funcionales de la comunicación.

Competencia gramatical. Es el aspecto de la competencia comunicativa que abarca el conocimiento de aspectos lexicales y de reglas de morfología, sintaxis, semántica y fonología. Esta es la competencia que asociamos con el dominio del código lingüístico de una lengua. A esto es lo que Hymes y Paulston se refirieron como competencia lingüística. La competencia gramatical se centra en la gramática en el ámbito oracional.

Competencia discursiva. Ésta es el complemento de la competencia gramatical en muchos sentidos. Ésta es la habilidad con que contamos para conectar oraciones dentro del discurso y para formar un todo significativo fuera de una serie de expresiones. El concepto de discurso abarca desde una conversación hablada simple hasta largos textos escritos. La competencia discursiva comprende las relaciones internacionales.

Competencia sociolingüística. Se refiere al conocimiento de las reglas socioculturales de la lengua y del discurso. Este tipo de competencia requiere de la comprensión del contexto social en el que se usa la lengua: los papeles que juegan los participantes, la información que se comparte y la función de la interacción.

Competencia estratégica. Ésta es descrita como las estrategias de comunicación verbales y no verbales que pueden ser usadas para mejorar la efectividad de la comunicación o compensar las interrupciones en la comunicación debido a diferentes variables de actuación o a una insuficiente competencia.

Este concepto de Canale y Swain es enriquecido por Bachman en 1990. Lyle Bachman considera la competencia estratégica pero como un elemento enteramente separado dentro de la actividad lingüística comunicativa y sirve como una función ejecutiva de toma de decisión final entre muchas posibles acciones a la hora de negociar significados. Este nuevo concepto de Bachman nos presenta la competencia estratégica como mediador entre el conocimiento (lingüístico o no lingüístico) y el contexto de la situación.

Esta teoría tiene como implicación pedagógica que la competencia comunicativa, junto con sus direcciones, constituye el objetivo supremo de la enseñanza de

lenguas extranjeras y esta se logra a través de las funciones y habilidades, estas últimas se ejecutan mediante el empleo de los componentes de la lengua (estructuras gramaticales, vocabulario y pronunciación), de ahí que se necesita la creación de actividades que modelen el proceso de comunicación donde los estudiantes, mediante el uso de los componentes de la lengua, realice las funciones comunicativas y desarrolle las habilidades, y así establezca la comunicación.

### **1.3 Fundamentos pedagógicos**

Los fundamentos pedagógicos se basan en la teoría didáctica desarrollada por Carlos Álvarez de Zayas (1998) que establece un sistema de leyes, un conjunto de categorías, y el método sistémico-estructural, causal, dialéctico y genético utilizado por la didáctica.

Estas leyes y categorías de la didáctica rigen el proceso docente-educativo y determinan la dinámica y la ejecución de dicho proceso.

La primera ley de la didáctica expresa la relación del proceso docente-educativo con el contexto social: la escuela en la vida; es decir, el problema es componente, que se vincula con la necesidad social y es el punto de partida de dicho proceso. El problema determina el objetivo y para resolver el mismo se necesita desarrollar el mismo.

La segunda ley de la didáctica expresa la relación entre los componentes internos del proceso: la educación a través de la instrucción.

Los objetivos se alcanzan a través de los contenidos y métodos de enseñanza con la aplicación de los medios y formas que posibilitan el logro de los mismos.

El método de enseñanza es considerado como la principal vía que toma el profesor y el estudiante para lograr los objetivos fijados en el plan de enseñanza, para impartir o asimilar el contenido de ese plan.

Este concepto comprende la forma en que el profesor imparte la materia, sus reflexiones en torno a ello, las vías a que acude y las medidas que toma para llevar a los estudiantes la asimilación sólida de esa materia; o sea, encontrar la forma adecuada de una determinada fase del proceso de enseñanza aprendizaje, “ir en busca” de la lógica interna del proceso de enseñanza.



En la enseñanza, el método está determinado, también, por el contenido.

El contenido de la enseñanza no es la materia u objeto científico, artístico o técnico “en sí”, sino el material de la escuela fijado en el plan como materia de enseñanza, seleccionado y dispuesto atendiendo a los aspectos ideológico-filosóficos, lógicos, pedagógicos y psicológicos. De aquí se desprende que la categoría “contenido de la enseñanza” está, desde luego, dentro de un sistema de referencia pedagógico.

La proposición “el contenido determina el método” debe verse a la luz de las siguientes reflexiones:

El método de enseñanza es ante todo un asunto pedagógico. Los problemas lógicos y específicos que tienen una considerable influencia sobre el método didáctico, están dentro de un campo de referencia pedagógica.

El punto de referencia principal para el concepto didáctico del “método” no es la categoría “contenido”, sino la categoría “objetivo”. Entendido por objetivo la anticipación del desarrollo y transformación que se desean lograr en la personalidad del estudiante y del colectivo y que se han de planificar con antelación en el sentido del objetivo educacional socialista, mientras que por contenido se entiende la base “material” para lograr el objetivo, y por método, la totalidad de los pasos y medidas que conducen al objetivo.

Podría ser incuestionable que el método no solo se determine por el contenido y la materia, sino también por las leyes del proceso de impartición y asimilación.

Entre los objetivos, los contenidos y el método existen relaciones objetivas y éstas se caracterizan por los siguientes factores:

El papel principal de los objetivos en comparación con los contenidos y el método; es decir, los contenidos y el método sirven para la realización del objetivo.

La función de base que tienen los contenidos.

Las potencialidades instructivas y educativas de los contenidos.

La eficacia instructiva y educativa del método; la materia no se hace “en sí” efectiva en el aspecto instructivo y educativo, sino que ello depende de la forma en que se imparte y se asimile.

Las categorías objetivo, contenido y método no solo guardan una relación de

dependencia lineal, sino que también marcan la relación principal entre las categorías elementales del proceso pedagógico.

El método de enseñanza está dado, en primer lugar, por la relación objetivo – contenido. No obstante, hay fases del proceso de enseñanza en los cuales el método está determinado de un modo más o menos directo por el objetivo.

Estos fundamentos pedagógicos permitirán determinar los diferentes componentes del modelo teórico-metodológico: problema, objetivo, contenido, método, forma y evaluación.

#### **1.4 Evolución histórica de los juegos dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.**

En la bibliografía pedagógica existen diversas definiciones acerca del juego. Uno de los autores, el francés Roger Callois, (1958) lo define como una actividad libre, a la que el jugador no puede ser obligado; separada, con límites de espacios y de tiempo precisos y fijados de antemano; incierta, cuyo desarrollo no puede determinarse; improductiva, no crea bienes, riquezas ni elemento nuevo alguno; reglamentada, sometida a reglas convencionales; ficticia, acompañada de una conciencia específica de la realidad. Frente a este criterio se sitúan los diversos enfoques psicológicos que tratan de captar su papel en el desarrollo de la psiquis.

Para Henry Bett, (1961) los juegos son un resurgimiento involuntario de instintos vitales que han perdido hoy su significación, para otros, el juego es una actividad funcional de distensión, también un medio de utilizar el excedente de energía que las actividades de supervivencia no han podido invertir.

James Brudín, considera que el juego es algo natural e incuestionable, que es algo innato en los niños y ni siquiera se piensa en él.

Jugar, para los niños es aprender, es trabajar, es practicar, interacciones con otros , es entrenarse para la vida del adulto.

El juego descarga energía excedente, estimula la imaginación además tiene que ver con nuestros propios sentimientos, experiencias y problemas. Jugar es divertirse. Aparece en la obra Psicología del juego de D.B Elkonin. Manual of Child Psychology, 1972.

Para Dinello, el juego es una actividad práctica, vivida como ficticia, lo que quiere decir que está situada fuera de la realidad objetiva y que posee una verdad personal para el que la ejerce. Es una acción que sea capaz de absolver totalmente al jugador, de comprometerlo como tal.

El juego es el principal estímulo de la afectividad, surgió sobre la base de la significación que la actividad lúdica tiene para los niños que ha sido reconocida desde la antigüedad por eminentes filósofos, sociólogos, antropólogos, psicólogos y pedagogos.

Son diversos los tipos de juego que se utilizan en el quehacer pedagógico como parte de las actividades que se organizan, en los horarios previstos para jugar recesos docentes, entre otras.

Los llamados juegos didácticos, los de movimiento y los tradicionales, todos ayudan a alcanzar objetivos educativos y, al mismo tiempo hace que los niños se sientan más felices.

El propósito fundamental es ampliar los conocimientos acerca del juego para que se pueda utilizar al máximo su potencial educativo.

Los juegos didácticos pueden sintetizarse en:

- ✓ Juegos visuales motores. ( Juegos en bloques, con cubos, de clasificación, entre otros)
- ✓ Juegos motores o audio motores.
- ✓ Juegos visuales. ( Juegos visuales de color, de forma y colores, con piezas sueltas, con objetos que faltan y otros, de cálculos y juegos de iniciación de lectura

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

La teoría psicogenética, del psicólogo suizo Jean Piaget, (1966) ve en el juego la expresión y la condición del desarrollo del niño, el juego constituye un verdadero revelador de la evolución mental del niño.

En la teoría psicoanalítica de Freud, (1968) el juego puede vincularse con otras actividades del niño y más particularmente con el sueño. La función esencial del juego resulta ser, así, la reducción de las tensiones nacidas de la imposibilidad de realizar los deseos. El historiador holandés Johann Huizinga, (1881) en su libro "Homo Ludens", presenta el juego como una acción o una actividad voluntaria, realizada dentro de ciertos límites de tiempo y lugar, con una regla libremente aceptada, acompañada de un sentimiento de tensión y de alegría y de la conciencia de ser de otra manera que en la vida ordinaria.

Un análisis profundo sobre el significado de la palabra "juego" aparece en la obra "Psicología del juego" de P. Elkonin, (1984) quien llega a la conclusión de que el juego humano es aquella actividad en la cual se reproducen las relaciones sociales entre las personas, fuera de las condiciones de una actividad directamente útil. Así denomina juego a la actividad social variada que consiste en la reproducción activa de cualquier fenómeno de la vida, parcial o total, fuera de su situación práctica real. El juego en el hombre es aquella recreación en la actividad, por la cual se extrae de estas actividades su esencia social propiamente humana, sus objetivos y normas de relación entre las personas.

Por su parte, L.S Vigotsky, (1989) cuyas ideas están en la base de la teoría de Elkonin, a partir de un enfoque histórico-cultural, aborda los orígenes y función del juego en el desarrollo del niño y plantea dos problemas fundamentales. El primero es en qué modo surge el juego en el desarrollo del niño, se trata del problema de cuál es el papel que esta actividad desempeña en su desarrollo, es decir, el significado del juego como forma de desarrollo del niño.

Vigotsky sitúa el hecho de que en el juego el niño crea una situación ficticia. El juego crea, además, una zona de desarrollo potencial en el niño. El juego contiene en sí mismo de forma condensada todas las tendencias del desarrollo; el niño en el juego casi intenta saltar por encima del nivel de su comportamiento habitual. La relación entre juego y desarrollo puede compararse a la relación entre educación y desarrollo. En el mismo se producen cambios en las aptitudes y en la conciencia de carácter general. El juego es una fuente de desarrollo, sólo en este sentido, puede llamarse al juego actividad determinadora del desarrollo del niño.

