

UNIVERSIDAD DE CIENCIAS PEDAGOGICAS
“José de la Luz y Caballero”
Escuela Especial Renato Guitart Rosell.

Trabajo de Diploma

**JUEGOS QUE POTENCIEN LA MOTIVACIÓN POR LA COMUNICACIÓN
ORAL DE LOS ESCOLARES CON RETARDO EN EL DESARROLLO
PSIQUICO DE TERCER GRADO EN LA ASIGNATURA INGLÉS**

SERGIO ANTONIO AVILA DOMÍNGUEZ

HOLGUÍN

2010-2011

UNIVERSIDAD DE CIENCIAS PEDAGOGICAS
“José de la Luz y Caballero”
Escuela Especial Renato Guitart Rosell

Trabajo de Diploma

Título: JUEGOS QUE POTENCIEN LA MOTIVACIÓN POR LA COMUNICACIÓN ORAL DE LOS ESCOLARES CON RETARDO EN EL DESARROLLO PSÍQUICO DE TERCER GRADO EN LA ASIGNATURA INGLÉS.

Trabajo presentado en opción al título académico de Licenciado en Educación en la especialidad de Educación Especial.

Autor: Sergio Antonio Avila Domínguez.

Tutoras: Lic. Norkis Reyes Pérez. MSc.

Lic. Inés Calzadilla Sanz.

HOLGUÍN

2010-2011

Agradecimientos:

Le agradezco de todo corazón a:

Mi familia, y en especial a mi abuela Emma Escobar Aguilera por toda su dedicación y empeño en que fuese siempre un hombre de bien.

Mis compañeros de trabajo y a mis alumnos, inspiradores de esta investigación.

Yamila Torres y Tamara Reyes, por dedicar parte de su tiempo y el apoyo prestado en todo momento.

Mi tutora Norkis y familia, por el tiempo dedicado a intercambios científicos y su apoyo incondicional.

Mis profesores por nutrirme de todos sus conocimientos.

Todas aquellas personas que me apoyaron y estuvieron conmigo durante la duración de esta investigación.

A todos... Muchas gracias.

Dedicatoria:

A mi familia y de manera especial a mi abuela Emma por su entrega y dedicación a lo largo de todos estos años.

Pensamiento:

“En un mismo hombre suelen ir unidos un corazón pequeño y una masa grande. Pero todo hombre tiene el derecho de cultivar su inteligencia, por respeto a sí propio y al mundo. ”

José Martí.

RESUMEN

El idioma inglés es, por excelencia, el que establece la comunicación a escala mundial. El mundo moderno ha implantado un nivel creciente de desarrollo en todas las esferas de la sociedad, lo que demanda que aumente la comunicación para lograr el intercambio y la apropiación del progreso por parte de las sociedades.

El presente trabajo es el resultado de la aplicación de instrumentos que demuestran la desmotivación de los escolares con Retardo en el Desarrollo Psíquico del tercer grado por la comunicación oral en Inglés, así como los bajos niveles alcanzados en la adquisición del conocimiento de esta asignatura.

Estas insuficiencias son la consecuencia de la falta de vocabulario que poseen los escolares, lo que limita el correcto desempeño durante el desarrollo de las actividades, no se comunican con fluidez y los maestros no desarrollan actividades creativas que incrementen la comunicación oral de sus escolares.

Luego de un análisis teórico sobre el tema, una aproximación a la situación del objeto de investigación y su campo, se elaboraron juegos para elevar la motivación en los escolares mediante las clases de la asignatura inglés, contribución central de este trabajo. Se presentan además acotaciones teórico-metodológicas para la aplicación de los mismos, una valoración de la efectividad de estas, y anexos que enriquecen la finalidad.

INDICE

Pág.

INTRODUCCIÓN

EPÍGRAFE 1: ANÁLISIS TEÓRICO – PRÁCTICO DEL OBJETO Y CAMPO DE INVESTIGACIÓN

1.1 La motivación como categoría.

1.2 Algunas consideraciones acerca de la comunicación.

1.3 Aproximación a la competencia comunicativa en lenguas extranjeras.

1.4 Consideraciones generales acerca de la metodología del aprendizaje de la comunicación.

1.5 Caracterización de los escolares con Retardo en el Desarrollo Psíquico.

1.6 Situación actual de la motivación de los escolares de la Escuela Especial Renato Guitart Rosell.

EPÍGRAFE 2: JUEGOS QUE POTENCIEN LA MOTIVACIÓN POR LA COMUNICACIÓN ORAL DE LOS ESCOLARES CON RETARDO EN EL DESARROLLO PSÍQUICO DE TERCER GRADO EN LA ASIGNATURA INGLÉS

2.1- Breve aproximación teórica a la categoría docente juegos.

2.2- ¿Hacia que aspectos deben ir dirigidos los juegos que se plantean?

2.3- Juegos que potencien la motivación por la comunicación oral de los escolares con Retardo en el Desarrollo Psíquico de tercer grado en la asignatura Inglés.

2.4- Valoración de la efectividad de la propuesta de Juegos que potencien la motivación por la comunicación oral de los escolares con Retardo en el Desarrollo Psíquico de tercer grado en la

asignatura Inglés.

CONCLUSIONES

RECOMENDACIONES

BIBLIOGRAFÍA

ANEXOS

INTRODUCCIÓN

El objetivo central de la educación cubana es la formación de personalidades capaces de insertarse en la sociedad y contribuir a su desarrollo. Una personalidad integral es el resultado de diversas influencias organizadas en un sistema y dentro de él; la escuela ocupa un lugar primordial, por ser su labor educativa el reflejo del cumplimiento de los principios y objetivos de la educación en la sociedad, es decir, debe responder a las crecientes exigencias que se plantean para la formación de las nuevas generaciones.

Es por ello que el maestro de nuestros días deberá proponer la utilización de diferentes vías para lograr una educación auténticamente desarrolladora, donde la personalidad tenga espacios para plantearse soluciones y lograr niveles superiores de realización y enriquecimiento de sus particularidades.

Para dar cumplimiento a este objetivo primordial de la Revolución, la labor principal del maestro se debe dirigir a llevar de la mano la instrucción, la educación y el desarrollo de eslabones básicos y elementales para la formación de actitudes, conductas y convicciones que preparen al escolar para la vida futura.

En este momento es preciso que el maestro goce de una formación general e integral y que este a su vez propicie a sus escolares conocimientos, modos de actuación, un nivel cultural adecuado y hábitos saludables de convivencia. En esencia, que trabaje estableciendo un nexo constante entre lo cognitivo y lo afectivo.

La asignatura de Inglés en el Sistema Nacional de Educación responde a la importancia política, económica, social y cultural de las lenguas extranjeras en el mundo de hoy. La asignatura, además, contribuye a la formación científica del mundo en los escolares, al tomar como punto de partida el lenguaje como fenómeno social y la relación pensamiento - lenguaje - cultura, así como al proporcionar el análisis de la lengua para penetrar en su esencia.

La enseñanza del inglés no solo debe contribuir a la eficiencia lingüística funcional, sino también a la habilidad de construir y reconstruir nuevos conocimientos, lo que significa desarrollar en los escolares los hábitos, habilidades y conocimientos básicos que les permitan comunicarse en la

lengua extranjera: comprender información oral y escrita, expresarse oralmente sobre temas familiares, escolares y sociales.

La revisión realizada de la bibliografía evidencia que el problema con el correcto desarrollo de las cuatro habilidades básicas de la lengua inglesa es uno de los más apremiantes y complejos que afronta la enseñanza del idioma inglés en la actualidad. Si al escolar no se le prepara y motiva para escuchar, hablar, escribir y leer alguna información, la valora y la utiliza en los procesos lógicos del pensamiento, no podrá desarrollarse de manera integral, como tampoco podrá construir su propio conocimiento.

Para el autor no hay dudas de que la tarea de enseñar las habilidades de la lengua inglesa es responsabilidad de la escuela en general y de cada uno de los maestros que imparten la asignatura, quienes asumen la responsabilidad metodológica de influir en las transformaciones de sus escolares y promover los niveles de ayuda necesarios que permitan optimizar el proceso de enseñanza - aprendizaje y relacionar coherentemente los componentes de dicho proceso.

En la escuela cubana el estudio del idioma inglés ha estado incluido dentro del diseño curricular. Los objetivos de los programas para cada etapa han ido variando en dependencia de los resultados que estos han ilustrado. Primeramente se hacía énfasis en la traducción, la lectura y la repetición en el procedimiento oral, entre otras habilidades de manera individual, donde el protagonista era el maestro.

Esto imposibilitaba el desarrollo de las habilidades de manera integral, hasta que se logró la introducción de un nuevo programa con enfoque comunicativo para resolver estas carencias. Sin embargo, la calidad del aprendizaje no alcanza los niveles deseados ya que su competencia comunicativa es insuficiente.

Se ha confirmado que los maestros están identificados con la importancia concedida al proceso de enseñar y en la prioridad que exige el saber cómo hacerlo. No obstante, en su mayoría no cuentan con el arsenal pedagógico para dirigir la gestión hacia ese objetivo.

En todos los grados, los documentos rectores de la asignatura abordan temas de vigencia y utilidad para los escolares y los maestros, relacionados con las necesidades, vivencias cotidianas, la problemática contemporánea y la toma de decisiones; pero en la actualidad este proceso refiere insuficiencias desde la propia concepción del trabajo metodológico, provocado por limitaciones en la dirección del proceso de enseñanza - aprendizaje de la asignatura y en específico el tercer grado, hecho evidenciado en la observación a las diferentes actividades que se realizan durante el mismo.

Un análisis realizado de la situación arroja lo siguiente:

El cumplimiento de estas exigencias en la Educación Especial se inserta en el currículo de las escuelas de tránsito. En específico las Escuelas Especiales para escolares con Retardo en el Desarrollo Psíquico, en las cuales los escolares comienzan su aprendizaje desde el tercer grado, constituyendo este un elemento a considerar para el logro de un tránsito exitoso; sin embargo la enseñanza de esta asignatura representa un reto e infinitas preocupaciones para maestros y directivos.

- De los tres centros en que se imparte la asignatura Inglés solo existe un maestro fijo, de ellos ninguno graduado y uno superándose en la Universidad de Ciencias Pedagógicas (UCP), por tanto carecen de formación pedagógica.
- La participación de los maestros que imparten la asignatura en las preparaciones metodológicas no es sistemática, de la misma manera que es insuficiente su capacitación por medio de las actividades metodológicas que se conciben dentro del sistema de trabajo de los centros.
- Los escolares carecen de información lingüística en correspondencia con las demandas del nivel, razón por la que tienden a preguntar en español todo lo desean saber en Inglés.
- Insuficiente la creatividad por parte de los maestros para elaborar nuevos y motivantes ejercicios que faciliten el aprendizaje de los escolares.
- Falta de motivación por parte de los escolares para realizar las actividades que se les asignan durante las clases.

- Insuficientes conocimientos sobre la lengua inglesa y la metodología para su enseñanza en maestros y directivos.
- Las tele clases no favorecen el desarrollo de la comunicación oral.

Al considerar lo anteriormente expuesto resultó necesario comenzar una investigación que respondiera al siguiente **Problema Científico**: ¿Cómo favorecer la motivación por la comunicación oral en la asignatura de Inglés en escolares con Retardo en el Desarrollo Psíquico de tercer grado?

El problema anteriormente mencionado dio lugar al surgimiento del siguiente **Tema**: Juegos que potencien la motivación por la comunicación oral de los escolares con Retardo en el Desarrollo Psíquico de tercer grado en la asignatura Inglés.

En correspondencia con el tema se asumió como **Objetivo**: La elaboración de juegos para potenciar la comunicación oral de los escolares con Retardo en el Desarrollo Psíquico de tercer grado en la asignatura de Inglés.

El **Objeto de investigación** es el proceso de enseñanza-aprendizaje de la comunicación oral del Inglés en los escolares que cursan tercer grado en la Educación Especial de la ciudad de Holguín y el **Campo de acción** es la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la comunicación oral del Inglés de los escolares que cursan el tercer grado en la Educación Especial.

Para lograr el cumplimiento del objetivo propuesto en esta investigación se formularon las siguientes preguntas científicas:

- 1- ¿Cuáles son los principales elementos teóricos concernientes a la motivación y la comunicación oral?
- 2- ¿Cuál es la situación actual del objeto y el campo de investigación?
- 3- ¿Qué actividades pudieran elevar los niveles de motivación de los escolares mediante la comunicación oral en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Inglés?
- 4- ¿Cuál sería la efectividad de la aplicación de las actividades en función de la motivación de los escolares?

Para dar respuesta a las preguntas científicas planteadas se trazaron las siguientes **Tareas de investigación:**

- 1- Análisis de elementos teóricos pertinentes a la motivación y la comunicación oral.
- 2- Aproximación crítica a la situación actual del objeto y el campo de investigación.
- 3- Diseño de juegos docentes que permitan elevar los niveles de motivación de los escolares a través de la comunicación oral en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Inglés.
- 4- Valoración de la efectividad de la propuesta.

Para dar cumplimiento a las tareas planteadas se aplicaron diferentes **métodos de investigación**, del nivel **teórico:**

Histórico - lógico: se empleó con el objetivo de elaborar la fundamentación teórica de la investigación.

Análisis y síntesis: para una aproximación a elementos teóricos relacionados con la motivación y la comunicación oral.

Inducción - deducción: permitió asumir una posición crítica para llegar a conclusiones a partir de la valoración de los instrumentos aplicados.

