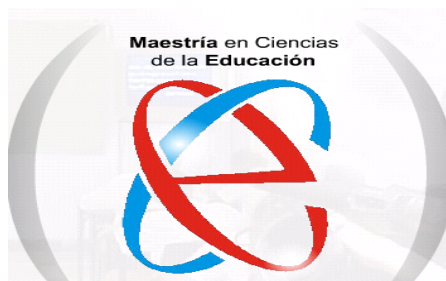


*Ministerio de Educación.
Instituto Pedagógico Latinoamericano y del Caribe
Ciudad de La Habana*



*Instituto Superior Pedagógico
“Conrado Benítez García”
Cienfuegos
Sede Universitaria Pedagógica de Rodas
Maestría en Ciencias de la Educación
Mención Secundaria Básica
1ª Edición.*

**TESIS EN OPCIÓN AL TÍTULO ACADÉMICO DE
MÁSTER EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

Título: *"Propuesta de juegos didácticos para entrenar la memoria en el aprendizaje del vocabulario, desde las clases de Inglés, con alumnos de séptimo grado".*

Autor: *Lic. Juan Raúl Villaveirán Toribio.*

Tutor: *MSc. Arian Fuentes Aparicio.*

*Junio de 2009
“Año del 50 Aniversario del Triunfo de la Revolución”.*

La Lengua es una disciplina troncal para la formación de los estudiantes de enseñanza Primaria y Secundaria. Con la Lengua no sólo nos comunicamos (que no es poco), sino que al mismo tiempo pensamos, sentimos y adquirimos nuevos conocimientos. No es infrecuente que el fracaso escolar esté en parte motivado por carencias lingüísticas como puede ser una comprensión lectora limitada, o por la falta de recursos expresivos para plasmar, de manera oral o escrita, el propio pensamiento o los contenidos de las áreas curriculares. En definitiva, una deficiente competencia lingüística puede marcar el futuro humano y profesional de los jóvenes. Por tanto, cualquier esfuerzo docente orientado en esta dirección nos parece algo encomiable. Precisamente, la creación no muy lejana de una disciplina universitaria como la Didáctica de la Lengua supone una valiosa contribución tanto para la Pedagogía como para la Lingüística. En efecto, el esfuerzo por dotar al profesorado de Lengua con saberes y recursos que favorezcan en el aula procesos dinámicos de expresión y comprensión ha de contribuir de manera positiva en el crecimiento personal de los escolares.

El aprendizaje y uso de la Lengua Inglesa como lengua extranjera (L2) ha experimentado un crecimiento exponencial en las últimas décadas, a pesar del descenso en el número de hablantes que usan esta lengua en términos porcentuales. Mientras que en 1950 el 8% de la población mundial hablaba inglés como lengua materna, se estima que en el año 2050 este número se situará por debajo del 5% (Graddol, 1999). En la actualidad, se llega incluso a hablar del declive del hablante nativo de Inglés como una situación que contrasta con el auge expansivo que está experimentando esta lengua en otros contextos. Esta circunstancia se debe a una combinación de factores determinantes entre los que se destacan la disminución demográfica porcentual de sujetos que usan el inglés como Lengua Materna (L1); la creciente utilización de esta lengua como lingua franca, a

modo de vehículo para la comunicación intercultural e internacional; así como la transformación experimentada por el discurso ideológico imperante tanto en lingüística como en psicolingüística desde la década de los años sesenta (Graddol, 1999). Especialmente a partir de esta época, debido a la expansión de la lingüística chomskiana, se ha potenciado la utilización del hablante nativo como informante ideal para cualquier tipo de investigación relacionada con el lenguaje verbal. Esta circunstancia ha contribuido a proporcionar al hablante nativo una situación preponderante en entornos lingüísticos y psicolingüísticos aplicados, por ejemplo, la enseñanza de lenguas no maternas. No obstante, el discurso ideológico que inicialmente propulsó esta concepción del hablante o informante ideal a experimentado una transformación considerable. Principalmente en la década de los años noventa se pueden apreciar numerosas voces que alertan de los riesgos implícitos en este discurso (Barnwell, 1989, Christophersen, 1992; Firth y Wagner, 1997; Fulcher, 1996; Hamilton *et al*, 1993; Lantolf y Frawley, 1988, 1992; Medgyes, 1994); citados por Chacón Beltrán, Manuel R. (2000). Además, Graddol (1999) señala que la situación sociopolítica actual en Europa coloca a muchos ciudadanos en un contexto plurilingüe que conduce a quebrantar la concepción monolítica de un hablante nativo culto como representante de un modelo lingüístico a seguir.