Una definición generalizadora que comprenda la concepción más global que se tiene del juego, pudiera resumirse como sigue: es una actividad libre del niño, socialmente condicionada, desprovista de interés material, abierta a la heterogeneidad de interrelaciones; es campo de alegrías, de reafirmación de conocimientos y de obtención de otros nuevos, que está íntimamente ligada al desarrollo integral de la personalidad.

Autores como A. Makarenko, (1939) consideraba la importancia de dirigir el juego de los niños, sin desvirtuar su carácter, para contribuir a educar las cualidades del futuro trabajador. Por su parte, R. Dinello, uruguayo y M. Caiatii, S. Delac y A. Muller, (1985) alemanes, sitúan el juego libre como centro de gravedad de su concepto de educación y señalan que entre una necesaria intervención para ayudar a los niños y una intromisión en sus actos y situaciones, que más bien estorba, se hace muy difícil señalar los límites.

Si bien una concepción del juego limitada a los objetivos didácticos, reduce considerablemente sus múltiples posibilidades formativas, la posición en el otro extremo, es decir, la que preconiza la no intervención del adulto como principio fundamental, prácticamente priva a la pedagogía de uno de los instrumentos más valiosos para contribuir al desarrollo del niño.

La principal disyuntiva surge con los llamados juegos denominados creadores y especialmente con el juego de roles; juego simbólico, para Piaget, (1889) cuya particularidad está en que el niño refleja de manera creadora la actividad de los adultos y las relaciones sociales que se establecen entre ellos.

No hay un criterio unánime: unos, los partidarios del juego de roles totalmente libre, porque lo consideran una actividad innata e instintiva y otros, los que de una óptica histórico-cultural, que consideran la naturaleza social del juego y plantean que surge y se desarrolla bajo la influencia de los adultos.

A. P. Usova (1942) al caracterizarlo en su forma más desarrolladora, explica que el juego no está sujeto a un contenido y reglas previamente elaboradas, porque los niños las inventan y desarrollan por sí mismo y agrega: "... es libre en cuanto a la reglamentación externa, la prescripción de la idea, determinadas situaciones y

acciones lúdicas, formas de juegos, pero está condicionado por la práctica social que refleja en él”.

En la dirección de los juegos es importante lograr una relación equilibrada entre la actividad a desarrollar por el profesor y la actividad e iniciativa de los estudiantes.

Los métodos de trabajo pedagógico en la dirección de los juegos son los métodos orales (explicaciones, preguntas, proposiciones, conversaciones.) y los prácticos (participación directa del educador en los juegos).

Los métodos orales incluyen deferentes procedimientos como son los consejos y las preguntas que se hacen para enriquecer las acciones que realizan los niños con los diferentes juguetes y objetos. La sugerencia sirve para orientar a los niños, proponiéndoles a qué jugar y cómo jugar, teniendo en cuenta sus intereses. Las preguntas se emplean generalmente cuando los niños han empezado un juego por iniciativa propia, pero en él hay algunas cuestiones que no están claras del todo para ellos. Las conversaciones están dirigidas principalmente a aumentar la calidad del juego, a que los niños adquieran intereses estables, a desarrollarles el pensamiento y las cualidades morales. La conversación inicial permite que el niño piense previamente a qué va a jugar. Al finalizar puede conversarse con ellos sobre cómo y a qué jugaron. Puede ser individual o colectiva.

El método práctico posee procedimientos que permiten el desarrollo positivo del juego: las demostraciones, se emplean para mostrar a los niños cómo realizar adecuadamente las acciones lúdicas propias de un juego determinado, participando directamente en su juego. Esta demostración debe ser breve y repetirse varias veces con otros niños, con los que deseen participar.

### **1.5 Los juegos didácticos como medio para el desarrollo de la expresión oral en la enseñanza del inglés.**

La enseñanza de un idioma extranjero debe caracterizarse por ser dinámica, fluida y motivante. Una de las posibilidades para lograr la efectividad en las clases es la aplicación de juegos didácticos. Cuando se analizan los juegos se puede decir que son ejercicios naturales y artificiales del idioma, en los que se puede encontrar un gran valor para la imaginación, creatividad, conocimientos, capacidades y valor social de los escolares.

Los juegos didácticos no son tipos de ejercicios como tal, pero sí formas de ejercicios. Son actividades agradables que generalmente a través de competencias amistosas se logran los objetivos de la enseñanza del idioma. Por esta razón, se considera que los juegos didácticos son muy importantes porque crean una atmósfera agradable en la que los estudiantes aprenden más. Además, a través de los juegos se puede lograr una buena comunicación en este idioma. Ayudan a los estudiantes a arribar a sus propias conclusiones sobre todo cómo trabajar el idioma en ellos, a practicar el idioma, ejercitarlo y aprenderlo con mayor facilidad.

La autora opina que los juegos son actividades motivantes, su carácter motivacional se determina por dos factores fundamentales: conocimiento y competencia. Estos factores determinan que las personas que juegan ya sean niños o adolescentes, harán todo lo posible para convertirse en ganadores. El deseo de convertirse en ganador hace el proceso de aprendizaje más efectivo.

La motivación debe existir en todas las actividades que realizan los docentes en la clase, se considera como el primer y más importante paso de una clase, lo que garantiza los buenos resultados y la mejor forma para lograr los objetivos. Las actividades mostradas deben ser compatibles con la edad y el nivel de los estudiantes y deben ser apropiados al nivel cultural en que se desarrollarán.

Hay un punto en el que el juego termina o ya fue ganado y es muy fácil ver cuán cerca de ese punto los jugadores se encuentran. Los estudiantes saben exactamente cuando el juego está terminado y lo cerca que se encuentran del final. Esto ayuda a lo que ellos están haciendo. Esto quiere decir que algunos juegos se desarrollan sin la guía total del profesor y esto contribuye a facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Un efectivo uso de los juegos didácticos en el aula no necesariamente es aplicado y logrado por un profesor que tenga una gran variedad de ellos, pero sí de alguien que conozca los pasos, como variarlos según la actividad, las habilidades de los jugadores, los objetivos y el contenido. Un profesor que atiende los juegos de esta forma está preparado para encontrar juegos que ayuden a sus niños a aprender algo más según juegan.

Los juegos deben ser incluidos en el proceso de enseñanza y aprendizaje en el idioma Inglés ya que ellos constituyen una forma amena de aprender, ayudan a practicar el idioma y no necesitan ser complejos. Se debe tener en cuenta que cuando se juega la organización es un factor indispensable.

Los juegos demandan un valor competitivo entre los estudiantes donde podrán practicar el idioma de forma comunicativa. A través de los juegos se puede ejercitar el vocabulario, además desarrollan las cuatro habilidades del idioma tales como escuchar, hablar, escribir y leer.

También los juegos ayudan a crear contenidos en los que el idioma sea útil y significativo. Los estudiantes desean tomar parte por lo que deben entender lo que otros dicen o describen y ellos deben hablar o escribir para expresar sus puntos de vista o dar una información. Los juegos deben formar parte del repertorio del profesor, no son para aplicarlos un día especial o al final del contenido pero sí siempre que sea posible.

Cuando se seleccionen las actividades para la enseñanza se debe recordar que el objetivo va dirigido a los estudiantes por lo que se deben compartir sus intereses y deseos. Los juegos frecuentemente son asociados con la diversión. Es cierto que estos son divertidos pero nunca deben perder su valor pedagógico, particularmente en la enseñanza de un idioma extranjero.

Los materiales que se usan se pueden obtener fácilmente, se hacen por el profesor o algún asistente, estos pueden ser lápices de colores, crayola, papel, cartulina, cajas de cartón, pegamento, tijeras, etc. Siempre tomando ejemplos de la vida cotidiana, de los problemas actuales que sean interesantes y comprensibles y tomados de la realidad objetiva.

En la aplicación de los juegos, se debe resaltar que para formar los equipos en el aula y aplicar estos para una mayor comprensión del contenido impartido, el profesor juega un papel muy importante relacionado con los ganadores y perdedores. No se puede crear un ambiente de inhibición en los perdedores. El profesor debe animar a los estudiantes que pierden con frases tales como: Lo intentaron muy bien, lo harán mejor la próxima vez, está bien. Así sabrán que todos tendrán la oportunidad de lograrlo la próxima ocasión.



Las tecnologías de la información y las comunicaciones, ampliamente desarrolladas por la humanidad a lo largo de su historia, se perfeccionan constantemente y a un ritmo muy acelerado, por lo tanto, su impacto en las diferentes esferas de la vida cultural, social y económica de los pueblos, es extraordinario.

Los países de diferentes partes del mundo, participan en la sociedad global de información y elaboran sus propias estrategias, de acuerdo con sus misiones y visiones. La computadora, el video y la televisión, se han llevado a las aulas, tradicional o a la virtual, pero no sustituye nunca el papel principal que desarrolla el profesor. Estos medios de enseñanza optimizan el proceso de aprendizaje y abren nuevas posibilidades para la interacción y la comunicación entre personas de diferentes países y culturas.

Aunque Cuba ha tenido una experiencia significativa en el uso de la televisión educativa, hoy esta tiene nuevas tareas y retos, no está dirigida sólo a la educación general, media y universitaria, sino, que debe contribuir también, a elevar el nivel cultural de toda la población cubana.

“La lengua, señala Enríquez O’Farrill, Isora (2001) que es un componente importante de la cultura y una marca distintiva de identidad, a través de la cual la propia cultura encuentra formas concretas de expresión. La lengua es un reflejo de la cultura de los pueblos y constituye una forma especial de mirar al mundo y representar y organizar su experiencia. Quien desee comunicarse con personas de otras culturas, necesita estar identificado con su propia cultura y la influencia que esta pueda tener en sus interlocutores, lo que hace a su cultura diferente de las demás y al mismo tiempo parte de la cultura universal”.

Cada grupo social tiene motivaciones diferentes para aprender una lengua extranjera. Los adultos, generalmente lo hacen porque lo necesitan para tener mejores oportunidades de trabajo, para mejorar su actividad social y profesional; los estudiantes, porque es parte del currículo escolar; y porque lo desean sus padres o porque es parte del currículo. Por lo tanto, se han de buscar los resortes que movilicen la esfera afectiva de tal manera, que se facilite el aprendizaje. Se debe buscar la motivación en el propio proceso de aprendizaje, en el placer que se

experimente en el proceso. Es necesario estimular el aprendizaje activo; y en los estudiantes, resulta muy importante combinar el juego con el aprendizaje formal, para aprender el contenido sin notarlo, como plantea Frohlich (1984). También es importante la escenografía, que les ayude a fomentar la sensibilidad lingüística y cultural, para recrear su mundo de fantasías.

En el proceso de enseñanza aprendizaje de una lengua extranjera, se ha reconocido la necesidad de utilizar la lengua materna para facilitar el aprendizaje, pero sin abusar de ello. Es recomendable explicar en español, por ejemplo, instrucciones de ejercicios, vocablos abstractos difíciles de entender por sinonimia u otros recursos, así como el uso de determinadas estructuras gramaticales.