Del nivel **empírico:**

Observación: se utilizó para caracterizar como se desarrolla actualmente la concepción de los juegos y el estado real que presenta la motivación de los escolares mediante las clases de comunicación oral.

Encuestas y entrevistas: para corroborar datos de la observación, para diagnosticar el estado actual de motivación de los escolares y determinar criterios sobre el trabajo metodológico para la enseñanza de la comunicación oral .

Métodos Estadísticos: para determinar la muestra a estudiar, tabular e interpretar los resultados obtenidos y establecer las generalizaciones apropiadas a partir de ellos, además de realizar tablas y gráficos.

Se asumió como **población** para esta investigación 41 escolares con Retardo en el Desarrollo Psíquico de tercer grado de la Escuela Especial Renato Guitart Rosell del municipio de Holguín. De ellos se escogió una muestra intencional de 12 escolares.

La Tesis contiene dos epígrafes. El epígrafe I aborda elementos teóricos esenciales sobre la motivación y la comunicación oral, así como un análisis de la situación actual del objeto y el campo de investigación.

El epígrafe II contiene una breve y necesaria aproximación a algunos fundamentos teóricos básicos sobre la categoría juegos, sugerencias clave sobre lo que deben lograr los propuestos en función de la motivación, y el conjunto de ellos derivados del estudio y análisis del programa de tercer grado de la asignatura Inglés, dirigidos a elevar la motivación de los escolares, y que se erigen como aporte central de la investigación. Lo novedoso se enmarca en el diseño de juegos que permiten elevar los niveles de motivación en este tipo de escolar, aspecto crucial para el aprendizaje. A su vez, la significación práctica radica en el resultado, al lograrse estadios motivacionales superiores en los escolares.

Además, aquí se presentan los resultados de la valoración de la efectividad de la propuesta con la implementación de los juegos. La Tesis incluye también anexos que aclaran y complementan los elementos de la investigación.

EPÍGRAFE 1: ANÁLISIS TEÓRICO – PRÁCTICO DEL OBJETO Y CAMPO DE INVESTIGACIÓN

El presente epígrafe aborda aspectos fundamentales concernientes a la motivación y la comunicación oral, así como un análisis de la situación actual del objeto y el campo de investigación.

1.1. La motivación como categoría

La motivación ha sido interés para muchos estudiosos desde la antigüedad. Los primeros intentos para explicar la naturaleza de la motivación humana, según datos aportados por Flores (1987), proceden de los pensadores griegos. Concretamente Epicuro argumentó una teoría en la que defiende que los sujetos están motivados para buscar el placer y evitar el dolor.

Sócrates por su parte, trató de encontrar el porqué de la búsqueda de la felicidad en el hombre, mientras que Aristóteles basado en la observación de los hechos concluyó que determinadas conductas humanas estaban relacionadas con los sentimientos de afecto que dirigen el comportamiento.

La motivación no es un proceso aislado en la personalidad, se da en unidad con otros procesos que la enriquecen y en estrecha relación con la actividad externa.

“La motivación es un conjunto de procesos psíquicos internos (que implican la actividad nerviosa superior y reflejan la realidad subjetiva a través de las condiciones internas de la personalidad), que conteniendo el papel activo y relativamente autónomo de la personalidad, y en su constante transformación y determinación recíproca con la acción externa, sus objetos y estímulos van dirigidos a satisfacer las necesidades del hombre y en consecuencia, regulan la dirección e intensidad o activación del comportamiento, manifestándose como actividad motivada”. González, (1995).

Para el autor anteriormente nombrado; la motivación expresa el carácter orientador de la conducta por medio de estrategias de actuación elaboradas cognitivamente en planes y proyectos. Enfatiza que los contenidos y funciones psicológicas del sujeto se integran en la personalidad, conformando en el orden estructural dos grandes subsistemas de regulación (motivacional afectivo y cognitivo instrumental).

Este autor le concede un carácter activo al sujeto y un carácter personalógico a la motivación, que implica el reconocimiento no sólo del contenido de la motivación profesional, sino también de su función reguladora en la actividad del individuo.

La profundización en la teoría sobre la motivación permite plantear que para la modificación estable y oportuna del conocimiento, por consiguiente para aprender, el sujeto requiere como en toda actividad, estar motivado. Es decir, necesita de una fuerza motivadora, orientadora, reguladora, que actúe como resorte activador del aprendizaje, resorte identificable con la motivación por aprender.

Se considera la motivación por aprender como el proceso que se manifiesta en la relación entre las necesidades y disposiciones para aprender y el reflejo cognoscitivo de la realidad docente del escolar, logrando regular la dirección, el grado de activación y sostén del comportamiento del escolar, en correspondencia con la asimilación de los contenidos, a partir de sus propias estrategias de comprensión y construcción del conocimiento.

La categoría motivación es definida por la psicología marxista - leninista como un complejo sistema de procesos y mecanismos psicológicos que determinan la orientación dinámica de la actividad del hombre en relación con su medio; se le atribuye carácter motivacional a todo lo que impulsa y dirige la actividad del hombre.

Carlos Marx introdujo el concepto de actividad práctica y le dio un riguroso sentido materialista, a partir de su concepción de que las circunstancias hacen al hombre en la misma medida en que este hace las circunstancias, por ello el individuo siempre estará ante actividades específicas, cada una de las cuales debe responder a determinada necesidad, y estará sujeto a cambios naturales y sociales que dependen de su entorno (familia, escuela, grupo), expresándose estos con un carácter dinámico en sus contenidos motivacionales, de acuerdo con la edad, sexo y localidad.

A partir de lo anteriormente mencionado, para su definición es necesario tener en cuenta el término esfera motivacional, en la cual se incluyen los elementos psicológicos que de forma directa o indirecta actúan como fuerzas motrices de

la orientación básica de la personalidad, y se encuentra en estrecha relación con las esferas cognoscitiva y volitiva, cuyas funciones respectivas son: el conocimiento de la realidad, sus fenómenos, leyes y la regulación consciente de la actividad humana.

Danilov y Skatkin (1989), plantean refiriéndose a lo esencial de la motivación dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje: “Un enorme papel desempeña el carácter de los motivos del aprendizaje... Una cosa es que ellos provoquen apetencia y otra, que despierten el interés por el conocimiento, por su proceso, por la realización independiente de la búsqueda”. Los elementos planteados por los autores son vitales para entender la importancia que tiene en elevar los niveles de motivación de los escolares, y en el caso de esta investigación, en el área de la comunicación oral.

La integridad política, social y moral del maestro, su cultura general y el dominio de su ciencia constituyen la base sobre la que se sustenta la creación de intereses y motivos en los escolares, lo que incidirá en la motivación personal que registra sus orígenes en las necesidades, intereses o satisfacciones derivadas del propio conocimiento y que conducen al método creativo.

El proceso de motivación resulta efectivo cuando se organiza la actividad cognoscitiva dinámica de los escolares. Para el autor de esta investigación este es un planteamiento de mucho valor teórico-metodológico por las implicaciones que se derivan a la hora de elaborar los juegos que permitan elevar los niveles motivacionales de los escolares.

La motivación constituye una faceta compleja y sutil del proceso docente educativo, por cuanto esta abarca los motivos personales de estudio de los escolares. Su esencia radica en crear las condiciones desde el punto de vista didáctico, para que los mismos comprendan el sentido y la significación de lo que estudian, de sus habilidades, en virtud de lo cual se origina el deseo de conocer lo nuevo, de aprender y aplicar los conocimientos en la solución de tareas prácticas.

Los estudios sobre la motivación han constituido prioridad para psicólogos, sociólogos y pedagogos cubanos. Los estudiosos han dejado bien demostrada

la unidad existente entre lo afectivo- cognitivo, lo interno- externo y lo social- individual en el estudio y desarrollo de la personalidad, y por consiguiente de la motivación, como expresión y reflejo de esa personalidad.

El investigador González (1987) ha señalado que “El proceso motivacional consiste en una constante determinación y transformación recíproca entre dos polos, las necesidades de la personalidad y el reflejo del mundo real”. De manera particular, este autor es del criterio de que la motivación hacia el estudio radica en la combinación entre motivos intrínsecos y extrínsecos en su unidad estructural y funcional, denotando ello la complejidad del proceso motivacional.

De la motivación depende, en gran medida, el éxito del proceso en el aula y la calidad con que el escolar sea capaz de ser partícipe de su crecimiento personal cuando se enfrenta a la actividad que se sugiere.

La motivación no es un proceso aislado en la personalidad, sino que se da en unidad con otros que la enriquecen, en estrecha relación con la actividad externa.

González (1987) considera que : “La motivación es un conjunto de procesos psíquicos internos (que implican la actividad nerviosa superior y reflejan la realidad subjetiva a través de las condiciones internas de la personalidad), que conteniendo el papel activo y relativamente autónomo de la personalidad, y en su constante transformación y determinación recíproca con la acción externa, sus objetos y estímulos van dirigidos a satisfacer las necesidades del hombre y en consecuencia, regulan la dirección e intensidad o activación del comportamiento, manifestándose como actividad motivada” .

Basado en las concepciones anteriores, el investigador de esta tesis considera a la motivación por aprender como el proceso que se manifiesta en la relación entre las necesidades y disposiciones para aprender, y el reflejo cognoscitivo de la realidad docente del escolar, logrando regular la dirección, el grado de activación y sostén del comportamiento del escolar, en correspondencia con la asimilación de los contenidos, a partir de sus propias estrategias que le permitan el dominio del aprendizaje en correspondencia con el nivel y las

pueda aplicar en situaciones de la vida práctica, es decir construir su propio conocimiento.

El escolar motivado, interesado por la actividad, tendrá una disposición positiva por su realización, por alcanzar el resultado, por tener éxito. Así, interactúan la motivación y las esferas intelectuales y volitivas emocionales de la personalidad, la disposición positiva de cada una estará vinculada con las otras, y finalmente con el éxito.

El maestro de inglés, como todos, tiene que influir en los procesos lógicos del pensamiento y en el estado psicológico del escolar, para así actuar positivamente en su campo motivacional: despertar motivos, intereses, concentrar su atención y estimular su imaginación creadora.

1.2. Algunas consideraciones acerca de la comunicación.

El concepto de comunicación puede ser asociado a diferentes términos que contribuyen a su definición, no sin discrepancias por parte de algunos investigadores. Desde el punto de vista etimológico, proviene de la palabra latina "*communicatio*", que a su vez tiene su origen en el término "*communis*", común.

En Cuba, desde los años 80, se viene investigando el concepto de comunicación por parte de diferentes autores: González (1995); Alfonso (1988); Kraftchenko (1990); Sánchez, (1994); Ojalvo (1994) y Castro (1995), lo cual ha permitido el desarrollo de una teoría de la comunicación pedagógica y sus implicaciones metodológicas, en estrecha relación con las dificultades existentes en la escuela cubana, aunque sin unanimidad en su definición conceptual.

En la búsqueda de información realizada se distinguen muchas definiciones de comunicación y en el mundo de la enseñanza de las lenguas extranjeras también son disímiles, pero específicamente para esta propuesta el autor se identifica con el concepto de Andreieva (1984), que refiere que la *comunicación oral* es la actividad audio-oral que se produce entre dos o más hablantes donde el emisor se convierte en receptor y viceversa en un proceso de intercambio dialéctico.

Teniendo en cuenta la complejidad del proceso comunicativo, al analizar su estructura, se tuvieron en cuenta los aspectos considerados por Andreieva, por ser los que mejor se ajustan a los objetivos propuestos en este trabajo:

- *Aspecto comunicativo*: presupone la comunicación como intercambio de información. Cada participante del proceso comunicativo hay que considerarlo como un ente activo, no como un objeto, sino como un sujeto.
- *Aspecto interactivo*: la comunicación como interacción fija, no solo el intercambio de signos por medio de los cuales se influye sobre el comportamiento del otro, sino también la organización de las acciones conjuntas que permitan al grupo realizar cierta actividad común para todos los miembros. Esta interacción se realiza si existen determinadas relaciones entre los participantes.
- *Aspecto perceptivo*: la comunicación como percepción mutua entre las personas, incluye la percepción interpersonal como variante de la percepción del hombre por el hombre. Cuando el sujeto entra en contacto con otra persona, él es percibido por el otro siempre como personalidad.

Las impresiones que surgen durante este proceso juegan un papel regulador en la comunicación porque conociendo al otro, se va formando el mismo sujeto cognoscente, y la exactitud en la imagen del otro depende del éxito de la organización de las acciones acordadas con él.

Teniendo en cuenta lo planteado por Ojalvo (1994), la psicología de orientación marxista concibe la comunicación como un fenómeno complejo y multifacético, en el que se distinguen tres procesos que, a su vez, cumplen funciones diferenciadas, pero mutuamente relacionadas:

- *Proceso informativo*, en el que la comunicación cumple la función de intercambio de información.
- *Proceso de interacción*, de influencia recíproca, la comunicación cumple en este caso una función reguladora de la conducta.
- *Proceso de comprensión mutua*, de percepción interpersonal, donde intervienen las emociones de los comunicantes y que cumple una función afectiva.

1.3 Aproximación a la competencia comunicativa en lenguas extranjeras.

Los maestros de lenguas extranjeras tienen el deber de llevar a cabo la alta responsabilidad de lograr una enseñanza efectiva del idioma que imparten. Esto debe traducirse en lograr un nivel adecuado en el desarrollo de habilidades que les permitan a los escolares comunicarse dentro y fuera de la clase.