Con todo ello, nos encontramos en un momento histórico en que la aplicación de las nuevas tecnologías a las labores educativas representa un hecho y en el que el efecto de la globalización condiciona la presencia irremediable de la lengua inglesa en nuestras vidas, en la sociedad actual, en el aprendizaje y posterior uso comunicativo de esta lengua internacional, plantea un reto, que suele asociarse estrechamente con el éxito profesional. Así pues, las nuevas generaciones encuentran en el aprendizaje de la lengua inglesa en una especie de imposición social y académica, además de tratarse de una asignatura obligatoria en la enseñanza secundaria, cada vez más presente en todos los planes de estudio. No obstante, el aprendizaje del inglés como L2 con frecuencia puede causar frustración personal a estudiantes que, de forma reiterada, hacen un esfuerzo por lograr avances en su nivel de competencia- actuación, especialmente en el contexto de la

lengua extranjera. En ocasiones, esta situación puede llevarles incluso a identificar el aprendizaje del inglés como una "asignatura pendiente" que necesitan superar.

Desde principios de la década de los ochenta, la cantidad de investigaciones relacionadas con la enseñanza de segundas lenguas ha experimentado un crecimiento importante. A esta circunstancia ha contribuido el aumento de los medios de difusión, el uso de nuevas tecnologías y el creciente interés por aprender segundas lenguas en un mundo en el que ser bilingüe o poder hacer uso de más de una lengua se va convirtiendo, cada vez con más frecuencia y mayor naturalidad en la norma en vez de la excepción.

La visión panorámica retrospectiva que nos permite la experiencia acumulada en los últimos cincuenta años de investigaciones en el campo de la enseñanza de L2, nos muestra que, ni los enfoques estructuralistas-representativos en las décadas de los años cincuenta y sesenta, en los que el componente comunicativo se encontraba ausente- ni los enfoques comunicativos no intervencionistas-representativos de las décadas de los años sesenta y ochenta, que eludían cualquier tipo de atención a aspectos formales de la lengua (ej. sintaxis y morfología) en la L2, han demostrado una eficacia que permita suplir al menos en parte, las necesidades del aprendiz de lenguas extranjeras. Más recientemente, en la década de los años noventa, una de las motivaciones principales por lingüistas aplicados y metodólogos de L2 se ha centrado en la búsqueda de un equilibrio entre un énfasis en promover la comunicación basada en la transmisión de significado y un interés por resaltar la precisión lingüística de los aprendices, mediante la incorporación de información explícita sobre la lengua.

Recientemente se ha producido cierta reacción en lo que respecta al planteamiento imperante en los últimos veinte o veinticinco años que, auspiciados por el enfoque comunicativo para la enseñanza de lenguas, postulaba que el contacto con la lengua en forma de input comprensible y de interacción comunicativa representan la única vía para aprender una L2 eficazmente. Así, algunos investigadores en el campo de la adquisición de segundas lenguas defienden que la exposición a la L2 es necesaria pero no suficiente y que, además, es preciso prestar cierta atención a aspectos formales de la lengua, dadas las obvias diferencias en lo relativo a factores

personales y ambientales en el aprendizaje de la L1 y de la L2 (Dekeyser, 1998; Doughty, 1991; Harley, 1994; 1998; Lightbown, 1991b:1998; Lightbown y Spada, 1990; Long, 1991; Robinson, 1996; Spada y Lightbown, 1993; Swain, 1998), citados también por Chacón Beltrán, Manuel R. (2000). Esta parte del campo de investigación, que estudia el aprendizaje de L2 en contextos formales, se encuentra aún en plena fase de expansión.

En las dos últimas décadas, diversos autores han corroborado la importancia del vocabulario para el desarrollo intelectual. La escasez de vocabulario no sólo acarrea consecuencias negativas para la persona, sino también, o al mismo tiempo, para la vida social. Las palabras son nutrientes de la interacción social. Reduccionismos mentales, falta de apertura o de flexibilidad mental son actitudes que, de alguna manera, son síntoma de carencias léxicas, de carencias instrumentales para indagar y pensar mejor. La convivencia entre las personas necesita contar con un caudal amplio de vocablos que sirvan no sólo para comunicarse sino también para mejorar la calidad de vida.