La práctica pedagógica ha reconocido también, la existencia de un número de frases y estructuras que ayudan a la comunicación que se aprende de forma indirecta, por ejemplo, las instrucciones para el trabajo cotidiano en el aula, frases para pedir permiso y para pedir la palabra, entre otras cosas. Por lo tanto no se deben obviar las posibilidades de aprendizaje indirecto que se pueden ofrecer.

Una alternativa para minimizar el uso de la lengua materna por parte del profesor; pudiera ser la presencia de personajes de ficción, títeres, láminas u otros confeccionados por el profesor, que le permitan, de manera creativa, traducir frases, aclarar dudas, explicar o hacer comentarios sobre el contenido que se imparte.

Por lo tanto, familiarizarse con la lengua extranjera desde los primeros grados de la primaria ayuda desde muy temprano a desarrollar habilidades lingüísticas y comunicativas necesarias para la interacción en esa lengua extranjera y propicia el aprendizaje de una segunda lengua extranjera, como el francés en grados superiores.

Por razones diversas, fundamentalmente la falta de profesores, no se había generalizado la enseñanza del inglés en la Educación Primaria en Cuba, aunque se ha tenido en cuenta el currículo de este nivel de enseñanza desde los años 70. En estos momentos el renacimiento de la televisión educacional en el contexto cubano, a la luz de la tercera revolución educacional y la informatización de la sociedad, ha permitido acercarse al logro de este objetivo de la educación cubana

pospuestos desde hace décadas por diferentes factores, pero representa un gran reto e infinitas preocupaciones para profesores cubanos y directivos, fundamentalmente para los primeros, que poseen muy poco conocimientos sobre la lengua inglesa y la metodología para su enseñanza; sin embargo tienen la enorme responsabilidad de ayudar a sus estudiantes a aprender la lengua extranjera a partir de las vídeo clases que han llegado a las escuelas. Evidentemente la contradicción es enseñar inglés sin conocer inglés y tampoco metodología.

### **1.6 Cómo potenciar las cuatro áreas fundamentales de la competencia comunicativa oral en la clase de inglés.**

Ante todo se deben desarrollar métodos y procedimientos que faciliten la actuación de los estudiantes en un proceso dinámico, reflexivo y participativo.

Hay competencia lingüística cuando el estudiante formula frases correctas, utiliza adecuadamente las estructuras gramaticales, el vocabulario, la pronunciación, la entonación y el acento, llega a elaborar noticias y/o transmitir un mensaje. Si de acuerdo al tema que se le presente es capaz de establecer una comunicación coherente entonces está presente la competencia sociolingüística, por ejemplo desarrollar un role play, una mesa redonda sobre una efeméride, un pequeño reporte oral sobre las actividades desarrolladas en el fin de semana, entre otras situaciones.

La competencia discursiva se pone de manifiesto cuando es capaz de unir ideas que van más allá de una oración y el estudiante puede expresar libremente lo que desee, por ejemplo describir su casa, una personalidad histórica.

La competencia estratégica se materializa al desarrollar un diálogo con uno o más compañeros y saber dar oportunidad para que hablen los demás y hacer la pausa correcta, por ejemplo, un diálogo para pedir y dar información personal.

Si se exponen a los estudiantes a una amplia diversidad de situaciones, presentando un buen número de textos y ofreciendo actividades que les permitan interaccionar con los diferentes materiales, ya sea de forma individual, en parejas o grupos pequeños, su expresión oral se desarrolla. Es por ello que la mejor

manera de aprender un nuevo idioma es participando, actuando o hablando frente a frente con alguna persona.

La autora opina que a través de los juegos didácticos el profesor logre una competencia comunicativa eficaz en los estudiantes, “....los estudiantes deben realizar actividades comunicativas que estimulen su actividad verbal consciente, ellos deben aprender a comunicarse en el mismo proceso de comunicación”. Faedo, A (1988).

La expresión oral es la habilidad rectora por excelencia en el aprendizaje de lenguas extranjeras, ya que el mismo es un fenómeno esencialmente interactivo, que se produce en la comunicación del profesor con el estudiante y de los estudiantes entre sí. En la misma medida que se estimula e incrementa su carácter dialogal, el aprendizaje se potencia, se enriquece y por lo tanto aumenta su eficiencia y calidad.

“La expresión oral es un proceso interactivo de construcción de significado que implica producir, recibir y procesar la información”. Brown. 1994; Burns y Joyce, (1997). Su forma y significado dependen del contexto en el cual ocurre, incluyendo a sus participantes, sus experiencias colectivas, el ambiente físico y los propósitos para expresarse oralmente. Es a menudo espontáneo, indefinido, y evolucionado. Para saber cómo producir aspectos específicos de la lengua como la gramática, la pronunciación o el vocabulario (la competencia lingüística) requeridos por la expresión oral, los estudiantes deben entender cuándo, qué y en qué formas producir el idioma (la competencia sociolingüística).

### **1.7 Caracterización de los adolescentes**

La adolescencia es la etapa que transcurre durante el segundo decenio de la vida. Las edades entre los diez y los catorce años corresponden a la adolescencia temprana y a partir de los quince la tardía. Este es el período donde se producen los cambios más bruscos en la formación del ser humano. (Según la clasificación propuesta por un colectivo de autores en su obra *El adolescente Cubano: una aproximación al estudio de su personalidad*).

En el séptimo grado se pueden encontrar algunos educandos con características típicas del adolescente, juntos a otros que aún conservan conductas y rasgos propios de la niñez. Al ingresar a la Secundaria Básica el medio social les exige grandes responsabilidades en la esfera de la educación. Su actividad docente se hace más compleja. La organización de pionero propone un conjunto de tareas revolucionarias que aportan una identidad social a los mismos. El adolescente toma muchas dediciones en el seno del grupo escolar y bajo su influencia. Cuando se logra un buen nivel de funcionamiento grupal, las normas morales que rigen la vida del destacamento se interiorizan y llegan a regular el comportamiento de sus integrantes.

Los cambios anatómicos y fisiológicos que experimenta el organismo durante la pubertad tienen gran repercusión psicológica en el adolescente, así como connotaciones en el medio familiar y social en que se desenvuelven. Las actuales generaciones de cubanos llegan a esta etapa en una edad más precoz que en el pasado. El momento de la primera menstruación en las niñas y de las primeras poluciones nocturnas en los varones, se ha adelantado como consecuencia la edad de los primeros noviazgos “serios” también se anticipa.

Tras una larga evolución, su lugar en la familia está en un nuevo sistema de relaciones y comunicaciones a partir de que ha alcanzado su independencia en muchos aspectos de la vida. El interés por las actividades docentes puede convertirse en una razón cognoscitiva definida.

Un aspecto central en la caracterización del adolescente lo constituyen sus acciones valorativas, las que desempeñan un valor regulador en su personalidad. Estas orientaciones se consolidan a finales de esta etapa sobre la base de la acumulación de los conocimientos adquiridos y la experiencia moral obtenida en los marcos grupal escolar y familiar.

La Secundaria Básica exige del adolescente un sistema de relaciones sociales mucho más amplia, que ya no está circunscrita a los amigos de la infancia, a los coetáneos del barrio. Ellos contraen nuevas responsabilidades sociales, se encuentran en una nueva situación educativa.

La adolescencia produce una ampliación de los sistemas de actividades y comunicación, lo que determina el surgimiento de las peculiaridades psicológicas y la reorganización de la esfera motivacional.

En breve lapso de tiempo el y la adolescente se transforman físicamente en un adulto, con independencia de que en lo psicológico no haya alcanzado la madurez plena, esto se evidencia en la inestabilidad afectiva que experimenta, surgen nuevos sentimientos y contradicciones, siente temores, ya deja de ser niño o niña, pero aun no es un adulto, esto determina que la adolescencia sea también considerada como una etapa intermedia, de transición entre la niñez y la adultez.

Lo anterior condiciona la necesidad de valorar estos cambios y nuevas adquisiciones a partir de la situación social del desarrollo que tipifica la edad adolescente, entendida por la combinación de condiciones externas e internas de cada etapa evolutiva, que condiciona la dinámica del desarrollo psíquico durante el período así como la aparición de nuevas condiciones internas cualitativamente superiores.

Es insoslayable retomar el principio del determinismo dialéctico para poder comprender cuales son las interrelaciones que se establecen entre las influencias y estímulos externos que interactúan con el mundo interno, con la subjetividad del sujeto y cómo estos actúan en la edad adolescente. Las influencias externas, están condicionadas por el medio ambiente en el que esta situado este adolescente, en el cual transcurre el desarrollo de su personalidad, están dados por las condiciones de vida que ejercen influencias en los mismos, los diferentes contextos en los que actúan y recibe influencia, tales como: la comunidad en que vive, el ambiente familiar que lo rodea la escuela y el ambiente escolar donde estudia, así como el sistema de influencia sociales de su entorno. Todas ellas son condiciones externas que se constituyen en fuente del desarrollo psíquico de la personalidad del adolescente, a partir de este sistema de influencias interiorizan, se apropian de la experiencia histórico social.

## **EPÍGRAFE 2. PROPUESTA DE UN SISTEMA DE JUEGOS DIDÁCTICOS EN LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO GRADO EN LA ASIGNATURA INGLÉS**

## **Introducción**

El dominio de lenguas extranjeras implica la posibilidad de acceder a otras culturas, costumbres e idiosincrasias; al mismo tiempo, que fomenta las relaciones interpersonales, favorece una formación integral del individuo desarrollando el respeto a otros pueblos, sus habitantes y sus culturas y permite comprender mejor la lengua propia.

El aprendizaje de una lengua es un proceso largo y complejo, por ello no es realista esperar que todos los estudiantes dominen el inglés en todas sus formas, aún cuando les sea posible aprender a entender, a hablar, a leer, a escribir y escuchar, aspectos elementales en la lengua. Hablar de la enseñanza de una lengua extranjera es hablar de la enseñanza de un medio de comunicación.

Existen ciertos elementos que condicionan el aprendizaje exitoso de una lengua, como es el caso de la edad, la inteligencia, la aptitud para el aprendizaje de la misma, entre otros. La edad del que aprende se convierte en una variable relevante en el aprendizaje de una lengua extranjera, por lo tanto, los objetivos deben ser determinados o formulados sobre la base de la existencia de diferentes grupos de estudiantes en dependencia de su edad, que determinan sus intereses individuales y grupales. Esto significa que el contenido, los medios de enseñanza, las técnicas y actividades encaminadas a formar y a desarrollar habilidades en el uso de la lengua y el pensamiento lógico de los estudiantes debe ser adoptado según las peculiaridades de la edad, los intereses, las necesidades y otros aspectos psicológicos y lingüísticos de los educandos.

## **Desarrollo**

### **Orientaciones Metodológicas**

El modelo de Escuela Secundaria Básica está en correspondencia con los actuales escenarios en que se desarrolla la Educación Cubana, matizada por los cambios socioeconómicos que se operan en el país; cuyo fin es la formación básica e integral del adolescente cubano, sobre la base de una cultura general

que le permita estar plenamente identificado con su nacionalidad y patriotismo. Se ha definido con precisión, en los documentos que rigen el Proceso Docente Educativo en la Secundaria Básica, que toda la labor docente y extradocente que se realiza en el ámbito escolar tiene que ir dirigida a la formación comunista de los educandos, esencialmente el trabajo educativo.