De acuerdo con las transformaciones que han venido desarrollándose en los últimos años para lograr tales objetivos, el enfoque comunicativo ha demostrado ventajas significativas en comparación con el enfoque estructuralista.

De acuerdo con Acosta (1996) el enfoque comunicativo de la enseñanza de lenguas toma como su punto de partida el uso de un lenguaje comunicativo determinado. Este es un enfoque que aboga por prestar especial atención al uso de la lengua, a la comunicación y no a la forma. Es un método para la enseñanza de lenguas extranjeras que hace énfasis en que el objetivo del idioma es lograr la competencia comunicativa.

El dominio intuitivo que el hablante nativo posee para utilizar e interpretar el idioma correctamente en el proceso de interacción y relación con el contexto social, ha sido nombrado por Hymes (1972) como competencia comunicativa. Según palabras de Hymes, esta es una competencia “cuando se habla, cuando no, y cómo, de qué se habla, con quién, dónde, de qué forma”.

La teoría de Hymes de la competencia comunicativa es una definición de lo que el hablante necesita saber para ser competente desde el punto de vista comunicativo; es la habilidad que requiere el individuo para utilizar el lenguaje como medio de comunicación en una comunidad determinada. Según Hymes (1972) una persona que adquiere competencia comunicativa logra ambas cosas: el conocimiento y la habilidad para el uso de la lengua con respecto a:

- si algo es y hasta qué punto formalmente posible;
- si algo es y hasta qué punto posible en virtud de los medios y los implementos existentes;

- si algo es y hasta qué punto apropiado (adecuado) en relación con un contexto;
- si algo es y hasta qué punto realmente ejecutado y lo que su realización significa.

En otras palabras, se puede definir la competencia comunicativa como la capacidad que se desarrolla en el individuo para determinar con precisión qué decir, a quién, por qué, cómo, dónde y cuándo, e incluye el uso correcto y apropiado de la lengua.

La comunicación incluye, dice Wilkings (1983), conocimiento de gramaticabilidad y habilidad para ser gramático, pero como una habilidad muy compleja esta incluye mucho más que las subhabilidades de ser gramatical. Vale la pena decir aquí que el término gramatical incluye los niveles, fonológico, gramatical y lexicológico.

A través de estos aspectos los hablantes llevan a cabo una serie de funciones las que se convierten inmediatamente en objetivos de una clase, ya sea saludar a alguien, invitar a alguien, etc.

Hymes hace un interesante aporte al definir la *competencia comunicativa* como la habilidad del individuo para seleccionar, dentro de la totalidad de las expresiones gramaticales correctas a su disposición, formas y normas sociales que gobiernan el comportamiento según la ocasión.

Hay autores que identifican a la competencia comunicativa con la competencia lingüística (Romeu, 1994), pero la primera es un resultado del desarrollo de la segunda, sin restringirse a ella; la competencia lingüística es una condición necesaria pero no suficiente.

El autor concuerda con Fernández (1994) que aborda la diferencia entre ambas al incluir dentro de la competencia comunicativa factores socio-psicológicos y culturales, sin negar su estrecha relación con el dominio adecuado del idioma.

La comunicación es un fenómeno propio del hombre como ser social y de la Educación por su naturaleza social.

Dentro de los aspectos principales a aprender en la escuela uno es el lenguaje y sobre esta base se determina el objetivo, el contenido y los métodos más efectivos para proporcionar a los escolares conocimientos, hábitos y habilidades, es por ello que la relación de enseñanza-aprendizaje con la comunicación oral influye en la determinación del Proceso de Enseñanza Aprendizaje. Antich (1986).

1.4 Consideraciones generales acerca de la metodología del aprendizaje de la comunicación.

La educación ha tomado nuevos rumbos, ello lo evidencia el avance en la enseñanza dado la efectividad y el sin fin de alternativas que tiene el maestro a la hora de enseñar, es por ello que la utilización e introducción de las nuevas tecnologías de información y de comunicación (TIC) es un instrumento de primer orden que está presente en las agendas educativas, dado que provee de innovadoras estrategias la aplicación y transmisión de información y de conocimientos propios de los cambios que ha traído consigo la globalización.

Lo deseable es que se cuente con las competencias básicas y que posean otras competencias complementarias, como los valores y actitudes que comprometan su vida con el entorno educativo, el laboral y el de la sociedad.

Se trata de evidenciar la urgente necesidad del establecimiento de un espacio relevante en una revolución educativa que llegue hasta la sociedad, y que comienza fundamentalmente por la escuela, que interviene en ello los sistemas de adquisición, de transmisión y de uso del saber en función de un abordaje que establece mecanismos confiables en pro de una educación que promueve el intercambio de saberes con calidad a través de:

- 1- Maestros cada vez más competitivos a tono con las exigencias actuales del contexto.
- 2- La transmisión del conocimiento a los escolares en concordancia con las exigencias que hoy están presentes en el contexto social.
- 3- La introducción de nuevas formas de distribución del saber en la

educación de cara a las demandas del sector educacional, el cual es el espacio donde comienza el verdadero desarrollo del personal que se forma.

Las actividades pedagógicas, los métodos de formación y la gestión educativa han cambiado y están aprovechando las ventajas de la informática y el potencial de oportunidades que se les ofrece a los maestros.

En el ejercicio del proceso educativo, intervienen factores relacionados a él, tales como, la realidad económica mundial, los problemas del contexto social, político, la comunidad, la autonomía en la toma de decisiones, la preparación científica y pedagógica pero también está presente el interés por el entrenamiento mismo de los procesos de aprendizaje.

Para ello es necesario valorar que la educación tenga mayor presencia no solo con los contenidos institucionales y pedagógicos, sino también en la evaluación de los resultados, que se realice sobre la base del desempeño que demuestren los escolares una vez que hayan concluido su formación en el sistema educativo y que a su vez le permita la demostración de los saberes, sus competencias y su desempeño.

Si los escolares aprenden de su experiencia, y la medida en que esto sucede, depende no tanto de cuánto y qué experimenta, sino de lo que hace con ello. Muchas personas tan solo viven su experiencia, en lugar de aprender de ella.

Una condición esencial en el aprendizaje es la comunicación, la cual constituye uno de los aspectos de mayor importancia que están presentes en el adiestramiento, la comunicación no debe verse solo como el acto de transmitir información y conocimientos a otra persona, implica estar dispuesto al dialogo, a brindar información, a tener la creencia de que se va hacer contacto con un ser humano que requiere atención ya sea para recibir, transmitir mensajes o expresar sentimientos.

En el proceso de enseñanza-aprendizaje, es indispensable desarrollar habilidades para una comunicación efectiva, existiendo normas que hacen de la comunicación interpersonal nuestro gran recurso, es por ello que el facilitador y asesor de estos procesos de formación debe mantener una actitud abierta a la comunicación con los participantes de manera que

promueva al diálogo, a la participación y al enriquecimiento tanto del que aprende como del que enseña.

1.5- Caracterización de los escolares con Retardo en el Desarrollo Psíquico.

El estudio de la personalidad es uno de los problemas que durante largos años ha acompañado a millones de profesionales. En todos aquellos que de alguna manera trabajan con escolares con Retardo en el Desarrollo Psíquico se ha evidenciado la necesidad de partir de un verdadero conocimiento de las características de las edades comprendidas en la etapa escolar y de las particularidades que poseen dentro del desarrollo ontogenético en que se encuentren.

Aunque el término Retardo en el Desarrollo Psíquico no es universalmente utilizado, por las limitaciones en el intercambio científico y bibliográfico entre occidente y el antiguo campo socialista, es el que se asume en nuestro país, por ser coherente con la concepción Histórico-Cultural y su grado de certidumbre, para el diagnóstico, la intervención y la práctica escolar.

Autores como M. Torres, S. Domishkievich y L.F.Herrera definen el Retardo en el Desarrollo Psíquico como una de las variantes del trastorno en el curso normal del desarrollo psíquico caracterizado por un ritmo lento en la formación de las esferas cognitivas y emotivo-volitiva, las que quedan temporalmente en etapas etáreas más tempranas.

En esta definición se destaca el carácter temporal o transitorio del retardo en los escolares.

Estos escolares se caracterizan por: incapacidad para seguir el ritmo de los estudios que plantea la escuela, insuficiente desarrollo de los procesos cognoscitivos, inmadurez en la esfera afectiva-volitiva, disfunciones en el sistema nervioso central, condiciones desfavorables de vida y educación, capacidad potencial de aprendizaje.

Además de tener una limitada estabilidad, con manifestaciones de fatiga cuando la actividad requiere de una concentración mantenida por varios minutos, dificultades para pasar de una actividad a otra, las cuales se incrementan en la misma medida que aumenta la complejidad de la actividad. El volumen y la distribución de la atención son inferiores al de los escolares

“**normales**”, pues los escolares con Retardo en el Desarrollo Psíquico tienen limitaciones para trabajar simultáneamente con varios estímulos y captar los rasgos fundamentales de los objetos y fenómenos que se presentan.

Es característico en estos escolares la pobreza y la estereotipia de las imágenes que se producen, la memorización del contenido fundamentalmente se limita a algunos detalles básicos, pero falta la memorización de los elementos de enlace.

Cuando la actividad que se plantea al escolar para la memorización incrementa su complejidad y requiere de una concentración mantenida por mucho más tiempo, se produce una rápida fatiga, la que se comienza a expresar, en primer lugar, en fluctuaciones del ritmo de trabajo, hasta llegar, en muchas ocasiones, al bloqueo parcial o total del proceso de fijación, o al rechazo abierto del sujeto a realizar la actividad planteada, lo que se acompaña de frases como: "Yo no entiendo", "Eso es muy difícil..."

La unidad de la actividad cognoscitiva y la actividad afectiva como una regulación del desarrollo psíquico del hombre, constituye un fundamento importante para explicar como en el Retardo en el Desarrollo Psíquico conjuntamente con la afectación cognoscitiva aparece la afectación de la esfera afectiva - volitiva, es decir, la unidad de lo emocional e intelectual y viceversa, en cada acto cognitivo y afectivo - volitivo, implica que la afectación o la desviación del desarrollo de una de ellas influye necesariamente en el desarrollo armónico de la otra.

Por tal razón el estudio de la esfera afectivo - volitiva de los escolares con este diagnóstico posee una importancia especial, máxime si tenemos en cuenta que las deficiencias en esta área son consideradas dentro de las características fundamentales del Retardo en el Desarrollo Psíquico como categoría diagnóstica.

Otra de las características de estos escolares es la presencia de una inmadurez de la esfera afectiva - volitiva con una tendencia a la labilidad de las reacciones emocionales, las que representan el comportamiento emocional de un escolar de menor edad, poniéndose de manifiesto lo que podríamos llamar infantilismo emocional.

En estos escolares, generalmente, la preparación motivacional es insuficiente. Hay una deficiente formación de cualidades volitivas dirigidas al logro del control de la conducta; falta una actitud lo suficiente responsable ante la realización de las actividades docentes. Esto no significa que en ellos no esté el deseo de aprender, lo que ocurre es que en estos escolares, los intereses cognoscitivos están menos estructurados que en el escolar “**normal**” de su misma edad y hay una menor concientización de los objetivos a lograr. Su interés está orientado al resultado directo y no al proceso para llegar al resultado, manifestándose una pobre estructuración de los mecanismos de reflexión.

Sin embargo, el planteamiento de objetivos o la aceptación consciente de estos así como la actitud hacia los mismos, actúa como un factor interno de estimulación de la actividad psíquica, imprescindible para la realización exitosa de las diferentes actividades por lo que, ante la estructuración deficiente de este, aparece con frecuencia el fracaso en la actividad dado por la insuficiencia en el desarrollo de la voluntad, a consecuencia de ello se presenta el abandono de la misma, la fatiga, el cansancio y fundamentalmente la falta del esfuerzo volitivo necesario para la realización del motivo y el objetivo, es decir, no movilizan la cantidad de energía requerida para la solución de las actividades, evidenciándose así bajos niveles de desarrollo de la cualidad volitiva: perseverancia.

La atención pedagógica a estos escolares debe realizarse a partir de un conocimiento de sus particularidades individuales y de su entorno, lo que permite la elaboración de estrategias de intervención individual y colectiva, capaces de satisfacer las necesidades educativas, de ahí la importancia de modificar la funcionalidad del diagnóstico.

En el contexto educativo actual es necesario profundizar en el conocimiento de la situación social del desarrollo de los escolares, para el logro de una mejor atención a sus necesidades y estructurar el proceso de formación de la personalidad. Conocer las características del desarrollo personal resulta indispensable para cumplir uno de los principios básicos de las ciencias pedagógicas, la atención a las diferencias individuales. En el diagnóstico

pedagógico un requisito es la necesidad de evaluar no sólo al escolar de manera aislada, y el nivel de desarrollo que alcanza e identificar en él los elementos causales, sino evaluar al escolar en su entorno.

“La Escuela Especial [...] trabaja con el objetivo de lograr el desarrollo máximo de las potencialidades de los escolares [...]” (R. Bell y otros, 1996), de acuerdo con los criterios de este autor, tiene que lograrse un algoritmo contemporáneo de atención pedagógica integral a las Necesidades Educativas Especiales, que responda a las particularidades de los escolares con Retardo en el Desarrollo Psíquico, desde el diagnóstico, el seguimiento y evaluación como funciones de los Centros de Diagnóstico y Orientación y como proceso.