La consulta bibliográfica, al tema tratado en cuestión, revela que aún existen aristas vírgenes, ya que no se evidencian investigaciones pedagógicas en las que se demuestre cómo entrenar la memoria en el aprendizaje del vocabulario desde las clases de Inglés. El autor de la presente investigación propone un conjunto de juegos didácticos, como una de las vías de solución a la problemática referida anteriormente; es por ello que se toma como antecedentes de la presente investigación las tesis presentadas en opción al título académico de Máster en Educación de Caso Estrada, Y. (2008) quien propone un conjunto de juegos didácticos para motivar las clases de repaso desde la asignatura de Historia Antigua y Godoy Collado, M. (2008), que ofrece vías para la preparación de la estructura de dirección de los centros en la utilización de los juegos didácticos.

Con el interés de ofrecer nuevas vías de solución a esta problemática, se procedió a la aplicación de instrumentos científicos que marcaron el inicio de la presente investigación, tales como: una prueba pedagógica para comprobar el nivel cognitivo de los estudiantes a partir del análisis de los resultados, teniendo en cuenta el uso del vocabulario (anexo # 1), se practicó la observación a clases con la

instrumentación de una guía de observación elaborada previamente (anexo # 2), encuesta a otros especialistas (anexo # 3) y se aplicó además una encuesta a estudiantes de 7mo grado (anexo # 4).

Los resultados de los instrumentos aplicados demuestran que es insuficiente la utilización de medios de enseñanza, actividades variadas con carácter lúdico que favorezcan la enseñanza – aprendizaje del vocabulario desde las clases de Inglés, lo que repercute en el nivel cognitivo alcanzado por los estudiantes, aún cuando estos manifiestan interés por su aprendizaje. Esto permitió declarar el siguiente **problema de investigación**: ¿Cómo entrenar la memoria de los alumnos de 7mo grado en el aprendizaje del vocabulario desde las clases de Inglés en la ESBU “Reinaldo Erice Borges”?

Se sitúa como **objeto de investigación**: El proceso de enseñanza-aprendizaje de la Lengua Inglesa en el 7mo grado de la Secundaria Básica “Reinaldo Erice Borges”

Campo de acción: El entrenamiento de la memoria en el aprendizaje del vocabulario a través de las clases de Inglés en 7mo grado.

Para resolver el problema de la investigación se declara el siguiente **objetivo**: Elaboración e implementación de una propuesta de juegos didácticos para entrenar la memoria en el aprendizaje del vocabulario, desde las clases de Inglés con alumnos de 7mo grado de la ESBU “Reinaldo Erice Borges”.

Para el logro de este objetivo se ejecutaron las siguientes **tareas científicas**:

- 1- Sistematizar los aspectos teóricos relacionados con la temática tratada, a partir de la consulta bibliográfica.
- 2- Determinar el problema de investigación mediante la aplicación de instrumentos científicos.
- 3- Diseñar una propuesta de juegos didácticos para entrenar la memoria en el aprendizaje del vocabulario con alumnos de 7mo grado, a través de las clases de Inglés en la ESBU “Reinaldo Erice Borges”.
- 4- Validar en la práctica educativa la efectividad de la propuesta elaborada e implementada con los alumnos de 7mo grado desde las clases de Inglés.
- 5- Elaborar y presentar el informe final de investigación.

Se asume como **idea a defender** la siguiente: La aplicación de la propuesta de juegos didácticos diseñada, contribuye a entrenar la memoria en el aprendizaje del vocabulario desde las clases de inglés de 7mo grado en la ESBU “Reinaldo Erice Borges”.

La **novedad científica** de la presente investigación se evidencia con su **carácter práctico**, en la manera en que el autor introduce al proceso docente – educativo su propuesta de juegos didácticos para desarrollar el aprendizaje del vocabulario desde las clases de inglés de 7mo grado en la ESBU “Reinaldo Erice Borges” del municipio de Rodas, lo que constituye además un material de consulta para los docentes, contribuyendo así a su preparación.

En esta investigación se utilizaron diferentes procedimientos, métodos y/o técnicas, los cuales se relacionan a continuación:

Del nivel teórico:

Histórico-Lógico: encaminado al análisis de los antecedentes teóricos de la investigación y su desarrollo en el decursar histórico del problema.

Análisis-Síntesis: imprescindible para poder establecer comparaciones de criterios y determinados rasgos comunes y generales de los enfoques considerados que permitieron llegar a conclusiones parciales y generalizadoras.

Inducción-Deducción: permitieron determinar las etapas necesarias para la elaboración de las actividades que permitan lograr un mejoramiento en la calidad del aprendizaje de los alumnos.

Modelación: para el diseño de los juegos didácticos encaminados a entrenar la memoria en el aprendizaje del vocabulario desde las clases de inglés de 7mo grado en la ESBU “Reinaldo Erice Borges”.