Un elemento que constituye punto de partida insoslayable para poder estructurar este sistema de influencias, es sin duda, el conocimiento real que se tenga acerca de cómo piensan, sienten y actúan por un lado los educandos y por otro los docentes y restantes trabajadores que ejercen su influencia sobre ellos. De ahí la importancia del diagnóstico que debe preceder cualquier acción que se ejecute, así como de la evaluación que se realice sobre los efectos que se producen en los mismos. Además, en la actualidad el enfoque del desarrollo pedagógico reclama la creatividad de los profesores en la planificación de la clase, de manera que contribuya a promover la independencia cognoscitiva y el desarrollo de habilidades.

Los métodos activos de la enseñanza constituyen un factor fundamental para la creación de capacidades, intereses, aptitudes, sentimientos, la formación de principios morales, ideológicos y éticos y, en sentido general, la formación de un hombre con una concepción científica del mundo.

Dentro de estos métodos, los juegos didácticos constituyen una vía idónea para la asimilación de los conocimientos y el desarrollo de la actividad comunicativa. El juego eleva el interés por el contenido, no provoca distracciones fuera de lo que se quiere lograr en la clase, incentiva el deseo de responder, desarrolla la creatividad y el espíritu emulativo y consigue de los estudiantes el razonamiento después de haber concluido el juego.

El enfoque flexible y creador de los juegos didácticos en las clases presupone que la mejor pedagogía es aquella capaz de permitir al niño expresarse oralmente, ensanchar sus capacidades comunicativas, es decir, una finalidad didáctica que trasciende los esquemas de la clase tradicional, para convertir al estudiante de la enseñanza secundaria básica en sujeto y no en objeto del proceso de enseñanza-aprendizaje.



Los juegos didácticos completan las formas tradicionales de instrucción y educación de los estudiantes, favorecen la creación de un clima agradable y se ofrece algo diferente a la hora de impartir la clase, rompiendo con los esquemas tradicionales aplicados. En ellos se cumplen las funciones didácticas gnoseológicas, psicológicas, de dirección y de desarrollo, lo que posibilita el incremento de las habilidades en correspondencia con los conocimientos adquiridos en la clase.

El proceso de enseñanza, basado en el juego como opción didáctica, coadyuva al enriquecimiento de los sentimientos, al desarrollo intelectual y a la formación de las interrelaciones colectivas, desarrollando el afán por la comunicación: el deseo del niño de jugar aumenta el placer por la comunicación pues contribuye considerablemente a vencer la timidez de unos y la introversión de otros. A través del juego, como medio de formación, se educa en los niños ante todo la independencia, las cualidades sociales, el colectivismo, el sentido de la amistad, la educación patriótico militar y el desarrollo de la imaginación, entre otros.

El juego constituye una vía para el desarrollo intelectual de los niños, de su lenguaje, imaginación, juicios y conclusiones; contribuye a la ampliación de su horizonte cultural, a la profundización del interés por el conocimiento del mundo circundante, colaborando a desarrollar sus intereses cognoscitivos como una necesidad de complementar los conocimientos que poseen, de ampliarlos, de satisfacer el afán de saber, la capacidad de observación, de la ingeniosidad y la formación de la personalidad. El juego, en interrelación con la enseñanza, actúa como un medio de desarrollo integral en los niños.

Los juegos permiten que el profesor se adentre en el conocimiento y contribuyen al interés del estudiante, al incremento del afán de búsqueda que está en todos, pero que hay que incentivar; permiten el logro de un ambiente diferente al resto de los días en que se imparten clases normales, y constituye un medio de enseñanza que implica la relación entre el profesor y los estudiantes, y entre los propios estudiantes; propician la participación activa de los estudiantes, la generalización de contenidos, el desarrollo de la expresión oral por medio de las clases de consolidación, de manera que haya una mayor solidez en los contenidos

impartidos dentro del proceso docente; permiten elevar la calidad del proceso de aprendizaje, siempre que se realice una preparación previa a su utilización y que se sistematice a través del curso escolar.

Los psicólogos actuales han destacado que el progreso del desarrollo cognoscitivo varía en dependencia directa de los contactos de los niños con sus coetáneos, que muchas de las reglas básicas de conducta social las adquieren los más pequeños en sus juegos y que es necesario el estímulo de materiales y actividades lúdicas para asegurar el desarrollo normal de la infancia y su futuro desarrollo sociocultural. El juego no es un lujo superfluo en el proceso de enseñanza aprendizaje, es una necesidad, posee una dimensión socioeducativa pues a través de este se procura desarrollar personalidades más creativas e independientes, más comunicativas y un modo más para mejorar sus condiciones de vida. Es por ello que “los juegos constituyen un reto a la inteligencia, un deporte mental, un instrumento para la creatividad y para la comunicación”.

Los niños juegan con placer y entusiasmo, utilizando todos sus sentidos e inteligencia, liberando sus emociones. Para ellos, el juego no es solo entretenimiento, sino necesidad vital. Jugar es explorar el mundo circundante, aprender acerca de ese mundo y sobre sí mismo, es desplegar la imaginación y la fantasía. Sin juego no hay infancia y el ser humano no se desarrolla plenamente.

La necesidad del juego se mantiene a lo largo de la vida y en cada etapa responde a motivaciones correspondientes a la edad. Si para el niño y el adolescente el juego tiene una función formativa, para los más maduros es un medio que contribuye a reafirmar la personalidad y las relaciones sociales, en tanto para los adultos se convierte en válvula de escape ante las tensiones que impone la vida moderna, una vía para el reencuentro de la individualidad frecuentemente sacrificada por el cúmulo de obligaciones sociales y familiares. Y en todos los casos el juego cumple tales propósitos a través de actividades agradables y estimulantes que contribuyen a la recreación, al sano esparcimiento, a la adquisición de conocimientos y al desarrollo de la actividad comunicativa. A la vastedad del pensamiento martiano no escapó la importancia del juego: “... los niños juegan como viven y jugando aprenden a vivir”, máxima que expresa no solo

el decisivo papel de las condiciones socioeconómicas en la materialización de la actividad lúdica, sino que también resume su función educativa encaminada a la preparación para la vida.

S. Rixon (1981) plantea que la manera más elemental de clasificar los juegos desde el punto de vista del profesor es en dependencia del elemento lingüístico que se practique: juegos de audición, juegos de ortografía, juegos de vocabulario, juegos de estructura o funciones, juegos de exactitud formal y juegos de eficiencia comunicativa.

Por su parte Rosa Antich (1986) considera los juegos como actividades preparadas y realizadas, tomando en cuenta los diferentes niveles de asimilación: juegos de reconocimiento, en el que los estudiantes identifiquen o reconozcan palabras, frases o patrones gramaticales; juegos de reproducción o de nivel reproductivo, en los que los estudiantes reproducen determinados fenómenos lingüísticos; y juegos de nivel productivo, en los que los estudiantes pueden aplicar o usar lo que han aprendido. Ella reconoce además juegos no verbales, audio-orales y escritos, tomando en consideración el código utilizado y la forma en que se desarrollan.

Andrew Wright (1984) plantea que pueden presentarse juegos que posibilita en la práctica de todas las habilidades (lectura, escritura, audición y expresión oral, en todas las fases de la secuencia del proceso de enseñanza-aprendizaje (presentación, repetición, recombinação y uso libre del idioma) y para muchos tipos de comunicación. Ellos admiten la existencia de juegos de diferentes tipos: controlados, guiados, libres, didácticos y comunicativos para la práctica de las cuatro habilidades.

Puede resumirse que los juegos didácticos pueden ser agrupados atendiendo a la habilidad que desarrollen y al nivel lingüístico utilizado por los estudiantes según los objetivos establecidos durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. En los juegos organizados por equipos debe mantenerse la misma membresía por cada uno en busca de eficiencia y buena voluntad. Si existe confrontación entre los mismos, estos deben tener paridad en el nivel de habilidad de sus miembros, de lo contrario el profesor puede formar grupos por niveles de habilidades.

Es aconsejable que cada equipo tenga un líder, aunque en ocasiones los grupos pueden trabajar perfectamente sin un líder, pues el papel de este es garantizar la organización adecuada de la actividad y servir de intermediario entre estudiantes y profesores. El papel del profesor, una vez que los grupos estén en acción, es escuchar, ayudar y si fuera necesario corregir.

Desde el punto de vista lingüístico, la propuesta de juegos asume una perspectiva comunicativa, enmarcándose y delimitándose el círculo de funciones comunicativas cuya ejercitación promueven.

Muchos de los juegos basan su esencia en la emulación fraternal entre equipos, lo que a la vez que consolida y cohesiona al colectivo, promueve y desarrolla los sentimientos de identidad y defensa de la personalidad, así como el colectivo, valor de inestimable significación para la educación patriótica de las nuevas generaciones.

Durante el juego se debe garantizar el control sobre los resultados de los equipos atendiendo al colectivo de participantes, un error, la poca claridad en la organización, lleva a conclusiones incorrectas sobre los triunfadores y por consiguiente a inconformidades por parte de los participantes; lo que trae consigo dificultades ya que los estudiantes se dan cuenta cuando los resultados son objetivos y cuando no, reaccionan fuertemente ante la injusticia.

El carácter emulativo o competitivo de muchos de estos juegos constituye una fuente adicional de motivación hacia las clases, la asignatura y el uso extracurricular de la lengua materna y extranjera. Muchos de ellos facilitan y promueven la relación intermaterias, sobre todo con Matemática y Español.

La autora clasificó la propuesta de juegos didácticos teniendo en cuenta los ejes temáticos y las funciones comunicativas; los cuales se adecuan, como se refleja a continuación:

**Contenido lingüístico:** se utilizará todo el vocabulario recibido durante el curso relacionado con los números, colores, objetos y partes del aula, ocupaciones, prendas de vestir, muebles, partes de la casa, los miembros de la familia, la nacionalidad, el idioma, las estaciones del año y el clima.

#### Funciones comunicativas:

- ❖ Saludar y responder al saludo.
- ❖ Decir su nombre y preguntar el de otra persona.
- ❖ Presentarse.
- ❖ Despedirse.
- ❖ Deletrear el nombre de personas.
- ❖ Decir los números.
- ❖ Solicitar y ofrecer información sobre la edad de las personas.
- ❖ Preguntar y responder sobre el lugar de residencia de una persona.
- ❖ Preguntar y responder sobre las características físicas de una persona.
- ❖ Solicitar y ofrecer información sobre el nombre de partes y objetos del aula.
- ❖ Preguntar y responder acerca de los distintos lugares de la ciudad.
- ❖ Preguntar y responder donde se encuentra un lugar o una persona.
- ❖ Preguntar e informar una dirección.
- ❖ Describir la casa.
- ❖ Preguntar e informar en que parte de la casa está una persona.
- ❖ Identificar los miembros de la familia.
- ❖ Preguntar y expresar lo que está haciendo cada miembro de la familia.
- ❖ Pedir y ofrecer información personal.
- ❖ Realizar algunas operaciones matemáticas simples.
- ❖ Preguntar y responder la nacionalidad y el idioma que habla.
- ❖ Describir personas y objetos.
- ❖ Preguntar y responder sobre el estado del tiempo y las estaciones del año.
- ❖ Describir el estado del tiempo, estaciones del año y el tiempo.
- ❖ Preguntar y expresarse acerca del vestuario de diferentes personas.
- ❖ Solicitar y ofrecer información sobre los nombres de prendas de vestir.
- ❖ Pedir y ofrecer información sobre actividades que se hacen a diario, sobre todo en la escuela.
- ❖ Preguntar y responder sobre las ocupaciones.
- ❖ Describir los miembros de la familia, compañeros y figuras famosas.