Debe partir de la evaluación y caracterización del escolar, que aprende en su contexto sociocultural, con un enfoque optimista para la determinación del nivel de desarrollo, como condicionante de las estrategias de estimulación para la satisfacción de las Necesidades Educativas Especiales, no solo desde los objetivos generales, sino también desde los objetivos personalizados, lo que permite la atención pedagógica y el rediseño sistemático y sistémico del proceso de enseñanza-aprendizaje para el desarrollo de la personalidad.

Los estudios teóricos realizados por el autor , así como los criterios de los autores citados destacan que el maestro de este nivel debe profundizar en métodos de diagnóstico como las pruebas pedagógicas, el estudio de los resultados de la actividad, las entrevistas a padres, a otros maestros que trabajan con sus escolares, al propio escolar y otras personas; el estudio de documentos (expedientes acumulativos y clínicos psicopedagógicos), evaluaciones anteriores, visitas a los hogares para valorar en las condiciones socioeconómicas y ambientales y otras técnicas que puedan contribuir al diagnóstico certero del escolar , la elaboración e implementación de una estrategia de intervención efectiva para así lograr el tránsito exitoso del escolar a la Educación General en el menor tiempo posible.

1.6- Situación actual de la motivación de los escolares de tercer grado de la Escuela Especial “Renato Guitar Rosell”.

Como resultado de la exploración empírica se realizaron observaciones a 9 clases impartidas por maestros de inglés y 7 actividades metodológicas municipales de la asignatura. Se efectuaron también entrevistas y

encuestas a escolares, maestros y miembros del consejo de dirección.
(Ver Anexos)

Los resultados de esa exploración empírica, y la práctica pedagógica del investigador, permitieron constatar la manifestación de insuficiencias en la motivación de los escolares por la asignatura inglés.

Esta insuficiencia se hace evidente en las clases que reflejan rasgos propios de la enseñanza tradicional. Además, en la dirección del proceso de enseñanza-aprendizaje no siempre se toma como punto de partida el diagnóstico con el correspondiente seguimiento al mismo en función de los diferentes niveles de desempeño cognitivo, ni se contempla la implementación de actividades variadas y/o motivantes.

Para corroborar este comportamiento se estudió una población formada por 41 escolares de tercer grado de la Escuela Especial "Renato Guitart Rosell" del municipio de Holguín, y de ellos 12 fueron seleccionados como muestra definitiva, la cual se identifica por tener escolares con diagnóstico de Retardo en el Desarrollo Psíquico correctamente definida.

Por otra parte, de una población de 19 maestros, se seleccionaron 7 como muestra, frente a escolares, que representan el 37,8% de la muestra.

A continuación se resumen las principales consideraciones recogidas al procesar estos instrumentos:

Encuesta a los escolares con el propósito de obtener información sobre las características de los juegos. (Anexo 1)

1- Del total de los escolares, el 75,0 % mostró preferencia por realizar las actividades de comunicación oral y solo un 25,0 % por no hacerlas.

2- El 66,6 % de los escolares, consideró que las actividades de comunicación oral que predominan en la asignatura inglés, son reproductivas, se responden con el libro de texto, el cuaderno de trabajo y se caracterizan por estar descontextualizadas de la realidad diaria del escolar. El 33,3 % reconoció que estas se relacionan con su realidad.

3- El 41,6 % expresó que para solucionar las actividades deben dominar contenidos importantes, mientras que el 66,6% consideró que las actividades

tienen en cuenta los diferentes niveles de desempeño cognitivo existentes en el aula.

4- Los resultados obtenidos en esta pregunta permitieron inferir que las actividades que predominan en la asignatura tienen un carácter reproductivo y no siempre acercan al escolar a sus vivencias, pues muchas se presentan descontextualizadas de su realidad.

5- El 40,0 % realizó los juegos manifestó motivación hacia la actividad que se le asigna y el 60,8 % simplemente no la realiza.

Esto demostró que las actividades que predominan son las que el escolar realiza en el aula usando solamente la escasa información que ofrece el maestro y que no siempre se orientan adecuadamente. Además se definió que las actividades que requieren de trabajo en la biblioteca o en el laboratorio de computación son insuficientes, lo que muestra que la resolución de las actividades orientadas se centra en los materiales básicos de información y no se aprovechan las posibilidades que brindan otras fuentes importantes existentes en la escuela.

6- Por último, el 26,6% mostró tener preferencia por realizar las actividades que el maestro orienta de manera detallada y ofrece hasta la página donde se encuentra la información; mientras que, solo el 43,3% seleccionó la realización de actividades que tiene que resolver para luego efectuar el análisis y exponer sus criterios y resultados, con vistas a que el maestro controle y evalúe.

El análisis anterior demostró el carácter reproductivo desde la orientación de las problemáticas a resolver, lo cual ha propiciado que el escolar adopte ese proceder ante su realización, lo que no favorece el desarrollo de la independencia cognoscitiva de estos.

Entrevistas a escolares para profundizar en torno a las características del estudio y la dirección de los juegos para el desarrollo de la comunicación oral. (Anexo 2)

El 60,0 % prefirió no seguir pasos para realizar los juegos o estudiar; mientras que, el 40,0 %, sugirió que a veces se crean sus propios apuntes de traducción, y pronunciación, confeccionan esquemas, fichas de contenidos,

resúmenes, revisan los documentos y toman notas, leen repetidas veces el material.

Ese comportamiento señaló que, desde la clase, no se prepara suficientemente a los escolares para la realización del trabajo de comunicación oral dentro y fuera del aula.

El 80,0 % expresó que la asignatura inglés es de las que les resulta más difícil estudiar y resolver porque no reciben la mejor orientación y se podían vincular más con sus vivencias diarias. Esto manifestó que no siempre se está trabajando metodológicamente ni de manera sistemática.

El 70,0 % consideró que es también en inglés que el maestro establece mayor relación entre lo abordado en la clase y las actividades a realizar. Lo que manifestó que el trabajo orientado en este sentido con los escolares, se realiza de forma fragmentada y no con enfoque integrador como lo requiere la asignatura.

Más de la mitad de la muestra, el 56,6 % planteó que en todas las clases no siempre los maestros les orientan actividades a los que tengan dificultades. Este resultado mostró que la revisión funcional de las actividades orientadas con vistas al seguimiento sistemático del diagnóstico es insuficiente.

El 75% consideró que se sentirían más orientados y motivados en la realización de los juegos para el desarrollo de la comunicación oral si las órdenes siempre fueran precisas y se desarrollaran más actividades. Creen además que se debían realizar concursos y sociedades científicas de la asignatura donde se aplicara lo que aprenden.

Esto permitió inferir que las actividades que predominan de forma práctica son insuficientes.

Encuesta aplicada a jefe de ciclos, para obtener información sobre los conocimientos que poseen acerca de los juegos como medio para favorecer la motivación de los escolares para el desarrollo de la comunicación oral y la dirección de la misma en el proceso. (Anexo 3)

El 60,0 % de los encuestados ha utilizado la vía docente en su preparación para la elaboración e implementación de los juegos para favorecer la motivación de los escolares y con ello propiciar el desarrollo de la comunicación oral. El 40,0% utilizó con mayor sistematicidad la vía metodológica, por tanto se infirió que la preparación teórica y metodológica para enfrentar esa actividad, así como el desarrollo de actividades científicas que contribuyan a elevar esa preparación, son insuficientes.

El 100% reconoció que concibe actividades con sus subordinados donde se abordan aspectos teóricos sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje y los juegos para favorecer la motivación de los escolares en el desarrollo de la comunicación oral, pero han sido actividades generales.

Por otra parte, solo el 20,0 % reconoció que ha realizado actividades generales dirigidas a las sugerencias para la elaboración e implementación de juegos mediante un tema metodológico.

Encuesta aplicada a los maestros para obtener información sobre los conocimientos que poseen acerca de los juegos para favorecer la motivación de los escolares para el desarrollo de la comunicación oral. (Anexo 4)

El 100 % de los encuestados ha utilizado las vías docentes y metodológicas en su preparación para la elaboración e implementación de los juegos para favorecer la motivación de los escolares; sin embargo, ninguno seleccionó la vía científica, por lo cual se evidenció que su preparación para realizar esa actividad en el proceso es insuficiente.

El 33,3 % consideró que su preparación teórica acerca de los juegos para favorecer la motivación de los escolares en el desarrollo de la comunicación oral es insuficiente al igual que para elaborar e implementarlos. Por tanto, se pudo inferir de manera general, que la preparación de los maestros para asumir la dirección de los juegos en este sentido es insuficiente y no posee el carácter científico que lo debe identificar.

El 16,7 % de los encuestados posee documentos normativos para la dirección de la enseñanza aprendizaje con énfasis en el lugar del juego para favorecer

la motivación de los escolares para el desarrollo de la comunicación oral, y el resto no.

Por todo esto se infirió, que el trabajo metodológico orientado a la preparación de los maestros para la dirección de los juegos en la asignatura inglés, es insuficiente.

El 83,3 % consideró que los juegos para el trabajo por la motivación hacia el desarrollo de la comunicación oral deben incluir todas las características relacionadas.

Resultado del diagnóstico realizado a los escolares. (Prueba pedagógica de entrada)(Anexo 5).

Durante las diferentes etapas de la investigación se hizo necesaria la aplicación de algunos instrumentos, los cuales demuestran que se produjo un salto cuantitativo y cualitativo en los escolares, razón que permite afirmar que la propuesta hecha por el investigador fue efectiva.

A continuación se hace un análisis de los instrumentos aplicados y la comparación de los resultados obtenidos en los mismos.

Se aplicó un instrumento o prueba de diagnóstico de entrada con el propósito de explorar el estado motivacional por la comunicación oral de los escolares, así como el nivel de conocimiento alcanzado hasta el momento en el desarrollo de la misma.

Al efectuar la tabulación de los resultados de la prueba inicial o diagnóstico de entrada se evidencian los resultados siguientes:

El 8,6 % de los escolares seleccionados como muestra, está motivado por la comunicación oral, y el 12,7 % no manifiesta desarrollo de las habilidades de la comunicación oral.

Lo antes expuesto ha demostrado la existencia de un serio problema, el cual debe ser tratado por la vía metodológica en función de solucionar el mismo en el menor tiempo posible.

Observación de clases para conocer sobre la dirección y las características de los juegos para el trabajo por la motivación hacia el desarrollo de habilidades de comunicación oral. (Anexo 6)

Mediante la observación de las clases se constató que, a pesar de que los maestros dominan los aspectos metodológicos del proceso, no siempre la orientación es funcional, lo que trae como consecuencia que no se propicie el establecimiento de los nexos entre las formas de organización de la clase.

El uso de la motivación no es suficiente ni sistemático, por lo que no siempre se favorece el desarrollo de la independencia cognoscitiva a través de las situaciones de aprendizaje que se utilizan.

Aunque se manifiesta el trabajo con los programas directores y la implementación de juegos con enfoque integrador, no siempre se establecen de manera consciente y planificada los nexos entre los sistemas de contenidos del Inglés, ni se aprovechan las potencialidades educativas de los mismos. Por otra parte, no siempre se tienen en cuenta los escolares, el entorno donde se desarrollan y sus experiencias educativas para el diseño de las situaciones de aprendizaje.

Se desarrollan acciones en función del seguimiento al diagnóstico, pero no siempre con carácter sistemático. No se aprovecha la modalidad de trabajo en grupo. Los juegos para el trabajo por la motivación hacia el desarrollo de habilidades para la comunicación oral no siempre favorecen el desarrollo de sus componentes.

Las actividades que propone el programa de tercer grado de la asignatura Inglés y que han sido tratados en la presente investigación, están estrechamente vinculados con los avances científico-técnicos y cultura general contemporánea, aspectos tan necesarios para facilitar el correcto desempeño de los maestros y el despertar de los escolares por la motivación hacia la realización de las mismas, más exigentes tanto por su contenido como por su forma.

La insuficiencia trascendental está dada en la escasa cantidad de juegos propuestos por el programa para realizar en las clases de comunicación oral y en todos los casos se incumple con lo planteado por los autores previamente consultados en lo referido a los requisitos, tipos y funciones que deben cumplir los juegos para lograr ser objetivos y motivadores.

Es válido agregar que lejos de intentar cambiar las actividades que propone el programa ya establecido a nivel ministerial, la intencionalidad está dirigida a mejorar con nuevas propuestas de juegos para elevar los niveles de motivación mediante la comunicación oral en inglés de los escolares que cursan el tercer grado de la Educación Especial, al estar el autor de esta tesis identificado con las necesidades económicas por las que atraviesa el país y la imposibilidad de una reimpresión de los materiales ya existentes.

Los resultados de la exploración empírica realizada permiten inferir que, de manera general, la preparación teórica y metodológica de los maestros para mejorar la motivación de los escolares mediante el desarrollo de habilidades para la comunicación oral es insuficiente, lo cual es determinante en las insuficiencias que presentan los escolares del tercer grado de la Escuela Especial "Renato Guitart Rosell" en el aprendizaje. Ante esta situación, resulta necesaria una propuesta de juegos que realmente cumpla las exigencias que esta asignatura requiere.

EPÍGRAFE 2: JUEGOS QUE POTENCIEN LA MOTIVACIÓN POR LA COMUNICACIÓN ORAL DE LOS ESCOLARES CON RETARDO EN EL DESARROLLO PSÍQUICO DE TERCER GRADO EN LA ASIGNATURA INGLÉS

El presente epígrafe contiene una breve y necesaria aproximación a algunos fundamentos teóricos básicos sobre los juegos, sugerencias clave sobre lo que deben lograr los juegos propuestos en función de la motivación, y el conjunto de diez (10) juegos, derivados del programa de tercer grado de inglés, los cuales van dirigidos, en lo esencial, a elevar la motivación de los escolares.