Del nivel empírico:

Encuesta: a los alumnos de 7^{mo} grado, miembros de la estructura de dirección del centro y metodóloga municipal de la asignatura para constatar el problema de investigación, en cuanto a los aspectos que influyen en el aprendizaje del vocabulario y el nivel de satisfacción de estos por las actividades desarrolladas en las clases.

Observación: se utilizó para demostrar la existencia del problema objeto de estudio, específicamente, las observaciones a clases.

Prueba pedagógica: se aplicó para constatar el nivel cognitivo del vocabulario de los estudiantes.

Del nivel Matemático:

Análisis porcentual y gráficas de barras, para tabular e interpretar los resultados de los instrumentos aplicados.

De una **población** de 198 estudiantes de séptimo grado de la ESBU: “Reinaldo Erice Borges”, fue seleccionada una **muestra** de 34 estudiantes correspondientes al 7mo 5 de este centro.

El informe escrito consta, en su desarrollo, con dos capítulos: el capítulo I está referido al marco teórico conceptual; en este se abordan las consideraciones generales sobre el proceso docente – educativo y sus componentes en la asignatura de Inglés, además se reflexiona sobre la importancia del conocimiento de esta asignatura, precisando la significación del uso del vocabulario y algunas apreciaciones terminológicas sobre palabra, léxico y vocabulario, reconociéndose el papel de la memoria en el aprendizaje de lenguas extranjeras; se destaca el juego como una de las vías para el aprendizaje del vocabulario. En el capítulo II se presentan las diferentes etapas en que se concibe la investigación, precisando la descripción de cada una de ellas, partiendo de los resultados de la etapa de exploración o diagnóstico. Se ofrece una propuesta de juegos didácticos para alcanzar el estado deseado, incluyendo su fundamentación y las precisiones metodológicas, mostrándose posteriormente los resultados obtenidos tras su implementación en la práctica pedagógica.

Capítulo 1: “Marco teórico referencial de la investigación”.

En el presente capítulo se establecen los fundamentos teóricos que sustentan la investigación; en el cual se abordan las consideraciones generales sobre el proceso docente – educativo y sus componentes en la asignatura de Inglés, declarándose la importancia del conocimiento de la Lengua Inglesa. También se hace referencia al uso del vocabulario y algunas apreciaciones terminológicas sobre palabra, léxico y vocabulario, reconociendo el papel de la memoria en el aprendizaje de lenguas extranjeras, destacando al juego como una de las vías para el aprendizaje del vocabulario.

1.1- Consideraciones generales sobre el proceso docente - educativo.

El proceso docente - educativo es aquel proceso en el que su desarrollo garantiza la formación de las nuevas generaciones de una manera sistemática, es decir, resuelve el problema del encargo social eficientemente. El objeto del proceso docente educativo es en una primera aproximación el objeto del proceso formativo, y más particularmente del proceso docente educativo; se puede identificar con la actividad pedagógica, ya que la misma se manifiesta en dicho proceso. La actividad del profesor: la enseñanza, y la de los estudiantes: el aprendizaje, es la expresión externa del proceso docente educativo.

La actividad, como es conocido, es el proceso que desarrolla el hombre con el medio para satisfacer sus necesidades. Es la actividad en la que el hombre transforma al medio y se transforma así mismo. El proceso docente educativo se desarrolla en la actividad de ahí que todas las características de la actividad, de carácter filosófico y psicológico, esta presente también en el proceso de enseñanza aprendizaje. En el marco reducido de la teoría de la actividad se han descubierto muchas verdades que han desempeñado un papel muy significativo en la didáctica. El estudio externo y fenoménico del proceso docente educativo, muestra las relaciones entre la actividad de los estudiantes: el aprendizaje, la actividad del profesor, la enseñanza y la materia de estudio. Así, los conceptos de actividad, acción y operación propia de la teoría de la actividad se incorporan al estudio de esta ciencia, así como, la lógica del desarrollo

de la actividad. Sin embargo, al reducir la didáctica solo a la teoría de la actividad, aunque verdadera, es limitada.

La escuela, es la institución social seleccionada para la formación de las nuevas generaciones. Lo hace a través de la apropiación, por los estudiantes, de la cultura, de lo que el hombre, hasta el momento, ha acopiado: sus ideas, sus realizaciones, las transformaciones del medio. El contenido de enseñanza, la cultura, implica estructuras conceptuales parecidas, legítimas, en tanto, que ellas han demostrado en la práctica la validez, que operan. La escuela alejada de la vida, de la necesidad, tiende a esquematizar a dogmatizar lo ya establecido.