## Juegos didácticos:

### ACTIVITIES:

We know from experience that children are always prepared to play games, and as teachers we should always be prepared to take advantage of this fact. In this section we offer a variety of games which can be played in class and which, we hope, will make learning English more enjoyable.

**Game: 1.** . Units: 1, 2, 3, 4, 5 and 6

Topic: "The winning number"

Objectives: The students are going to practice all the content studied in this unit.

Skills: Listening comprehension and speaking.

Language: Items which have appeared in the texts studied.

How to play: This game may be played out the classroom. Divide the class into two teams. Assign A and D to each one and draw a grid like this on the board. Each team chooses a number and the teacher reads the question. The students can consult with his/her team before answering the question. The winning team will be the team that obtains more points.

1	4	7
2	5	8
3	6	9

**Game: 2.** Units:

Topic: Piling up colors.

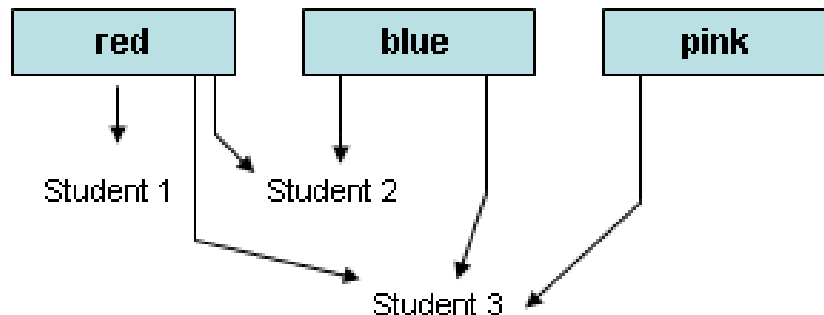
Objective: To practice the vocabulary related to colors.

Skills: Listening comprehension and speaking.

Language: Items of texts that have been studied.

How to play: This game is suitable for the classroom. This game may be played out

How to play: This game is suitable for the classroom. This game may be played out of the classroom. Work in groups of 10 to 20 student. The rest is going to observe the results to decide which team is going to be the winner. There are going to be two teams, each team is going to form a circle. A color is given to one student He/she starts the chain with the given color, then the other student is going to say the first color, adding another color to the chain. The first team that complete the chain correctly will be the winner. We can add an additional point to the team that complete the chain first.



Eg.:

Student 1 says red.

Student 2 says red and blue.

Student 3 says red, blue and pink.

**Game: 3.** Units: 1, 2, 3, 4, 5, 7, 9 and 10.

Topic: Two cats chasing the mouse.

Objective: The students are going to practice all the content studied in this unit.

Skills: Listening comprehension and speaking.

Language: Items which have appeared in the texts studied.

How to play: This can be developed in teams. Each team will be a cat, we can name those cats. They want to catch the mouse that is in the top of the stairs. On each step there will be a question. If the students answer the question correctly they will walk a step. The first cat that arrives to the top will catch the mouse. The team that catches the mouse first will be the winner.

**Game: 4.** Units: 1, 2, 3, 4 and 7.

Topic: Taking lemons.

Objective: To practice the linguistic material studied.

Skills: Listening comprehension and reading.

Language: Items which have appeared in the texts studied.

How to play: The teacher will bring to the classroom a tree full of lemons. On the teacher's desk there will be some cards with questions eg: Where do you live? How old are you? What is your name? Where are you from? What is your father's name? And so on. The students who answer correctly will take a lemon.

This game can be developed in teams. At the end the team that has more lemons will be the winner.



**Game: 5.** Units: 1, 2, 4, 5, 8, 9 and 10.

Topic: Complete it.

Objective: The students are going to practice the contents already studied.

Skills: Listening comprehension and speaking.

Language: Items of the texts that have been studied.

How to play: We are going to give the students some cards in which there will appear different situations. They have to organize the cards to form a conversation, when they have the cards organized they are going to complete it .



**Game: 6. Units**

Topic: The hot ball.

Objective: To practice orally personal information, using information questions.

Skills: speaking

Language: Items which have appeared in the texts studied.

How to play: This game is suitable for the classroom. It can be developed as a competition. The classroom should be divided in two teams. The teacher is going to explain the game, then, she /he will give the ball to one student. The teacher will select one student who is going to count and say stop. The student with the ball in his/her hands is going to answer the information question. If they don't know the answer they have to do something in front of the classroom (sing a song, dance or whatever). Each correct answer gets one point. The team with more points is the winner.

**Game: 7. Units: 4 and 6**

Topic: Who is she/he?

Objective: To make the students express themselves using the content related to description of personalities.

Skills: Listening comprehension and speaking.

Language: Items which have appeared in the texts studied.

How to play: The teacher writes a description of an important personality on the board, then, one student reads the description and the one that is looking at the pictures, says the name of the personality that correspond to the description.

**Game: 8. Unit: 2**

Topic: ¿Where is my memory?

Objective: To reproduce the linguistic material studied making use of the memory.

Skills: Listening comprehension or speaking.

Language: Items of the texts that have been studied.

How to play: This game is suitable for the classroom. The teacher would gather a wide selection of small easily identifiable objects, such as a pencil, an eraser, a pen, a ruler and some others. The teacher places those objects on a desk at the front of the classroom. The teacher shows each object to the class but does not say what it is. The students have two minutes to observe and recall the objects. The teacher covers the objects with a piece of cloth, then one student from each team goes to the board and will mention as many objects as they recall. They have two minutes to do so. When the students have finished, the teacher uncover the objects and he will select the student with the largest number of words correctly pronounced. This student will be the winner.

**Game: 9.** Unit: 3.

Topic: Domino game

Objective: To recognize the parts of the house

Skills: Listening comprehension and speaking.

Language: Items which have appeared in the texts studied.

How to play: We are going to divide the class in different teams taking into account the amount of the students. Each team will have a domino game. Each card of the domino will be divided in two parts. In one side there will be drawn a part of the house and on the other side the name of another part of the house. The students are going to join the draws with the words that correspond to each of them. The winner team will be the first team that finishes with its cards.

**Game: 10.** Units: 3 and 7.

Topic: Let's know our heroes.

Objective: To make the students express themselves using the content related to description of persons.

Skills: Listening comprehension and speaking.

Language: Items which have appeared in the texts studied.

How to play: The teacher is going to bring to the classroom a big book which contains some heroes' pictures. The class will be divided in two teams. One

student from each team will come to the front of the classroom to describe one of the heroes. The teacher is going to give the points according to the answer from 1 to 5 points. The winning team will be the team that obtains more points.

**Game: 11.** Units: 1, 6 and 9.

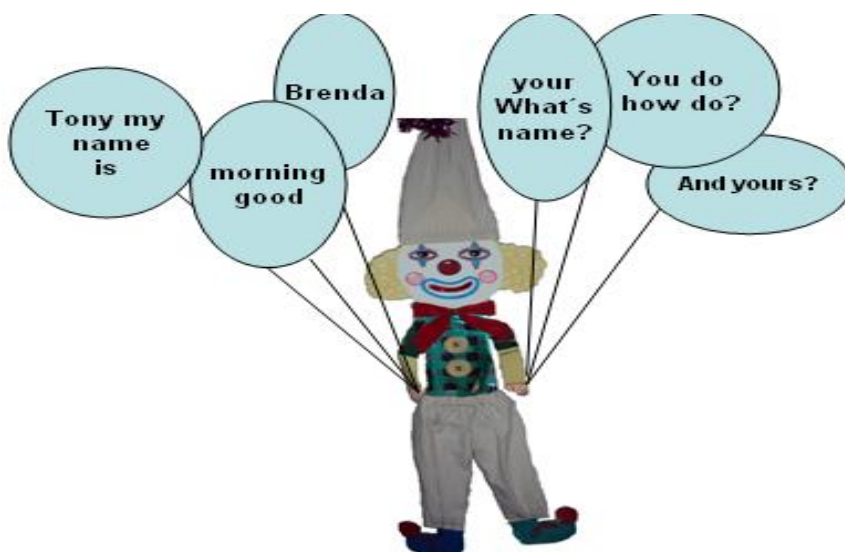
Topic: A birthday party.

Objective: To organize the sentences and to read the dialogue formed with correct intonation and fluency.

Skills: Listening comprehension and speaking.

Language: Items which have appeared in the texts studied.

How to play: The teacher will bring to the classroom a picture with a clown carrying a lot of balloons. But those balloons owned to a birthday party. The students are going to help the clown to take the balloons home again because he is lost. They have to arrange the sentences which appear on the balloons in the correct color. Each balloon has a different color; they have to say for example: color yellow is the first (in Spanish) and the teacher will say, OK color yellow is number one. At the end they have to read the dialogue correctly arranged.



1. Blue: good morning
2. Yellow: What is your name.
3. Green: My name is Brandon.
4. Violet: And yours ?
5. Red: Brenda
6. Orange: How do you do ?

**Game: 12.** Unit: 7.

Topic: The magic number.

Objective: Through this game the students are going to practice numbers.

Skills: Listening comprehension and speaking.

Language: Numbers or vocabulary of specific semantic fields.

How to play: This game may be played out of the classroom. Only 20 students can participate in the game, the rest is going to observe the results to decide which team is going to be the winner. There are going to be two teams, each team is going to form a line. Each student will have a card with a number (numbers from 0 to 100). The teacher in the front is going to read an arithmetic problem. The two students that form the result will run to the front. The first team that arrives there with the right result will be the winner. At the end, the team that has answered more arithmetic problems correctly will be the winner of the game. We can give an additional point to the team that arrives first.

**Game: 13.** Units:1and 7.

Topic: Show me.

Objective: Through this game the students are going to recognize the physical characteristics of their classmates.

Skills: Listening comprehension and speaking.

Language: Items of the texts that have been studied.

How to play: The learners should know each other quite well. Each learner writes his/her name on a piece of paper. The names are put into a box and mixed

together. Then each learner takes a name from the box at random. After ten minutes of preparation, each learner speaks as if he/she was the person named on the paper. They talk about their physical characteristics and age.

**Game: 14.** Units: 1 and 4

Topic: Hangman.

Objective: Through this game the students are going to practice the alphabet.

Skills: Spelling.

Language: The alphabet; vocabulary with spelling difficulties belonging to various semantic fields.

How to play: This game is known in Spain as –“El ahorcado”-: a student thinks of a word and then writes the first letter, then the students have to guess the letters of the word in order to complete the word. If the student's suggestion is wrong, we begin to draw (el ahorcado - the rope, the head, the body.... etc.

**Game: 15.** Units: 3, 4, 5 and 7.

Topic: A beautiful house.

Objective: To make the students express themselves about the content studied in the previous units.

Skills: Listening comprehension and speaking.

Language: Items of the texts that have been studied.

How to play: The teacher will bring to the classroom a picture of a house with its corresponding parts and some figures will be placed on the teacher's desk. Then, the teacher will describe a person and a part of the house he/she is in that moment. The selected student will choose the right figure and will place it in the part of the house mentioned.