2.1- Breve aproximación teórica a la categoría docente juegos

En la bibliografía pedagógica existen diversas definiciones acerca del juego. Uno de los autores, el francés Roger Callois, lo define como una actividad: Libre: a la que el jugador no puede ser obligado.

Para Henry Bett, 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.

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

El historiador holandés Johann Huizinga, 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, 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 práctica 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 esta actividad su esencia social propiamente humana, sus objetivos y normas de relación entre las personas.

Por su parte, L.S Vigotsky, - 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 escolar y plantea dos problemas fundamentales. El primero es en qué modo surge el juego en el desarrollo del escolar, es decir, 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 escolar.

Vigotsky sitúa el hecho de que en el juego el escolar crea una situación ficticia. El juego crea, además, una zona de desarrollo potencial en el escolar. El juego contiene en sí mismo de forma condensada, todas las tendencias del desarrollo; el escolar 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 juego se producen cambios en las aptitudes y en la conciencia de carácter general. El juego es una fuente de desarrollo. Solo en este sentido, puede llamarse al juego actividad determinante del desarrollo del escolar.

La utilización del juego con fines educativos sitúa a los pedagogos ante un problema: para que el juego cumpla plenamente su papel, ¿debemos concebirlo como una actividad libre, sin la “intromisión” del adulto?, o por el contrario, ¿debemos entender la necesidad de que el maestro participe en él y lo dirija? Hagamos algunas consideraciones en relación con estas interrogantes.

Autores como A. Makarenko, consideraba la importancia de dirigir el juego de los escolares, sin desvirtuar su carácter, para contribuir a educar las cualidades del futuro trabajador.

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 pondera 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 escolar en esta edad.

La principal disyuntiva surge con los juegos creadores y, especialmente, con el juego de roles – juego simbólico, para Piaget –, cuya particularidad está en que el escolar 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 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 explica que el juego no está sujeto a un contenido y reglas previamente elaboradas, porque los escolares las inventan y desarrollan por sí mismos, y agrega: “...es libre en cuanto a la reglamentación externa, la prescripción de la idea, determinadas situaciones y acciones lúdicas, formas de juego, pero está condicionado por la práctica social que refleja en él”.

2.1.1 El juego como medio de educación.

El juego es expresión de desarrollo y condición para ese desarrollo. El juego, como actividad a priorizar en los escolares con Retardo en el Desarrollo Psíquico constituye un medio idóneo para el logro de los objetivos de la formación integral de los mismos. La educación no puede desaprovechar las posibilidades que brinda el juego, no solo para satisfacer la necesidad de actividad de los escolares, para alegrarlos, entretenerlos y hacerlos que vivan intensamente su infancia, sino, para utilizarla como una de las vías importantes de influencia educativa.

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

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

Los *métodos orales* incluyen diferentes procedimientos como son: los *consejos* y las *preguntas* que se hacen para enriquecer las acciones que realizan los escolares con los diferentes juguetes y objetos. La *sugerencia* sirve para orientar a los escolares, proponiéndoles a qué jugar y cómo jugar, teniendo en cuenta sus intereses. Las *preguntas* se emplean generalmente cuando los escolares 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 escolares adquieran intereses estables, a desarrollarles el pensamiento y las cualidades morales. La conversación inicial permite que el escolar 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 escolares 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 escolares, con los que deseen participar.

El maestro debe ser él mismo, pero sobre todo, un gran jugador como condición imprescindible de esta pedagogía de lo lúdico. Debe poseer esa cultura lúdica que es tan necesaria en su profesión. Si no tiene esa capacidad nunca creará una atmósfera de juego en su entorno. Es el primero que con su sola presencia, tiene que crear ese ambiente lúdico para todo lo que hace con los escolares.

Poco se logrará si no se tiene entre otras condiciones, un profundo conocimiento de los fundamentos esenciales de lo lúdico, suficientes cualidades para socializar el conocimiento e interés y predisposición para llevarla adelante y compartirla con los escolares, conocimiento de una gran cantidad de juegos y la metodología de su aplicación, así como dominio de la psicología del juego infantil.

2.1.2 Significación del juego para el desarrollo integral del escolar con Retardo en el Desarrollo Psíquico.

Los valores del juego son muchos. Los autores afirman que promueve el desarrollo físico, emocional y permite el conocimiento de la vida social, también aseguran que el juego estimula la adquisición de nociones de los objetos del mundo y sus relaciones en la resolución de problemas. También se reconoce que el juego promueve el control corporal. Los juegos de movimiento propician el desarrollo de los músculos grandes y pequeños. También su confianza, y su iniciativa se fortalecen.

Por medio del juego, los escolares aprenden a discriminar, a formular ideas, a analizar, sintetizar y a valorar problemas. Asimismo, se estimula el desarrollo emocional, la autoactividad y la experimentación por cuenta propia.

Estimula la autoexpresión, pueden imaginarse e interpretar cualquier personaje adulto o animal, cualquier cosa o situación real o imaginada. El juego y el fantasear son para los escolares una necesidad vital.

El juego exige la acción en el plano imaginario, interno; una determinada orientación en el sistema de las relaciones humanas, y por su carácter prioritariamente conjunto, requiere la coordinación de acciones entre los participantes, la necesidad de actuar de manera independiente y la posibilidad que ofrecen para el desarrollo de la imaginación y del pensamiento. Estas particularidades determinan pues su significación tanto para el desarrollo intelectual como para el social y físico.

El juego es la actividad idónea para la formación de relaciones entre los escolares de edad escolar porque constituye el primer escalón en la comunicación independiente de unos con otros. Se reconoce unánimemente la influencia del juego en el desarrollo social en la etapa escolar. El juego es esencialmente una actividad conjunta, lo que implica que deben coordinar sus acciones con los compañeros del aula y ponerse de acuerdo con estos.

El juego es también una fuente para el desarrollo moral del escolar, contribuye al desarrollo de la voluntad, que lo lleva a realizar con satisfacción las acciones, aun aquellas que en la vida real resultan poco atractivas.

O. Franco, en uno de sus trabajos señala: “Un espacio importante en la vida de los escolares lo ocupa el juego, por el alto grado de placer que les proporciona y por constituir un preciado medio de educación... a la vez los facultan para otra serie de actividades, como la observación y comprensión de estímulos, que crea en ellos independencia y autonomía.” (O. Franco, 2004)

2.1.3 Juego y atención a la diversidad.

Cualquier estrategia educativa integrada en un modelo que pretenda atender a la diversidad tendrá que reunir una serie de condiciones regidas por los criterios de flexibilidad y diversidad, lejos, por tanto, de las concepciones homogeneizadoras en las que todos los escolares hacen lo mismo, al mismo tiempo y de idéntica forma.

El acento se debe poner en la creación de un entorno que los estimule a construir su propio conocimiento y elaborar su propio sentido y dentro del cual el maestro pueda conducir al escolar progresivamente hacia niveles superiores de independencia, autonomía y capacidad para desarrollarse en un contexto de colaboración y sentido comunitario necesario para todas las adquisiciones.

El juego debe contribuir a motivar a los escolares para que sientan la necesidad de educarse. En este sentido debe servir para despertar por sí mismos, la curiosidad y el interés, pero a la vez hay que evitar que sea una ocasión para que aquellos que presentan dificultades se sientan rechazados, comparados indebidamente con otros o heridos en su autoestima personal, o para resaltar constantemente las posibilidades, capacidades, agilidad y otras cualidades positivas de otros escolares ante los demás, cosas que suelen ocurrir frecuentemente cuando carecemos de estrategias adecuadas o bien no reflexionamos adecuadamente sobre el impacto de todas nuestras acciones educativas.

Hay que favorecer opciones y organizaciones educativas mediante el juego, en las que el maestro brinde la atención individualizada y el trabajo en pequeños equipos. Sobre todo resulta fundamental que los escolares puedan relacionarse entre sí y actuar cooperativamente. En esto tiene mucho que ver el juego de roles, porque desempeña un papel fundamental.

2.1.4 Clasificación de los juegos según diversos estudiosos del tema.

Son muchos los autores que han estructurado al juego en diversas clasificaciones atendiendo a criterios o manera de interpretar esta actividad infantil. En ello reconocemos las proposiciones de J. Piaget (juegos de ejercicio, juegos simbólicos, y los juegos de construcción); Jean Chateau (1966): los juegos funcionales, juegos simbólicos, juegos de habilidades y juegos de sociedad.

Una tendencia tradicional divide los juegos en dos grandes grupos: los juegos con reglas predeterminadas y los juegos creadores.

- Los juegos con reglas, como su nombre lo indica, están regidos por reglas fijas que el escolar casi siempre encuentra ya establecidas, es decir, para jugar bien se debe aprenderlas y aplicarlas con exactitud. Entre estos se incluyen los juegos didácticos. También dentro de este grupo están los juegos de movimiento.
- Los del segundo grupo, los juegos creadores, a diferencia de los primeros, no están sujetos a una reglamentación prefijada; es precisamente a estos pertenecen los juegos dramatizados y los de roles. En los dramatizados los escolares deben reproducir un argumento previamente elaborado, el cual casi siempre se refiere a una obra literaria que sirve como especie de guión, donde el maestro propone los momentos fundamentales de la trama, así como lo que debe hacer cada personaje.

2.1.5 El juego de roles.

En este juego los escolares asumen papeles de adultos y reflejan de manera creadora sus actividades y las relaciones sociales que establecen entre sí. Se considera una actividad fundamental en la edad escolar, porque los escolares resuelven en este juego una contradicción propia de su edad: quieren ser como los adultos y hacer todo lo que estos hacen, aún cuando sus posibilidades reales no se lo permiten. El juego de roles es el resultado de los logros que el escolar ha ido alcanzado en diversas esferas (desarrollo motor, sensorial y del lenguaje) bajo la influencia de los adultos, quienes directa o indirectamente le transmiten el contenido.

2.2- ¿Hacia que aspectos deben ir dirigidos los juegos que se plantean?

Los juegos tienen características generales que favorecen su utilidad integral:

- Constituyen la célula del proceso enseñanza-aprendizaje, porque el proceso tiene lugar de juego en juego hasta alcanzar exitosamente los objetivos planteados.
- Integran en su estructura los componentes del proceso enseñanza-aprendizaje destacándose el objetivo como componente rector.
- Pueden constituir ejercicios o problemas en dependencia del tratamiento dado a las contradicciones presentes en el juego.
- Pueden ser utilizados en todos los niveles de asimilación por lo que su complejidad es variable.
- Favorecen la formación integral del escolar al ofrecer la posibilidad de modelar los componentes académico, laboral, e investigativo.
- Promueven el carácter individualizado del proceso enseñanza-aprendizaje, los escolares los resuelven de acuerdo con sus motivaciones, necesidades, experiencia previa y desarrollo intelectual.

Podemos aseverar que con la realización de los juegos el escolar desarrolla procesos cognoscitivos como el pensamiento, la memoria y la percepción. Así la formación positiva de cualidades que inciden en su personalidad.

Es indispensable que aprenda a controlar los resultados, a tener un nivel de orientación preciso, lo que le permita regular sus acciones para la corrección de las dificultades y con ello un nivel superior en el desarrollo de cada juego.

Se debe lograr un aprendizaje con mayor independencia y efectividad, al enseñar al escolar a analizar los resultados, a fundamentar sus logros e insuficiencias para alcanzar una asimilación más consciente.

La valoración permite al escolar verificar la correspondencia entre los resultados y la exigencia de los juegos, lo que determina el nivel alcanzado.

Es necesario darle posibilidades para que intercambie criterios, opiniones o puntos de vistas acerca de las exigencias de cada juego y el análisis crítico de lo que él hace y lo que realizan los demás.

El trabajo en equipo o pequeños grupos permite la valoración de las respuestas, el escolar aporta ideas o soluciones al analizar los criterios de los demás, en las discusiones y el análisis colectivo de cada actividad. El maestro al propiciar estas condiciones logra un papel activo en el proceso de enseñanza-aprendizaje y la relación comunicativa entre los escolares.

El control permite la verificación del cumplimiento de los objetivos y el análisis y el logro de estos. Constituyen criterios para la comprobación y el trabajo realizado. Permite descubrir las dificultades que se presentan y tomar a tiempo las medidas encaminadas a su erradicación.

Los juegos que busquen lograr niveles de motivación y aprendizaje desde la comunicación oral en los escolares, deberán:

1. Llevar a una comprensión de su intención.
2. Transitar por las etapas, con un enriquecimiento de la fase de su realización.
3. Activar posiciones reflexivas y críticas, así como la imaginación.
4. Activar mecanismos de comparación de realidades o experiencias.
5. Vincular los contenidos con la vida de los escolares, con sucesos, personas o cosas cercanas a ellos.
6. Proyectar su intención más allá de la clase, el aula, la escuela.
7. Combinar habilidades que permitan hacer extrapolaciones a otros contextos.
8. Llevar al escolar a una posición de aproximación y contacto personal con otras realidades y las propias.
9. Activar emociones, sentimientos, valores de sentido formativo integral.

2.3- Juegos que potencien la motivación por la comunicación oral de los escolares con Retardo en el Desarrollo Psíquico de tercer grado en la asignatura Inglés.

Juego # 1: Busca y Encuentra.

Objetivo: Practicar nombres de animales.

Procedimiento: El maestro propone láminas que contienen diferentes animales dibujados, divide al grupo escolar en dos subgrupos y les explica que él seleccionará de una caja una tirilla de papel que contiene el nombre de un animal, el escolar seleccionado busca el animal representado, si es el correcto, su equipo obtiene un punto, si no, cero.

Game # 1: Search and Find.

Objective: To practice animals' names.

Procedure: The teacher places some pictures containing animals on a table, he divides the group into two subgroups and he explains the students that he will select from a box a piece of paper containing a name of an animal and the student selected finds the animal, if he guesses his team will get a point, if not, zero.

Juego # 2: Entrena tu memoria.

Objetivo: Practicar el nombre de los animales y las mascotas.

Procedimiento: El maestro divide el aula en dos equipos, un escolar seleccionado de un equipo observa una lámina que contiene varios animales durante varios segundos, el maestro oculta la lámina y el escolar tiene que tratar de recordar y mencionar la mayor cantidad de animales posibles, si recuerda y menciona más de la mitad tiene un punto, si no tiene cero. El escolar que logre recordar todos los animales tendrá un punto extra.

Game # 2: Training your memory.

Objective: To practice animals' and pets' names.

Procedure: The teacher will divide the classroom into two teams, a selected student from one of the teams look at it for a minute, the teacher places the picture face down and the student must remember and mention as much

animals as possible, if he remembers and mention more than the half of the animals represented the team will get a point, if not zero. The student who remembers all the animals represented will get an extra point for his/her team.

Juego # 3: Gané el premio.

Objetivo: Practicar los colores.

Procedimiento: El maestro les explica que dividirá el grupo escolar en subgrupos pequeños, luego el escolar seleccionado tiene que buscar y mostrar el objeto del color seleccionado a partir de la situación que el maestro ofrece, si selecciona el objeto correcto aporta un punto al equipo y obtiene un regalo previamente elaborado por el maestro y la familia.

Game #3: Win the prize.

Objective: To practice colors.

Procedure: The teacher explains the students that the classroom will be divided into small groups, then a selected student must look for and show the selected object with the correct color according to the situation given by the teacher, if he selects the correct object, he gets a point for his team and win a present made by the teacher and their families.

Juego # 4: Adivina adivinador.

Objetivo: Para practicar adjetivos.

Procedimiento: El grupo se divide en dos equipos, un escolar por equipos viene al frente del aula y el maestro le susurra al oído un adjetivo, el escolar debe hacer la mímica que represente el adjetivo susurrado, otro escolar del equipo contrario adivina el adjetivo, si responde correctamente tiene un punto, si no cero.

Game # 4: Guess.

Objective: To practice adjectives.

Procedure: The group is divided into two teams, a selected student from a team comes to the front of the classroom and the teacher whisper in his/her ear an adjective, the student must perform the mime that represents it, a student

from the other team tells the adjective, if he/she answers correctly he/she will get a point, if not zero.

Juego #5:Tráeme.

Objetivo: Practicar objetos, colores, animales, números, etc.

Procedimiento: El maestro divide el grupo en tres equipos y cada equipo selecciona un escolar. En una mesa al final de aula están los objetos o láminas que representan los contenidos estudiados. El maestro le indica a los escolares seleccionados traer uno de ellos, estos corren al final del aula, seleccionan el objeto y lo traen. El que seleccione el objeto correcto y llegue primero obtiene un punto. El que nada más lo seleccione y lo traiga pero no sea el primero tiene medio punto.

Game # 5: Bring it back to me.

Objective: To practice objects, colors, animals or numbers, etc.

Procedure: The teacher divides the group into three teams and each one selects a student to go to the front of the classroom. In a table in the back of the classroom there are the objects and pictures representing the contents studied. The teacher asks the selected students to bring the one he tells. The students run to the back of the classroom, select and bring the objects quickly as possible. The one who brings the correct object and arrives first gets a point for his team. The ones that select and bring the right object but do not arrive first, will get only half a point for their team.

Juego #6: Cumple la orden y pásala.

Objetivo: Ejercitar las órdenes y demostrar acciones.

Procedimiento: El maestro les explica a los escolares que él les dará órdenes en Inglés que ellos deben cumplir, el escolar que logre cumplir con la misma tendrá que tocar a otro escolar para que cumpla la siguiente orden. El que no logre cumplir la orden correctamente saldrá del juego. El ganador será el que logre cumplir todas las órdenes que se le orienten.

Game #6: Perform the order and pass it.

Objective: To exercise orders and demonstrate actions.

Procedure: The teacher will explain Students that he will give orders in English for them to fulfill; the student that will perform the command will touch another student to continue the game. The one that doesn't know or not fulfill what is asked goes out of the game. The winner will be the one that fulfills all the orders oriented to him/her.

Juego #7: Dibuja y aprende.

Objetivo: Ejercitar colores, prendas de vestir y características físicas.

Procedimiento: El maestro dividirá el aula en dos equipos, uno de hembras y el otro de varones. Les explica que van a dibujar a partir de las descripciones que él les ofrece hasta lograr dibujar personas correctamente vestidas, cumpliendo con lo orientado. El equipo que logre que más escolares cumplan con los requisitos será el ganador.

Game #7: Draw and Learn.

Objective: To exercise colors, clothes and physic characteristics.

Procedure: The teacher will divide the classroom into two teams, one representing females and the other males. He explains they will draw based on the descriptions he offers to get well dressed persons according to the orientations. The team that gets more students fulfilling the requisites will be the winner.

Juego #8: Aprendamos a conocernos.

Objetivo: Practicar información personal.

Procedimiento: El maestro selecciona dos escolares que pasarán al frente del aula pidiéndole que establezcan un diálogo donde intercambien la información personal que él les solicita a través de situaciones. El ganador será la pareja que logre cumplir con la situación dada con aceptable pronunciación, entonación y ritmo.

Game #8: Learn to know each other.

Objective: To practice personal information.

Procedure: The teacher will select two Students and in front of the classroom they will perform a dialogue exchanging personal information that he orients

them through situations. The winner will be the couple that performs the situation given with an acceptable pronunciation, intonation and rhythm.

2.4- Valoración de la efectividad de la propuesta de Juegos que potencien la motivación por la comunicación oral de los escolares con Retardo en el Desarrollo Psíquico de tercer grado en la asignatura Inglés.

2.4.1. Resultados de la implementación de la propuesta de juegos.

Para desarrollar el aprendizaje de los escolares es primordial el conocimiento del nivel motivacional que manifiestan por la ejecución de los juegos, el de desempeño cognitivo de cada uno de los que se quiere educar, así como las características de su personalidad a partir del rango de edades en que se encuentran.

La propuesta que se valora en este epígrafe es la concreción de una labor que se ha ido enriqueciendo paulatinamente en los planos teórico y práctico y está sustentada en las transformaciones que se han desarrollado en la Educación Especial para elevar la formación integral de los escolares de estos centros.

Los juegos propuestos en esta tesis se aplicaron durante el curso 2010 – 2011 en la Escuela Especial “Renato Guitart Rosell”. En este centro el investigador ha trabajado con directivos y maestros. El proyecto fue aplicado originalmente por un maestro y luego en conjunto, como equipo, con el resto de los maestros de la asignatura en otros centros, quienes a la vez han colaborado directamente con el investigador.

La prueba de entrada se aplicó con el objetivo de explorar y diagnosticar las habilidades de comunicación oral y el nivel de motivación por la misma. Para ello se utilizó una prueba formada por tres actividades que permitieron evaluar los niveles de motivación que poseían los escolares. **(Anexo 7)**

A partir del diagnóstico de entrada de los escolares se comprobó que los conocimientos de la mayoría de ellos clasificaban como sin motivación y solo la minoría se mostraba parcialmente motivada en el tema. La mayor dificultad se encontró en la imposibilidad de los escolares para utilizar el conocimiento obtenido en las experiencias anteriores para responder las preguntas. La

motivación hacia el estudio de este tipo de actividades era casi inexistente, por lo que se calificó de baja.

Con el objetivo de medir las transformaciones logradas por los escolares, después de haberse aplicado los juegos en función de la motivación, se aplicó la **prueba de salida (Anexo 8)**, conformada por actividades que les permitieron entrenar el contenido a través del juego y que a su vez sirvió para determinar la influencia ejercida por la propuesta.

Al efectuar la tabulación de los resultados de la prueba **(Anexo 9)** se evidencian los resultados siguientes:

El 91,4% de los escolares seleccionados como muestra refiere estar motivado por la asignatura y por la realización de sus actividades. El 83,3% manifiesta desarrollo de las habilidades de la comunicación oral.

Comparando los resultados de las pruebas anteriormente mencionadas, se pueden constatar avances en los siguientes aspectos:

- Motivación de los escolares por la asignatura y estimulación por realizar los juegos que se les asignan, curriculares o extracurriculares.
- Desarrollo de las habilidades para la búsqueda del significado de las palabras por contexto o con auxilio del diccionario.
- Nivel superior en el desarrollo de las habilidades de la comunicación oral, pues la mayoría logran la traducción, interpretación, extrapolación y muy pocos relacionan en las respuestas emitidas elementos correspondientes a otro nivel diferente al que se pide en la actividad que se responde.
- Reconocimiento de las ideas esenciales y el tema general que es abordado.
- Logro de la generalización y la síntesis del tema abordado.

Se señala que, al igual que en la denominada prueba de entrada, no se manifestaron diferencias significativas entre los escolares. Al responder las preguntas los mismos demostraron una mayor capacidad para la integración de conocimientos y avances significativos en el dominio de los contenidos relacionados con la actividad, lo más relevante fue el desarrollo de la motivación, el protagonismo en la solución de las actividades dentro de los juegos y el aumento del interés por temas de la asignatura.

A continuación se realiza un análisis cualitativo general de la implementación de los juegos motivadores:

Fue necesario incentivar a los maestros y crear la conciencia de que la comunicación oral era el medio idóneo para trabajar con esta transversal y que el trabajo educativo se consolidaba cuando se realizaban juegos con enfoque motivador.

El trabajo para superar esta dificultad fue arduo. Se analizó con estos maestros el papel del enfoque motivacional para el desarrollo de sus clases, y la necesidad de profundizar sobre los conocimientos de la asignatura. Posibilitó la superación de esta situación que se aprovecharan los elementos teóricos y la bibliografía recogida en el trabajo para el desarrollo de los juegos, en las que participaron activamente, incluso, maestros que aún no se habían acogido a la propuesta.

Respecto a los escolares, ya se conocía por la prueba de entrada la falta de interés por la realización de las actividades. Sin embargo, el trabajo no fue difícil, pues se utilizó la motivación como vía para despertar su interés y lograr la participación activa en los juegos.

Las propias situaciones de aprendizaje, con múltiples actividades; que incluyen la integración de conocimientos, búsqueda en el software educativo de otras educaciones, su participación en la valoración de lo desarrollado durante el proceso, lograron despertar la necesidad en los escolares de continuar con nuevos juegos.

Se alcanzó lo que parecía imposible, eran los propios escolares los que solicitaban participar en más juegos incluso algunos maestros pidieron información para cooperar con los escolares en los juegos.

Retomando la opinión de los escolares, en análisis con los grupos y en entrevistas a los escolares, los mismos manifestaron complacencia, pues aprendieron “con entusiasmo”, no se sintieron presionados para realizar los juegos y según sus manifestaciones aprendían mucho más, pues relacionaban los distintos juegos con las que se realizaron en las clases de Lengua Española. Aunque se trató de que afloraran dificultades con el objetivo

de superarlas, los escolares abundaron en satisfacciones y solicitaron que se les aplicaran nuevos juegos.

Los maestros, con los cuales se inició la aplicación de los juegos, procedían de otras asignaturas. Sobre su preparación inicial se trató anteriormente, se abordarán a continuación sus impresiones. Los mismos consideran que a la vez que enseñaron aprendieron, lograron acercarse un poco más al ideal de maestro, que además se sintieron motivados y junto con los escolares participaron en la búsqueda de nuevos conocimientos, de soluciones a los problemas que se presentaban.

Los directivos destacaron la importancia de la investigación como contribución, no solo a la formación de los escolares, sino como vía de motivación para el trabajo metodológico de los maestros, al utilizar los juegos.

La implementación pedagógica descrita no tiene carácter de validación, es solo la valoración del inicio de la introducción de la alternativa con los juegos en la práctica. Los resultados, como se ha expuesto, han sido muy satisfactorios y tienen el reconocimiento de escolares, familiares, maestros y directivos.

Estas opiniones de los directivos se incluyen también como evidencias de aplicación y de constatación de resultados de todo el proceso investigativo, o sea, no solo de implementación de los juegos, sino de los momentos por los que transcurrió el mismo.

La propuesta metodológica que presentamos en este trabajo lleva a una redimensión de la clase de comunicación oral del inglés, en función del desarrollo de la motivación y la creatividad desde las nuevas perspectivas didácticas, derivadas de la aplicación del enfoque comunicativo a la metodología de la enseñanza de la asignatura.

En ella no se pierde de vista el papel determinante ejercido en el proceso del conocimiento por el componente afectivo y motivacional, sin el cual no puede tener lugar aquel y cuyo desequilibrio entorpece el desarrollo de la competencia comunicativa de los escolares; aparecen actividades que ejemplifican lo sugerido para así contribuir a transformar el estado actual de la enseñanza del inglés en el tercer grado de la Escuela Especial para

escolares con Retardo en el Desarrollo Psíquico del municipio Holguín, territorio donde se llevó a cabo esta investigación.