Example: Figure: She is Jenny, She is tall, thin. She is slender. She is in the living room.

St 1: He will select the correct figure and he will put it in the part of the house mentioned.

**Game: 16.** Units: 4, 5 and 6.

Topic: The leader

Objective: To practice the content related to the actions the students do daily.

Skills: Listening comprehension and speaking.

Language: Items of the texts that have been studied.

How to play: The teacher divides the class in two teams, and chooses a leader.

The teacher delivers a piece of paper containing what is she/he doing?. The team asks questions in turn until they find out what the leader is going to do. Each correct sentence gets one point. The team with more points is the winner.

Leader's list: playing baseball, watching tv, doing the homework.

**Game: 17.** Unit: 10.

Topic: The objects.

Objective: To recognize the vocabulary related to the classroom objects.

Skills: Listening comprehension and speaking.

Language: vocabulary of specific semantic fields, classroom objects, etc.

How to play: This game may be played out of the classroom. Divide the class in two teams. Each team is going to form a circle and in the center of it there will be a student. This student will have a ball. Each student will have a card with a name of an object. The student in the center will throw the ball over his head and at the same time he will mention the name of an object, the pupil with that name will run to the middle point to catch the ball. The student that catches the ball with the correct answer will take the position in the center.

**Game: 18.** Unit: 7.

Topic: Bingo.

Objective: Through this game the students are going to practice numbers.

Skills: Listening comprehension and speaking.

Language: Items of the texts that have been studied.

How to play: Decide a group of numbers you wish to practice, no more than 25 numbers. These may be a sequence or a selection of numbers which present listening problems.

Tell the learners to write down any of the numbers from those you have given them. Call the numbers in random order. The learners must cross out the numbers they have written if they hear them called. The first learner to cross out his/her numbers calls out "Bingo" and reads the numbers to prove the claim.

Warning: Make a note of each number as you call it out. This will help you to avoid calling out the numbers more than one time.

**Game: 19.** Unit: 7, 10 and 11.

Topic: Let's play.

Objective: To practice numbers by means of problem.

Skills: Listening comprehension.

Language: Numbers or vocabulary of specific semantic fields.

How to play: Brief spells of arithmetical cross questioning between also help to make numbers in the foreign language more familiar. Number 1 in team A says, for instance, "What is ten plus one?" waits a moment, and then chooses someone in team B to answer. "Jenny". Jenny says "Eleven", and then asks someone in team A "What is five plus ten". If you give a wrong answer, the opposite team calls attention to it and gets an extra turn; otherwise the teacher points out the mistake. Arithmetically, this game should not be made difficult; it is language practice rather than practice in arithmetical thinking.

**Game: 20.** Unit: 9 and 11.

Topic: I'm looking for something

Objective: To practice the vocabulary related to objects

Skills: Listening comprehension and speaking.

Language: Items of the texts that have been studied.

How to play: Collect ten small objects of different shapes and sizes. A piece of cloth, it must be large enough to cover four or five objects. Make sure that the learners know the names of at least the majority of the objects, which you have

collect. Put four or five of the objects under the cloth on a table without the class seeing which ones you have chosen. Ask a learner to feel one of the objects through the cloth and to tell you what he/she thinks it is. If it is correct, let the learner remove the object. Ask another learner to do the same for the other objects.

The language in this game can be restricted.

### **Conclusiones**

El material propuesto responde a la solución de una problemática relacionada con el uso correcto del idioma inglés, específicamente para el desarrollo de la expresión oral. Los juegos didácticos fueron elaborados para el séptimo grado, con las que se da cumplimiento a objetivos incluidos en los Programas del grado. El material tiene potencial multiplicador y valor didáctico para los profesores, independientemente de que pueden modificarse los juegos didácticos, en correspondencia con la creatividad de cada uno y las necesidades de los estudiantes.

### **Bibliografía del Material**

- COLECTIVO DE AUTORES. Programa de Inglés de 7. grado. Editorial Pueblo y Educación. La Habana.
- ENRÍQUEZ O`FARRIL, ISORA y ANA I. ROJAS: Teaching English to children by television. Approach, Asociación de lingüistas de Cuba, La Habana, diciembre de 2003.
- ESTEVA BORONAT MERCEDES. El juego en la edad preescolar. Editorial Pueblo y Educación.- La Habana. 2001.
- FAEDO, A y otros. Sistema de ejercicios comunicativos para la enseñanza de la comunicación oral del inglés. ISPH José de la Luz y Caballero .Edición ligera, 1994.
- BERMÚDEZ RODRÍGUEZ ROBUSTILLO. La personalidad del adolescente. Editorial Pueblo y Educación.- La Habana. 1996.
- Juegos Didácticos. La Habana. Instituto Superior Pedagógico
- GONZÁLEZ CASTRO, VICENTE. La comunicación oral en las clases. Algunas ideas de Martí/ Vicente González Castro. - - p. 19- 23. - - En Educación (La Habana). - - N° 14, abril- junio. 1984.



- BAXTER PÉREZ ESTHER. Las orientaciones valorativas en adolescentes y Jóvenes. Editorial pueblo y educación.- La Habana. 1990.
- GREENWOOD, JOHN. The teaching of English as an International Language: A Practical Guide. Edición Revolucionaria. La Habana, 1989.

### **EPÍGRAFE 3. VALORACIÓN DE LOS RESULTADOS DE APLICACIÓN DE LOS JUEGOS DIDACTICOS**

En esta parte se presentan los resultados de la introducción de las actividades en la práctica escolar, para validar los presupuestos teóricos y metodológicos propuestos y se valora su incidencia en el proceso de introducción de los Juegos didácticos para favorecer la expresión oral del idioma Inglés en los estudiantes de séptimo grado de la Secundaria Básica .

#### **Antecedentes de la investigación**

En la práctica sistemática en la Secundaria Básica, se le ofrece atención al idioma inglés, que resulta de gran importancia por ser el idioma universal. Se determinó que es insuficiente la atención que se le ofrece a los estudiantes para lograr el desarrollo de la expresión oral y que puedan establecer una adecuada comunicación; por consiguiente, los resultados alcanzados en la aplicación de los métodos empíricos son muy bajos. A partir de estos antecedentes, comienza la autora la investigación en el curso escolar 2007-2008, sobre el diagnóstico y tratamiento a las insuficiencias referidas al desarrollo de la expresión oral en el idioma inglés. Esto motivó la necesidad de profundizar en la aplicación de Juegos didácticos que contribuyeran a favorecer la expresión oral para lograr un uso adecuado en la comunicación del mismo.

#### **Etapas de la investigación.**

##### **Primera Etapa. Constatación inicial.**

Para la constatación del estado real del problema de la investigación se aplicaron diferentes instrumentos que permitieron el estudio de sus manifestaciones y la verificación de los datos obtenidos mediante la práctica pedagógica. A continuación se exponen estos resultados enfatizando en los elementos más significativos que constituyen factores asociados a la investigación.

El análisis se dirige a probar de manera científica la existencia del problema que se enuncia en la introducción del trabajo, a determinar su magnitud y su alcance,

así como a detallar los rasgos que lo distinguen y singularizan. Para ello se aplicaron instrumentos científicamente concebidos partiendo de métodos empíricos de inestimable confiabilidad como la prueba pedagógica, la observación, la encuesta y la entrevista.

Los instrumentos se elaboraron sobre la base de los conocimientos previos acerca de los temas aportados por el estudio exploratorio realizado por la investigadora sobre la contribución del proceso de enseñanza- aprendizaje del inglés en el nivel medio. Para la constatación del estado real del problema de la investigación se aplicaron diferentes instrumentos que permitieron el estudio de sus manifestaciones y la verificación de los datos obtenidos mediante la práctica pedagógica. A continuación se exponen estos resultados enfatizando en los elementos más significativos que constituyen factores asociados a la investigación.

El estudio comenzó con la aplicación de una **prueba pedagógica** (ver **anexo1**) encaminada a determinar el estado real de desarrollo de la expresión oral de los estudiantes incluidos en la muestra de estudio. Esta constituyó el primer paso en el acercamiento a la situación actual del proceso de enseñanza- aprendizaje del inglés en los estudiantes de séptimo grado de la Secundaria Básica Enrique José Varona de la Pera. Este estudio diagnóstico permitió detectar que los estudiantes reaccionan positivamente hacia la asignatura y se involucran con facilidad en el ejercicio educativo, que la generalidad de los estudiantes sometidos al ejercicio reconocen y responden a los saludos de rigor, no así a preguntas de mayor complejidad relacionadas con su familia, con los objetos del aula y los colores, donde solo un 35% lo realiza de forma correcta. Al utilizar la lengua extranjera para dar respuesta a las preguntas y los requerimientos comunicativos exigidos solo un 28% de los estudiantes lo hace de forma óptima y en lo referido a las habilidades para emitir, codificar o reproducir de manera satisfactoria mensajes en el sistema lingüístico del idioma extranjero, con espontaneidad y la capacidad de reacción necesaria la cifra se redujo a un 23%. La evaluación crítica de estos resultados permitió concluir que la ejecutoria de los estudiantes muestreados no

satisface las exigencias de desarrollo que para la habilidad de expresión oral que norman los documentos del grado.

En la **encuesta** realizada a 45 estudiantes (ver **Anexo 2**) para explorar el nivel de conocimientos relacionados con la asignatura Inglés, se pudo constatar lo siguiente:

- Referido al gusto por la asignatura inglés el 86.7 % de los estudiantes de la muestra, manifiestan gustarle la asignatura Inglés.
- En cuanto a las funciones comunicativas del idioma inglés, el 95.6% hace referencia al saludo, el 94,4 % al nombre, el 88,9 % a la edad, el 73,3 % a la dirección y al resto de las funciones solo hace referencia el 52,6 %, lo que evidencia que no se ha realizado un trabajo sistemático en tal sentido.
- El 31,1% de los estudiantes muestreados afirma que sabe establecer una comunicación en el idioma inglés, el resto plantea que su desarrollo de la expresión oral es muy pobre, lo cual le limita establecerla.
- Referido al las actividades que realiza su profesora, para establecer la comunicación con el idioma inglés, el 62,2% plantea que el diálogo entre estudiantes y profesores, el 45,4% plantea que transposiciones, el 40,0 % a las dramatizaciones.
- Solo el 26,7 de la muestra plantea que en la clase se han realizado juegos didácticos, manifestando sentir motivación por haber participado en los mismos.

Conociendo las insuficiencias detectadas, a partir de la prueba pedagógica de entrada y las encuestas realizadas a los estudiantes se impone determinar qué aspectos del proceso de enseñanza aprendizaje, inciden con mayor fuerza en los mismos. Para ello se realizó un sistema de controles a clases dirigido a obtener un criterio de calidad integral de la actividad, utilizando como referente las exigencias de la clase contemporánea en Cuba y las exigencias de la metodología de la enseñanza de la lengua inglesa, pero con el objetivo específico de evaluar las potencialidades de esas actividades para promover el desarrollo de la capacidad comunicativa y la expresión oral en particular. (ver **Anexo 3**)

De las 10 **clases** observadas fueron evaluadas 1 de muy bien, 3 de bien, 4 de regular y de 2 mal. Como puede apreciarse el 40 % de las clases cumplen los parámetros cualitativos adecuados para promover el desarrollo lingüístico de los estudiantes de forma general. Sin embargo, al profundizar en las características de esas clases pudo constatar que no se aprovechan todas las posibilidades a disposición del maestro o profesor en función de promover un aprendizaje activo, para lograr una clase dinámica centrada en la actividad práctica y la ejercitación intensiva de funciones comunicativas. Se observó un espíritu tradicionalista en la concepción de estas clases, con un apego profundo a los ejercicios indicados y con poco o ningún ejercicio de la creatividad.