Los maestros deben interiorizar que no se pretende enfrentarlos a retos imposibles, sino que es una exigencia de su quehacer cotidiano poder diseñar alternativas para hacer de cada clase un espacio de interacción constructiva entre el escolar y el objeto del conocimiento, lo cual permitirá enfrentar el estudio de la lengua y el manejo de la misma de forma cada vez más competente y creadora; todo con un solo objetivo: lograr una competente comunicación oral en estos escolares.

CONCLUSIONES

El análisis integral de los resultados obtenidos en la presente investigación conduce a la formulación de las conclusiones siguientes:

- El estudio diagnóstico permitió revelar las insuficiencias que presentaban los escolares en el trabajo con las clases de comunicación oral, determinadas por la carencia en los maestros de recursos teóricos metodológicos al no concebir actividades pertinentes y motivadoras para el desarrollo de la misma.
- La investigación sustenta que los juegos pueden emplearse para motivar escolares y maestros a desarrollar el proceso de enseñanza-aprendizaje, debido a su variedad y carácter motivante.
- La investigación propone juegos que transitan por todos los niveles con una propuesta diferente. Esta propuesta no existe en ningún material de los que utilizan maestros o escolares.
- Como resultado de la aplicación de la propuesta de juegos derivados de los textos, se pudo constatar su efectividad por los índices alcanzados en los resultados del diagnóstico de salida en comparación con el de entrada, demostrando así la factibilidad y pertinencia de los mismos.

RECOMENDACIONES

Las conclusiones a las que se arribaron en este material permitieron elaborar las siguientes recomendaciones:

- Este trabajo debe constituir el inicio para que otros maestros se motiven y creen nuevas actividades que permitan a los escolares identificarse con el contenido y a la vez se motiven por ejecutarlas.
- Generalizar en la Educación Especial del municipio Holguín el presente trabajo, como vía para favorecer el desarrollo de las habilidades en la comunicación oral no sólo en el centro para escolares con Retardo en el Desarrollo Psíquico, sino también en otros centros de la Educación Especial en los cuales se imparte la asignatura de inglés como parte del currículo, los cuales trabajan con el programa de la Educación General.
- Dar continuidad a esta investigación en otros grados.

BIBLIOGRAFÍA:

1. **Abbott, G** et. al. (1989): "The Teaching of English as an International Language: A Practical Guide" Edición Revolucionaria. La Habana. Cuba.
2. **Acosta, R:** Metodología comunicativa para la enseñanza del Inglés en la Educación Primaria. Tesis en opción al grado científico de Doctor en Ciencias Pedagógicas. Pinar del Río, 1990.
3. **Acosta P:** Communicative Lenguaje Teaching. Belo Horizonte. Brasil.
4. **Álvarez E, M:** Comunicación y lenguaje verbal. En Comunicación Educativa. Ciudad de la Habana: Editorial Pueblo y Educación, 1995.
5. **Andreieva, G. M.** Psicología social. Editora de la Universidad de Moscú, 336 p. 1995.
6. **Antich de León, R:** The Teaching of English in the Elementary and Intermediate Levels. Ciudad de la Habana: Editorial Pueblo y Educación, La Habana. Cuba.1981.
7. _____: Metodología de la Enseñanza de las Lenguas Extranjeras. Editorial Pueblo y Educación. La Habana. Cuba. (1986).
8. **Anónimo:** "Capítulo 1: El inglés como lengua internacional", [en línea] http://www.tdx.cesca.es/TESIS_UJI/AVAILABLE/TDX-1113103-120432//cap1.pdf, 2006.
9. **Bell R, R.:** Sublime Profesión de Amor. Editorial Pueblo y Educación. La Habana Cuba 1996.
10. **Bell R, R y otros:** Alumnos con Necesidades Educativas Especiales y Adaptaciones Curriculares, MEC. España.1996.
11. **Bett Henry:** (Documento en línea) <http://www.reggie.net/teaching/index.htm>.
12. **Betancourt, J. V:** La comunicación educativa en la atención a niños con necesidades especiales. La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 2003.
13. **Bigas, M.:** La importancia del lenguaje oral en la educación infantil. Argentina: En rev. Aula, no.1, ene, 1996.
14. **Bochkarieva, G.:** Particularidades del escolar difícil y causas de retardo mental. Editorial de libros para la educación. La Habana, 1977.
15. **Byrne, D.:** (1989): "Teaching Oral English". Edición Revolucionaria. La Habana. Cuba.
16. **Calvet V, N. I.:** Alternativa Metodológica para la Enseñanza del Inglés mediante actividades de motivación en escolares del 1er ciclo de la Educación Primaria. Tesis presentada en Opción al Título de Master en Psicología Educativa, junio, 2004.
17. **Callois Roger:** Passport- for- teaching- english- to-children.pdf. <http://www.reggie.net/teaching/letsgo1>.

18. **Castellano, D.:** Aprender y enseñar en la escuela. La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 2000.
19. **Castro, H:** Problemas comunicativos más frecuentes en los docentes de la enseñanza media. Pedagogía 95. Palacio de Convenciones. La Habana. 1995.
20. **Colectivo de Autores:** Sobre el perfeccionamiento de los Centros de Diagnóstico y Orientación. Editorial Pueblo y Educación, 1985.
21. **Colectivo de Autores:** Las adaptaciones curriculares y la igualdad de oportunidades en la escuela. Editorial Pueblo y Educación. La Habana, 2008.
22. **Colectivo de Autores.** Temas sobre la actividad y la comunicación. La Habana: Editorial de Ciencias Sociales, 1989.
23. **Corona, D y Terroux G.:** Teaching English in Cuba/. Ciudad de la Habana: Ministerio de Educación Superior, 1997.
24. **Chateu, J:** Documento en línea en <http://www.ncbe.gwu.edu/miscpubs/ncrcds/eprll.htm>
25. **Danilov, M.A y M, N Skatkin:** Didáctica de la escuela media. Editorial Libros para la educación.1980.
26. **Davidov, V y Markova, A:** El desarrollo del pensamiento en la edad escolar En Psicología evolutiva y pedagógica en la URSS. Editorial Progreso Moscú, (1979).
27. **Davidov, V.** Tipos de generalización en la enseñanza, La Habana, Editorial Pueblo y Educación, (1981).
28. **Elkonin D, B:** Obras psicológicas escogidas. Moscú. Pedagogía.
30. **Enríquez O Farrill, I.:** (1997): Una estrategia metodológica para el tratamiento de la lectura crítico-valorativa en lengua inglesa. Tesis en opción al Grado de Doctor. ISPEJV.
31. _____: Propuesta curricular para la enseñanza del inglés de preescolar a sexto grado. Ciudad de La Habana: Instituto Superior Pedagógico Enrique José Varona. 2002.
32. **Enríquez O Farril, I y Pulido A.:** Un acercamiento a la enseñanza del inglés en la Educación Primaria. Editorial. Pueblo y Educación. Cuba. 2006.
33. **Faedo B, A.:** Enseñanza-aprendizaje de la comunicación oral en lenguas añadidas. ISP José de la Luz y Caballero, Holguín. 2003.
34. _____. Interacting: Sistema de Ejercicios Comunicativos para la Enseñanza Oral del Inglés, Universidad Pedagógica José de la Luz y Caballero. Impresión Ligera, 1994.
35. _____. Enseñanza-aprendizaje de la comunicación oral en lenguas añadidas. Holguín, Instituto Superior Pedagógico "José de la Luz y Caballero", 2003.

36. **Fernández, Ana M.** Comunicación educativa. Editorial Pueblo y Educación. Ciudad de La Habana. 2000.
37. **Fernández J:** Teorías lingüísticas y enseñanza de lenguas. Revista Educación. Número 83. Sept-Dic. La Habana.
38. **Flores, O:** Hacia una Pedagogía del conocimiento. Universidad de Antioquia. Medellín. Colombia.1993.
39. **Figueredo E, E.:** (1992): Psicología del lenguaje. Editorial Pueblo y Educación. La Habana. Cuba.
40. **García, M.:** La enseñanza comunicativa y su efectividad para el desarrollo de la motivación y la creatividad: una propuesta para su aplicación en el programa de Español- Literatura de décimo grado. Pinar del Río. Tesis de maestría, (2000).
41. **GRIJALBO** Diccionario Enciclopédico de La Lengua Española.
42. **González, A. y Reinoso C.:** El diagnóstico pedagógico integral. En Nociones de la sociología, psicología y pedagogía. Ciudad de La Habana: Editorial Pueblo y Educación, (1995).
43. **González F, B :** Propuesta de ejercicios para elevar la competencia comunicativa oral de los estudiantes de inglés a partir de sus necesidades, gustos e intereses sobre temas del contexto social. Tesis presentada en opción al título académico de Master en Ciencias de la Educación. Holguín, 2008
44. **González M, V.:** (1995): Psicología para educadores. Editorial Pueblo y Educación. La Habana. Cuba.
45. **González R, F.:** (1995): Comunicación, personalidad y desarrollo. Editorial Pueblo y Educación. La Habana. Cuba.
46. **Gómez, G. S.:** Alternativa didáctica para fortalecer la comunicación oral en inglés en los estudiantes de sexto grado del centro escolar "Rigoberto Mora Aguilera". Tesis presentada en opción al Título Académico de Master en Ciencias de la Educación. Calixto García - Holguín, 2009.
47. **Huizinga Johann:** (Documento en línea)
<http://www.reggie.net/teaching/letsgo1>
48. **Hymes:** Language as a Social Action: Social Psychology and Language Use.
49. En <http://www.tccolumbiaedu/academic/tsol/webjournal/sl.html>.
50. **Irizar V, A.:** El método en la enseñanza de idioma. La Habana: Pinos Nuevos, Editorial Ciencias Sociales, 1996.
51. **Kraftchenko O:** Estudio de algunos factores, vías y mecanismos que intervienen en el proceso de formación de la autorregulación moral del comportamiento en la edad juvenil. Tesis de Doctorado. Universidad de La Habana.1990.

52. **Labarrere R, G y otros.:** Pedagogía. Editorial Pueblo y Educación.1998.
53. **Makarenko, A:** La colectividad y la educación de la personalidad. Editorial Pueblo y Educación. 1979.
54. **Marx, C y Engels, F:** "Obras Escogidas". Tomos I y II. Editorial Progreso. Moscú.1982.
55. **Medina B, A:** Didáctica de idiomas con enfoque de competencia: ¿Cómo enseñar castellanos y las lenguas extranjeras a cualquier nivel de educación?.Editora CPEDI Colombia. (2006).
56. **Ochoa, A. Y.:** La calidad del tránsito a la Educación General en escolares con Retardo en el Desarrollo Psíquico. Tesis presentada en opción al Grado Científico de Doctor en Ciencias Pedagógicas. Holguín, 2009.
57. **Ojalvo, V.** La Comunicación. Impresiones Ligeras, Ciudad de La Habana, 1992.
58. _____. La comunicación en el aula, p. 29- 34. Revista Cubana de Educación Superior, No.1, Vol. 14, La Habana. 1994.
59. **Pérez R, G.:** Metodología de la Investigación Educativa. Primera Parte. La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 1996.
60. **Pérez S, M. y Pulido D, A.:** Enseñar al alumno a aprender a aprender en las clases de Inglés de la Educación Primaria. Pinar del Río: Instituto Superior Pedagógico "Rafael María de Mendive", (2003). Disponible en: <http://intranet/CDIP/Revista%20Mendive/Index.htm>.
61. **Piaget, J:** Psicología y Pedagogía. Editorial Ariel. Barcelona.1971
62. **Pulido D, A.:** Propuesta de Estrategia Didáctica desarrolladora, para concebir el proceso de enseñanza aprendizaje de la competencia comunicativa integral de la Lengua Inglesa, en alumnos de 6to grado de la escuela primaria en Pinar del Río. Tesis presentada en opción al Grado Científico de Doctor en Ciencias Pedagógicas, Pinar del Río, 2005.
63. **Rico M, P.:** La zona de desarrollo próximo (ZDP). Procedimientos y tareas de aprendizaje.-Soporte magnético, 2003.
64. **Rico, P y otros.** Proceso de enseñanza aprendizaje desarrollador en la escuela primaria. Editorial. Pueblo y Educación. Cuba. 2004.
65. **Roméu E, A.:** Teoría y práctica del análisis del discurso. Su aplicación en la enseñanza, Editorial Pueblo y Educación, La Habana, 2003.
66. **Rubinstein, S. L.** El desarrollo de la psicología. Principios y métodos. – La Habana: Editorial. Pueblo y Educación. 1977. - -767p.
67. **Sánchez-E, J:** Cuando la motivación es tan difícil. Teoría curricular y vida del aula. Revista Cuadernos de Pedagogía en CD, número 238. 1995.

68. **Silvestre O, M.:** Aprendizaje, educación y desarrollo. - - Ciudad Habana: Editorial. Pueblo y Educación, 1999.
69. _____. Proceso de enseñanza aprendizaje, M. Silvestre, Pilar Rico,- La Habana: I. C. C. P., (1997).
70. **Skatkin M, N.** Perfeccionamiento de la enseñanza.- La Habana: Ed. Pueblo y Educación, (1974).
71. **Torres G, M. y colectivo de autores:** Selección de lecturas sobre Retardo en el desarrollo psíquico. Editorial Pueblo y Educación. 1990
72. **Ur, P.:** A course in Language Teaching. Practice and theory, Cambridge University Press, United Kingdom, 1997.
73. **Vigotsky, L. S.:** Pensamiento y Lenguaje.- - La Habana: Editorial. Pueblo y Educación,
74. 1998.
75. _____.: Obras completas (T.V). Editorial. Pueblo y Educación, La Habana,
76. 1989.
77. **Wilkins, A:** Notional Syllabuses. Oxford University Press. 1976.