En los aspectos específicos para el desarrollo de la expresión oral inciden, de los 10 profesores visitados, solo 4 de ellos son especialistas en la materia, por lo que el uso del lenguaje no es adecuado, en 4 de las clases las actividades previstas no contribuyeron al desarrollo de la expresión oral y en 9 de las clases se observó un pobre desarrollo de la expresión oral. en ninguna se observó la aplicación de juegos didácticos para motivar el desarrollo de la expresión oral.

Posteriormente a las clases observadas se realizó una **entrevista** a profesores que trabajan con la asignatura (ver **Anexo 4**) que estuvo dirigida a valorar con los profesores aspectos relacionados con la enseñanza del inglés, específicamente con el desarrollo de la expresión oral .El 100% de los entrevistados expresan que el programa de inglés está dirigido al desarrollo de las funciones comunicativas y que propicia el desarrollo de las habilidades de expresión oral; sin embargo, valoran que los resultados que se obtienen en la actividad comunicativa en general y específicamente en la expresión oral, no son los esperados. De los 8 profesores entrevistados, solo 2 de ellos plantean haber utilizado los juegos didácticos, por lo que se puede apreciar que estos no se utilizan suficientemente para el trabajo con la expresión oral, el 100% consideran importante el trabajo con los juegos didácticos para desarrollar habilidades en la expresión oral, pero fundamentan, que carecen de un material que les posibilite realizar el trabajo.

Los instrumentos aplicados permiten constatar la existencia de irregularidades en el proceso de enseñanza-aprendizaje que responde por insuficiencias en el

desarrollo de la expresión oral en inglés en los estudiantes de séptimo grado, los profesores carecen de fuentes de información sobre los juegos didácticos en el ámbito de la metodología de la enseñanza de la lengua inglesa, no cuentan con conjuntos de juegos especializados en inglés, ni con procedimientos metodológicos para su inserción efectiva en las clases. Estas conclusiones parciales permiten valorar, en toda su importancia, la significación práctica de los juegos propuestos en este Material Docente.

El **estudio documental** permitió la revisión, análisis y valoración crítica de los documentos normativos para la enseñanza del inglés, con énfasis en el trabajo con la expresión oral.

Se constató que existen documentos normativos con los fundamentos teóricos y metodológicos para dar tratamiento al mismo, pero en el primer ciclo no se cuenta con un material que propicie al profesor variedad de actividades para garantizar el trabajo con el desarrollo de las habilidades en la expresión oral, así como la posibilidad de emplear estas en correspondencia con las necesidades de los estudiantes para potenciar la atención diferenciada, a partir del diagnóstico.

### **Segunda Etapa. Aplicación de la propuesta.**

Esta etapa comienza en el Curso Escolar 2007-2008, donde se ponen en práctica las actividades diseñadas; se prolongó durante cinco meses aproximadamente y comprendió desde febrero hasta junio del 2008.

Para la verificación preliminar de la validez de la propuesta de los juegos didácticos se realizó el **pre-experimento**, el cual permitió comprobar las transformaciones evidenciadas en los estudiantes, como impacto logrado por los docentes y constatar la factibilidad de los juegos didácticos como indicador de validez.

Para ello se partió del siguiente diseño:

Diseño del **pre-experimento** para la aplicación de los juegos didácticos

Se diseña un pre-experimento de un grupo con pre-test y post-test, seleccionado a través de un muestreo intencional, integrado por 45 estudiantes de la Secundaria Básica Enrique José Varona de la Pera ejecutado en el período 2007-2008.

**Objetivo:** Evaluar los juegos didácticos para favorecer el desarrollo de las habilidades de la expresión oral en estudiantes de séptimo grado.

El pre-experimento transitó por las siguientes etapas:

Etapas iniciales de constatación:

- Selección de la muestra.
- Caracterización de los integrantes de la muestra.
- Ajuste de las alternativas a sus particularidades.

Como **Variable independiente** se determinó: los juegos didácticos para favorecer el desarrollo de las habilidades de la expresión oral, a través de las clases de inglés.

Como **Variable dependiente:** Nivel de desarrollo de los juegos didácticos para favorecer el desarrollo de las habilidades de la expresión oral, a través de las clases de inglés.

Muestra del experimento.

Grupo etáreo	Hembras	Varones	Total
11- 12 años de edad	25	20	45

El criterio de selección fue intencional y se tuvo en cuenta que fueran estudiantes de edad escolar entre 11 y 12 años, agrupados en el 7.º grado de la Educación Secundaria Básica, residentes en el municipio Holguín y en la Secundaria Básica Enrique José Varona de la Pera para seguir la evolución de su desarrollo.

Es el grupo con el que la autora trabaja, evidencia poco dominio del componente del que se ocupa esta investigación y es el grado inicial de la enseñanza media.

Se parte de un diagnóstico inicial.

Resultados de la aplicación de la prueba pedagógica de entrada (ver **Anexo 5**).

Al aplicar la prueba pedagógica de entrada se obtuvieron los siguientes resultados, teniendo en cuenta tres niveles en los cuales se clasificó el grado de fluidez, coherencia, expresión y riqueza del vocabulario. En el primer nivel de desempeño se ubicaron 6 estudiantes, que representa el 13,3% de la muestra. En el segundo nivel 13 estudiantes que representa el 28,9 % de la muestra y en el tercer nivel 26 que representa el 57,8%, lo cual revela que más de la mitad de los estudiantes tenían expresión limitada, escaso vocabulario e incoherencias para establecer la comunicación de forma oral.

La aplicación de la prueba demostró la existencia de limitaciones, para establecer la comunicación de forma oral.

### **Tercera Etapa Constatación Final.**

Una vez concluida esta fase se procedió a la aplicación de la prueba pedagógica y se diagnosticó el estado alcanzado por los estudiantes, en relación con los conocimientos logrados sobre los juegos didácticos para favorecer el desarrollo de las habilidades de la expresión oral, a través de las clases de inglés. (ver **Anexo 5**).

La prueba Pedagógica de salida permitió conocer el estado final del trabajo para favorecer el desarrollo de la expresión oral, a través de las clases de inglés.

Para constatar el desarrollo de las habilidades de expresión oral en la lengua inglesa, en los estudiantes de séptimo grado en la Secundaria Básica Enrique José Varona de la Pera, después de la aplicación de la propuesta de juegos didácticos se aplicó una prueba pedagógica de salida, en la que se pudieron constatar los siguientes resultados:

En el primer nivel solo permanecieron 6 estudiantes para un 13,3%, en el nivel II 13 estudiantes para un 28,9 % y 26 estudiantes al nivel III para un 57,8 %, lo cual indica que con la aplicación de los juegos didácticos se logró aumentar el grado de riqueza, fluidez y coherencia en la expresión oral, lo que posibilitó que



los estudiantes pudieran establecer comunicaciones orales con sus compañeros y profesores.

.En el análisis realizado se confirmó que los estudiantes de séptimo grado evolucionaron favorablemente, con respecto al trabajo realizado con los juegos didácticos, para favorecer el desarrollo de las habilidades en la expresión oral, a través de las clases de inglés.

En este epígrafe se expusieron los principales resultados de la validación de la propuesta de los juegos didácticos, constatándose que los mismos son viables para favorecer el desarrollo de habilidades en la expresión oral para comunicarse en el idioma inglés.

## **CONCLUSIONES**

La consulta realizada a diversidad de fuentes bibliográficas en la conformación del marco teórico de la investigación, reflejan que el tema: “Juegos didácticos para favorecer la expresión oral del idioma Inglés. en los estudiantes de séptimo grado de la Secundaria Básica .” no ha sido abordado con suficiente sistematicidad en el campo de la investigación en la Educación Secundaria Básica.

A partir de los instrumentos aplicados para la realización del diagnóstico se constató la existencia de insuficiencias en la expresión oral del idioma Inglés en los estudiantes de séptimo grado, así como deficiencias en el trabajo metodológico que tiene su incidencia en los resultados de la prueba inicial.

Los Juegos didácticos para favorecer la expresión oral del idioma Inglés. en los estudiantes de séptimo grado, ofrece una vía para la labor del profesor y particularmente al colectivo de docentes de séptimo grado de la Secundaria Básica Enrique José Varona de la Pera

Las formas de superación individual y colectiva que se utilizaron a través de las actividades propuestas, contribuyeron a transformar la situación existente en el nivel de preparación de los docentes y estudiantes de séptimo grado de la Secundaria Básica Enrique José Varona de la Pera

En este estudio se comprobó que la aplicación de los juegos didácticos favoreció el desarrollo de habilidades en la expresión oral en el idioma inglés, dando respuesta al propósito previsto desde su diseño, convirtiéndose en un medio viable para ser aplicado por los docentes de séptimo grado.

## **RECOMENDACIONES**

Los resultados y la experiencia profesional lograda en la investigación permiten establecer las siguientes sugerencias:

- Generalizar la propuesta de los juegos didácticos en los grupos de séptimo grado de las escuelas del Consejo Popular, para su validación dentro del proceso docente-educativo, en la enseñanza del inglés.
- Continuar enriqueciendo este trabajo con la adición de nuevos juegos y tareas docentes para desarrollar y fomentar la expresión oral.
- Realizar trabajos similares en otros grados y niveles de enseñanza.

## BIBLIOGRAFÍA

- ANTICH DE LEÓN, ROSA: Metodología de la enseñanza de lenguas extranjeras. Editorial Pueblo y Educación. Ciudad de La Habana, 1983.
- ADDVINE FERNÁNDEZ, FATIMA. Didáctica. Teoría y práctica. Editorial Pueblo y Educación La Habana ,2004.
- ÁLVAREZ DE ZAYAZ, C.M .Hacia un curriculum integral y contextualizado, Editorial Universitaria. Tegucigalpa, 1997.
- ABBOT, G, I. The teaching of English as an international guide.Edición revolucionaria.La Habana, 1989.
- ACOSTA, R. Communicative Language Teaching.Editorial Belo Horizontes. Brazil. 1996.
- ÁLVAREZ DE ZAYAS, C.M. El diseño curricular. Editorial Pueblo y Educación. La Habana, 2001.
- ÁLVAREZ DE ZAYAS, C.M. El diseño curricular. Editorial Pueblo y Educación.La Habana, 2001.
- ANTICH DE LEÓN, ROSA. Teaching of English in the elementary and intermediate level. Editorial Pueblo y Educación. La Habana, 1976.
- ANTICH DE LEÓN, ROSA: Metodología de la enseñanza de lenguas extranjeras. Editorial Pueblo y Educación. Ciudad de La Habana, 1983.
- ARY ARNOLD. Introduction to Research in Education. Chicago Holt Rinehorf and Wiston. 1990. 536 p.
- AMATO RICHARD, A PATRICIA. Making it Happen. New York Longman, 1998. 426 p.
- ANTICH DE LEÓN, ROSA. Metodología de la Enseñanza de Lenguas Extranjeras. La Habana. Editorial Pueblo y Educación. 1986. 133 p.
- AYALA RUIZ, MARÍA ELENA .Tesis presentada en opción al titulo académico de Máster en Educación ,2002.
- BYRNE DORN. Teaching Oral English. La Habana. Edición Revolucionaria 1989. 122 p.
- COLECTIVO DE AUTORES .Tabloides de la Maestría en Ciencias de la Educación, (2005).

- COLECTIVO DE AUTORES. Programa de Inglés de 7. grado. Editorial Pueblo y Educación. La Habana.
- DARRY NYE, GERTRUDIS. Games for Second Language Learning. 142 p.
- ELIGIO DE LA PUENTE PORTO, MAGALY. VERA PÉREZ, FENACHO ORO, MARY and BRUMFIT. The functional and National Approach. 166 p.
- ENRÍQUEZ O'FARRIL, ISORA y ANA I. ROJAS: Teaching English to children by television. Approach, Asociación de lingüistas de Cuba, La Habana, diciembre de 2003.
- FIGUEREDO ESCOBAR, ERNESTO. Fundamentos de la investigación educativa. Primera parte. Editorial Pablo de la Torriente Brau, .La Habana, 1978.
- FAEDO, A y otros. Sistema de ejercicios comunicativos para la enseñanza de la comunicación oral del inglés. ISPH José de la Luz y Caballero .Edición ligeria, 1994.
- GONZÁLEZ CASTRO, VICENTE. La comunicación oral en las clases. Algunas ideas de Martí/ Vicente González Castro. - - p. 19- 23. - - En Educación (La Habana). - - N° 14, abril- junio. 1984.
- GONZÁLEZ CASTRO, VICENTE: Profesión comunicador. Edición Pueblo y Educación, La Habana ,1989.
- GONZÁLEZ REY, FERNANDO: Comunicación, personalidad y desarrollo. Edición Pueblo y Educación., La Habana, 1995.
- GONZÁLEZ VALDÉS, América. Creatividad y Métodos de Investigación. Ciudad de la Habana. Editorial Pueblo y Educación, 1990.
- GONZÁLEZ, MAURA: Psicología para Educadores. Edición Pueblo y Educación. La Habana, 1995.
- GREENWOOD, JOHN. The teaching of English as an International Language: A Practical Guide. Edición Revolucionaria.La Habana, 1989.
- How to Use Games in Language Teaching (S.L, S.N, S.A).136 p.

- HUTCHINSON, TOM. English for Specific Purpose. A Learning- centered Approach/ Tom Hutchinson, Allan Waters. - - United Kingdom: Cambridge University Press, 1992.
- INTERACCIÓN Y COMPETENCIA COMUNICATIVA/ Stella Agudo ... [et al ]. - - Colombia: [s.n], 2000. - - 150 p.
- Juegos Didácticos. La Habana. Instituto Superior Pedagógico.
- MELONI, CRISTINE F. Say the Right Thing. A Functional Approach to Develop Speaking Skills/ Cristine F. Meloni, Sh. Thompson, A. Beley. - - Massachusetts: Addison- Wesley Publishing Company, 1992. - - 139 p.
- La educación del niño en el juego/ R. I. Jukorskaia.- - La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 1990. - - 224 p.
- METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN EDUCACIONAL/ Gastón Pérez Rodríguez. . . [et al]. - - La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 1996. 139 p.
- MINED. II Seminario Nacional para educadores. Editado por Juventud Rebelde. Noviembre. ICCP-MINED. Ciudad de La Habana, (2001).
- MINED. VI Seminario Nacional para Educadores. Editorial Pueblo y Educación. La Habana, (2005).
- MITJANS MARTÍNEZ, ALBERTINA. Creatividad, personalidad y educación/ Albertina Mitjans Martínez.- - La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 1995. 154 p.
- MARTHA MARGARITA. HERNÁNDEZ AROCHO, MARISE MICHAEL Abbot, G.I. The teaching of English as an international language A practical guide.Ed. Gilford Surrey .Great Britain, 1994.
- SILVESTRE ORAMAS, MARGARITA. Y ZILBERSTEIN TORUNCHA, José. Enseñanzas aprendizaje desarrollador. Ediciones CEIDE. México. (2000)
- STREVEN, PETER. Teaching English as an International Language from Practice to Principle. Oxford. 1982. 163 p.
- SWAN, MICHAEL. Cambridge University Press.
- PENNY WRIGHT, ANDREW. BETTERIDGE, DAVID and BUCK
- PENNY WRIGHT, ANDREW. Five Minute Activities. Cambridge Handbooks for Language Teachers. General Editor.

- PÉREZ RODRÍGUEZ, GASTÓN. Metodología de la Investigación. 132 p.
- RODRÍGUEZ, BEATRIZ MARÍA. Propuesta de actividades para desarrollar la Lectura y la expresión oral de los estudiantes con el empleo de textos del Programa Editorial Libertad. Tesis de Maestría. Instituto Superior Pedagógico “José de la Luz y Caballero”. Holguín, (2008).
- THOMPSON, ANNE. Words into Speech/ Anne Thompson. - - Canadá: Editorial Copp Clark Plyman, 1991. - - 380 p.
- TORROELLA, GUSTAVO. La formación de valores. Tarea fundamental de la educación actual/ gustavo Torroella. - - p. 62-71. - - En Revista Bimestre Cubana (La Habana). - - Volumen LXXXIV. N° 9, julio- diciembre. 1998.
- TERROUX, GEORGE. Teaching English in a World at Piece Professional Hand Book/Howard Woods. Montreal Mc Gill University. 19 p.
- TRUJILLO SAEZ, FERNANDO. Objetivos en la enseñanza de lenguas extranjeras:de la competencia lingüística a la competencia intercultural. Universidad deGranada. Disponible en Internet:  
<http://www.ugr.es/~ftsaez/objetivos.pdf#search>, (marzo 2005).
- WIDDOWSON, H. Teaching Language as Communication/ H. Widdowson. Oxford University Press, 1978.
- ZARZAR CHORUR, CARLOS. La dinámica de los grupos de aprendizaje desde un enfoque operativo/ Carlos Zarzar Chorur. - - p. 14- 36 .- - En Perfiles Educativos (México). - - N° 9, julio- agosto. 1990.
- ZARZAR CHORUR, CARLOS. La dinámica de los grupos de aprendizaje desde un enfoque operativo/ Carlos Zarzar Chorur. - - p. 14- 36 .- - En Perfiles Educativos (México). - - N° 9, julio- agosto. 1990.

## Anexo 1

### Prueba pedagógica de entrada.

**Objetivo:** Explorar el nivel de desarrollo de la expresión oral relacionado con la capacidad comunicativa en la lengua inglesa, en los estudiantes de séptimo grado

Estimado estudiante, queremos conocer tus conocimientos, acerca de aspectos relacionados con tu capacidad comunicativa en la lengua inglesa.

-Answer the following question:

- |                                    |  |
|------------------------------------|--|
| 1- What's your name?               | 10-What's your address?                                |
| 2- Could you spell your last name? | 11- What is the teacher's name?                        |
| 3- How old are you?                | 12-What does your mother look like?                    |
| 4- What do you do?                 | 13-What does your father look like?                    |
| 5- What language do you speak?     | 14-Is this your pencil? What color is it?              |
| 6- Where are you from?             | 15-Is she / he your teacher? Where does she / he live? |
| 7- What's your house like?         | 16-What is she/he wearing?                             |
| 8-What's the weather like?         |  |
| 9- Where do you live?              |  |



## **Anexo 2**

### **Encuesta a los estudiantes**

Objetivo: Explorar el nivel de conocimientos relacionados con la asignatura Inglés que poseen los estudiantes de séptimo grado de la Secundaria Básica Enrique José Varona de la Pera.

Introducción:

Querido estudiante, como parte del esfuerzo cultural de la revolución, todos los jóvenes cubanos deben saber comunicarse fluidamente en inglés. Tú eres uno de ellos y puedes ayudar a lograr este empeño, respondiendo con sinceridad las siguientes preguntas.

#### Cuestionario.

1- ¿Te gusta la asignatura de inglés?

----- sí ----- no

a) ¿Por qué?

2- ¿Conoces algunas de las funciones comunicativas del idioma inglés?

----- sí ----- no

a) Mencionalas

3- ¿Sabes establecer una comunicación con el idioma inglés?

----- sí ----- no

a) ¿Por qué?

4-¿Qué actividades realiza tu profesora para establecer la comunicación en el idioma inglés?

5-¿En las clases de inglés tu profesora realiza juegos didácticos?

----- sí ----- no

a) De responder afirmativamente, diga si se ha sentido motivado al participar en los mismos

## **Anexo 3**

### **Guía de observación de clases.**

Objetivo: Constatar cómo el profesor orienta y controla en las clases de inglés actividades que permitan el desarrollo de la expresión oral.

#### Guía de observación

1. ¿Se realizan actividades que propicien la participación de los alumnos, en cuanto a la expresión oral?
2. ¿Cuál es la forma que se utiliza para establecer la comunicación?  
profesor – alumno, alumno – alumno, alumno – profesor.
3. ¿El lenguaje del profesor es correcto y comprendido por los estudiantes?
4. ¿Las actividades desarrolladas durante la clase contribuyen al desarrollo de la expresión oral?
5. ¿Los estudiantes muestran desarrollo de habilidades en la expresión oral ?

## **Anexo 4**

### **Entrevista para profesores de Inglés**

Objetivo: Valorar con los profesores aspectos relacionados con la enseñanza del inglés, específicamente con el desarrollo de la expresión oral.

Estimado docente, queremos conocer tus criterios acerca de aspectos relacionados con la enseñanza del inglés, específicamente con el desarrollo de la expresión oral , todas tus respuestas nos pueden ayudar para mejorar el trabajo.

#### **Cuestionario:**

- 1- ¿Qué opinión le merece el programa de inglés de séptimo grado?
- 2-¿Cómo valora los resultados de aprendizaje que tradicionalmente se obtienen en el grado?
- 3-¿Cómo valora los resultados que se obtienen en la actividad comunicativa en general y en la expresión oral específicamente?
- 4-¿Ha utilizado juegos didácticos para el desarrollo de la expresión oral en sus clases?
- 5¿Considera importante el trabajo con los juegos didácticos para desarrollar habilidades en la expresión oral? Fundamente su respuesta

### **Anexo 5.**

#### **Resultados de las pruebas pedagógicas de entrada y salida**

Niveles de desempeño	Entrada		Salida	
	Cantidad de presentados.	%	Cantidad de presentados.	%
I Nivel	25	55,5%	6	13,3%
II Nivel	15	33,3%	13	28,9
III Nivel	5	11,1%	26	57,8

Niveles para clasificar el grado de desarrollo de la expresión oral

Nivel III: Cuando el estudiante se expresa con riqueza, fluidez y coherencia en su expresión en correspondencia con el grado.

Nivel II: Cuando el estudiante se expresa con cierta fluidez, riqueza y coherencia, y posee un vocabulario promedio.

Nivel I: Cuando la expresión del estudiante es algo pobre, limitada, escaso vocabulario y algunas incoherencias.