ANEXOS

Anexo 1

Encuesta a escolares sobre las características de los juegos que se asignan en la clase de comunicación oral en la asignatura inglés.

Objetivo: Obtener información sobre las características de las actividades que se asignan en la clase de comunicación oral de la asignatura inglés.

Estimado alumno(a), en nuestra escuela se lleva a cabo una investigación sobre las características de las actividades que se realizan en las clases de Inglés. Tu participación es muy importante, por lo que se hace necesario sinceridad en las respuestas. Estaremos muy agradecidos por tu participación.

1 Los juegos prefiere realizarlos de forma:

Individual _____ Colectiva _____

2. Los juegos que predominan en las clases de Inglés:

_____ Los puede responder con las notas de clase.

_____ Para responderlos necesita consultar a otros maestros o a tus padres.

_____ Están relacionados con situaciones de la realidad diaria de los escolares.

_____ Tienen en cuenta las características de escolares que existen en el aula.

3. Los juegos que orientan en las clases de Inglés se realizan en:

___El aula ___ La biblioteca ___ La casa ___ El laboratorio de computación.

4. Las actividades que se orientan en las clases de Inglés para el trabajo independiente que prefieres hacer son las que:

_____ El maestro ofrece hasta la página donde vas a encontrar la información.

_____ El maestro no hace aclaraciones.

_____ El maestro orienta y el alumno tiene que resolverlas para después realizar el análisis y mostrar los resultados, para que el maestro controle y evalúe la actividad.

Anexo 2

Entrevista a escolares

Objetivo: Profundizar en torno a las características del estudio y la dirección de los juegos para la comunicación oral.

Cuestionario:

1. ¿Sigues algunos pasos para estudiar y realizar las actividades en la asignatura inglés? ¿Cuáles?
2. ¿En qué asignaturas es más fácil estudiar y realizar las actividades? ¿Por qué?
3. ¿En qué asignaturas el maestro establece relación entre lo abordado en la clase y la manera de ejercitarlo?
4. ¿En qué asignaturas el maestro revisa los cuadernos de trabajo para comprobar la realización de las actividades y orientarle actividades al que tenga dificultades?
5. ¿Qué sugiere para sentirse más orientado y motivado en las actividades que se realizan de la asignatura Inglés?

Anexo 3

Encuesta a miembros del consejo de dirección.

Objetivo: Obtener información sobre los conocimientos que poseen los miembros del consejo de dirección acerca de la motivación y la dirección de la misma mediante la implementación de juegos en el proceso docente educativo.

Compañero(a):

Como parte del esfuerzo por favorecer el desarrollo del aprendizaje de los escolares, en el centro se desarrolla una investigación acerca de la motivación y dirección de los juegos para el desarrollo de la comunicación oral en la asignatura inglés, con vistas a elevar el aprendizaje de los escolares. Su cooperación es muy importante, por lo que se hace necesario sinceridad en las respuestas que emita. Estaremos muy agradecidos por su colaboración.

Cargo: _____ Años de experiencia: _____

1. De las vías que aparecen a continuación, marque las que ha utilizado en su preparación para la elaboración de actividades motivadoras para desarrollar la comunicación oral.

Metodológica _____ Docente _____ Científica _____ Ninguna _____

2. ¿Cómo considera la preparación teórica de los maestros de Inglés sobre la motivación para implementar juegos que despierten el interés de los escolares hacia las actividades? Argumente en caso de que la considere insuficiente.

Suficiente _____ Insuficiente _____

3. ¿Qué vías utilizan los maestros de Inglés en las Escuelas Especiales para implementar juegos que despierten el interés de los escolares hacia las actividades de comunicación oral?

Metodológica _____ Docente _____ Científica _____ Ninguna _____

4. ¿Tiene a su alcance bibliografía para la dirección del proceso de enseñanza aprendizaje con énfasis en preparación para la elaboración de juegos motivadores que desarrollen la comunicación oral?

Si _____ No _____ ¿Cuáles?

5. En las actividades que desarrolla con sus subordinados se conciben algunas donde:

- Se abordan aspectos teóricos acerca de la motivación y/o juegos.

Si _____ No _____ ¿Cuáles?

- ¿Se abordan sugerencias para la elaboración e implementación de los mismos?

Si _____ No _____ ¿Cuáles?

6. ¿Cuáles de las siguientes características deben estar presentes en los juegos?

_____ Variados _____ Motivadores _____ Diferenciados _____ Integradores
_____ Sistémicos _____ Contextualizados _____ Desarrolladores
_____ Aislados _____ Disciplinarios.

7. ¿Los juegos tienen esas características en la práctica pedagógica?

Siempre _____ A veces _____ Nunca _____

Anexo 4

Encuesta a maestros.

Objetivo: Obtener información sobre los conocimientos que poseen los maestros acerca de los juegos para lograr la motivación por la comunicación oral y la dirección de los mismos en el proceso docente educativo; así como las vías que utilizan para obtener la información.

Compañero(a):

Como parte del esfuerzo por favorecer el aprendizaje de los escolares, en el centro se lleva a cabo una investigación acerca de la motivación y la dirección de los juegos para el desarrollo de la comunicación oral en la asignatura inglés. Su cooperación es muy importante, por lo que se hace necesario sinceridad en las respuestas que emita. Estaremos muy agradecidos por su participación.

1. De las vías que aparecen a continuación, marque las que ha utilizado en su preparación para la elaboración de juegos motivadores para desarrollar la comunicación oral.

Metodológica _____ Docente _____ Científica _____ Ninguna _____

2. ¿Cómo considera su preparación teórica sobre la motivación y el juego para elaborar e implementar el mismo? Argumente en caso de que la considere insuficiente.

Suficiente _____ Insuficiente _____

3. ¿Tiene a su alcance bibliografía o documentos normativos para la dirección del proceso de enseñanza aprendizaje con énfasis en preparación

para la elaboración de juegos motivadores que desarrollen la comunicación oral?

Si _____ No _____ ¿Cuáles?

4. En las actividades metodológicas que desarrollan en su centro se conciben algunas donde:

- Se abordan aspectos teóricos acerca de la motivación y/o los juegos.

Si _____ No _____ ¿Cuáles?

-¿Se abordan sugerencias para la elaboración e implementación de los mismos?

Si _____ No _____ ¿Cuáles?

5. ¿Cuáles de las siguientes características deben estar presentes en los juegos?

_____ Variados _____ Motivadores _____ Diferenciados _____ Integradores
_____ Sistémicos _____ Contextualizados _____ Desarrolladores
_____ Aislados _____ Disciplinarios.

6. ¿Los juegos tienen esas características en la práctica pedagógica?

Siempre _____ A veces _____ Nunca _____

Anexo 5

Prueba Pedagógica de entrada.

Objetivo: Diagnosticar las habilidades en la comunicación oral y el nivel de motivación por la misma de los escolares de tercer grado de la Escuela Especial "Renato Guitart Rosell". Municipio Holguín.

1. - Complete according to the illustrations. (Completa según las ilustraciones.)

A: Look this is my _____ . (Fish)
Do you have a pet?

B: Yes, I have a pet at home. (Dog)
It is a _____ .
His name is Ringo.

2. – Complete the dialogue. (Completa el diálogo.)

- a) Do you _____ banana?
- b) Yes, I do. Do you _____ oranges _____ pineapple?
- c) I _____ pineapple.

3. – Pídele permiso a tu maestra para... Respóndele.

A: May I _____ . (pararte)
B: Yes, you _____ .

A: May I _____ . (sentarte)
B: Yes, you _____ .

A: May I _____ . (cerrar la ventana)
B: No, _____ .

A: _____ . (abrir la puerta)
B: No, _____ .

Anexo 6

GUÍA DE OBSERVACIÓN A CLASES

No. de observación: _____

Fecha: _____

Hora: _____

Lugar: _____

Grado: _____

Grupo: _____

Objeto de observación: El proceso de comunicación oral.

Objetivo de la observación: Valorar el tratamiento metodológico que en función de la motivación recibe la comunicación oral.

Indicadores:

I- En la preparación previa a la actividad el maestro:

Si No

A- Precisa qué conocimientos tienen los escolares del tema
(marco de conocimiento). _____

B- Tiene en cuenta el interés de los escolares. _____

C- Se limita a ofrecer consideraciones. _____

D- Orienta adecuadamente hacia los objetivos de la actividad. _____

2- Durante el desarrollo de la clase:

A- Realiza el tratamiento del vocabulario de forma:

1.-Mecánica. _____

2.-Dinámica. _____

3.-Con una correcta semantización. _____

4.-A partir de relaciones lexicales. _____

B- Utiliza una secuencia para el análisis que atiende a:

- 1.-La traducción. _____
- 2.- La interpretación _____
- 3.-La extrapolación _____
- 3- Sistema de actividades en el que:**
- Prevalecen las preguntas no vinculadas a ideas esenciales. _____
 - Prevalecen las preguntas vinculadas a ideas esenciales. _____
 - Las preguntas tienen carácter de sistema. _____
- 4.- Utiliza otras actividades que propician el proceso de comunicación oral. _____
- ¿Cuáles? _____.
- 5.- Logra que el escolar asimile y exprese los aspectos fundamentales del contenido. _____
- 6.- Acepta con criterio flexible la síntesis realizada por los escolares. _____
- 7.-Propone juegos que posibiliten:
- valoraciones _____
 - argumentaciones _____
- 8.-Propicia el análisis de diferentes puntos de vista, juicios u opiniones. _____
- 9.- Incentiva a los escolares para la realización de otros juegos. _____
- 10.-Aprovecha las potencialidades de comunicación oral para su aplicación en la práctica social. _____

Anexo 7
Evaluación de las pruebas de entrada

Escolares	Nivel de Motivación	Habilidades de Comunicación
	DE	DE
1	SM	SH
2	SM	SH
3	SM	SH
4	SM	SH
5	SM	SH
6	PM	SH
7	SM	PD
8	SM	SH
9	SM	SH
10	SM	SH
11	SM	PD
12	SM	SH

Simbología para reflejar los resultados.

Diagnóstico de entrada DE

Sin Motivación SM

Parcialmente Motivado PM

Parcialmente Desarrolladas PD

Sin Habilidades SH

Anexo 8

Prueba Pedagógica de salida

Objetivo: Diagnosticar las habilidades en la comunicación oral a partir de la aplicación de los juegos motivadores en los escolares de tercer grado de la Escuela Especial “Renato Guitart Rosell”. Municipio Holguín.

Juego # 1: Busca y Encuentra.

Objetivo: Practicar nombres de animales.

Procedimiento: El maestro propone láminas que contienen diferentes animales dibujados, divide al grupo escolar en dos subgrupos y les explica que él seleccionará de una caja una tirilla de papel que contiene el nombre de un animal, el escolar seleccionado busca el animal representado, si es el correcto, su equipo obtiene un punto, si no, cero.

Game # 1: Search and Find.

Objective: To practice animals' names.

Procedure: The teacher places some pictures containing animals on a table, he divides the group into two subgroups and he explains the students that he will select from a box a piece of paper containing a name of an animal and the student selected finds the animal, if he guesses his team will get a point, if not, zero.

Juego # 4: Adivina adivinador.

Objetivo: Para practicar adjetivos.

Procedimiento: El grupo se divide en dos equipos, un escolar por equipos viene al frente del aula y el maestro le susurra al oído un adjetivo, el escolar debe hacer la mímica que represente el adjetivo susurrado, otro escolar del equipo contrario adivina el adjetivo, si responde correctamente tiene un punto, si no cero.

Game # 4: Guess.

Objective: To practice adjectives.

Procedure: The group is divided into two teams, a selected student from a team comes to the front of the classroom and the teacher whisper in his/her ear an adjective, the student must perform the mime that represents it, a student from the other team tells the adjective, if he/she answers correctly he/she will get a point, if not zero.

Anexo 9

Evaluación de las pruebas de salida

Escolares	Nivel de Motivación	Habilidades de Comunicación
	DS	DS
1	M	HD
2	M	HD
3	M	HD
4	M	HD
5	M	HD
6	M	PD
7	M	PD
8	M	HD
9	M	HD
10	M	HD
11	M	HD
12	M	PD

Simbología para reflejar los resultados.

Diagnóstico de entrada DE

Motivado M

Desarrolladas D

Habilidades Desarrolladas HD

Anexo 10
Evaluación de las pruebas de entrada y salida.

Escolares	Nivel de Motivación		Habilidades de Comunicación	
	DE	PS	DE	PS
1	SM	M	SH	HD
2	SM	M	SH	HD
3	SM	M	SH	HD
4	SM	M	SH	HD
5	SM	M	SH	HD
6	PM	M	SH	PD
7	SM	M	PD	PD
8	SM	M	SH	HD
9	SM	M	SH	HD
10	SM	M	SH	HD
11	SM	M	PD	HD
12	SM	M	SH	PD

Simbología para reflejar los resultados.

Diagnóstico de entrada DE

Prueba de Salida PS

Sin Motivación SM

Parcialmente Motivado PM

Motivado	M
Sin habilidades	SH
Parcialmente Desarrolladas	PD
Habilidades Desarrolladas	HD