La escuela vinculada, integrada a la vida, muestra las limitantes de la verdad establecida y la necesidad del cambio. El problema: la necesidad social, obliga a operar con lo establecido a su dinámica, pero lo más importante, a su desarrollo, a su cambio, a su transformación, en dos palabras: a crear.

La lógica de la creación, es la lógica de la ciencia. El maestro enseña en la escuela integrada a la vida, no verdades absolutas, sino, aquellas que son legítimas pero parciales. Pero sobre todo, muestra el camino de la creación, de la ciencia. El alumno aprende, haciendo, aprende resolviendo problemas, haciendo ciencia. El alumno aprende liberándose. El maestro en la escuela integrada a la vida, es un guía, es un catalizador. Es aquel que no solo enseña conceptos, sino que enseña a aprender motivando a los alumnos por el conocimiento nuevo. El alumno aprende humanizando el contenido recibido. Ese contenido pasa por su persona, por su criterio, por su crítica, dándole una connotación propia, significativa, en fin motivadora. Hace suyo el nuevo contenido, porque lo valoró, pero, y ahí está lo más importante, porque aprendió a valorar.

La necesidad social, es la expresión de la necesidad de la transformación, de la creación, de la ciencia. Negar la escuela en esa dialéctica, es formar creadores en la escuela misma. Una escuela escolástica es negada absolutamente por la escuela integrada a la vida, una escuela dialéctica se niega periódicamente, se transforma y se desarrolla. La organización de la escuela tiene que seguir esa transformación.

Hemos estudiado el desarrollo del proceso docente educativo en que el estudiante pasa de la ignorancia a la sapiencia, a saber hacer, a formarse en sus sentimientos,

valores. Las transformaciones que se van produciendo en los escolares, como resultado que pueden los profesores operar las leyes inherentes al proceso docente educativo, leyes estas de carácter dialéctico, producen resultados tendientes a los objetivos. Pero en el desarrollo de los escolares también, lo hacen los profesores y la institución docente en su conjunto.

Como sabemos la escuela es una institución relacionada dialécticamente, con la sociedad, con sus necesidades socioeconómicas y culturales. Al desarrollarse la sociedad, como resultado de la revolución político social y científico técnica, la escuela tiene que responder a ello. Pero para que la escuela pueda educar a los estudiantes tiene que crear en ellos la necesidad de aprender y el deseo de transformar la sociedad mediante el conocimiento y el trabajo.

En consecuencia se tiene que producir un cambio en la estructura educacional para darle cabida a la nueva función que tiene que llevar a cabo la escuela. Las escuelas asumen la nueva función, lo que implica estimular determinados cambios explícitos o latentes en la sociedad, a través del saber, proporcionando un vínculo afectivo motivacional que oriente a la acción transformadora de la sociedad.

Por tanto que se produzcan esos cambios en las funciones de la escuela se hace necesario que en el nuevo objetivo se concrete la dinámica conciente del proceso. Este pasa por la motivación, intereses y comprometimientos de quienes lo ejecutan, a través del método de aprendizaje y la enseñanza.

Ahora bien, si el estudiante no participa, en el proceso de enseñanza aprendizaje la escuela no cumple la nueva función encomendada, pero para lograrlo, es necesario que esta se sienta motivada por la actividad que realiza y el contenido de esta resulte desarrollador para su edad, tarea que corresponde fundamentalmente al profesor. Resulta óptimo aclarar que el proceso de enseñanza no se limita a la mera relación interpersonal profesor- alumno: hay disímiles situaciones que influyen en este contexto y sería mecánico pensar que el empleo de un novedoso medio o el uso de un vocabulario especial va a transformar la educación como por arte de magia. Un papel esencial juega la motivación que el profesor realice para propiciar la motivación en sus clases. Detengámonos entonces en los aspectos conceptuales y

metodológicos de la motivación como aspecto esencial del proceso de enseñanza aprendizaje.

1.2- Componentes del proceso docente - educativo en la asignatura de Inglés.

El contexto socio histórico de cada país determina el fin y objetivos de la educación que ha de dar a su pueblo, esto justifica el planteamiento de que la educación es clasista y responde a los intereses de la clase que está en el poder. El proceso enseñanza-aprendizaje está integrado por diferentes componentes que conforman su estructura y funcionamiento, los que se encuentran estrechamente relacionados entre sí, estos son: alumno, grupo de alumnos profesor, objetivos, contenido, método y medio de enseñanza, formas de organización y evaluación. Algunos autores consideran además como un componente el problema (C. M. Álvarez de Zayas, 1992) y otros incluyen el diagnóstico.

Entre estos componentes del proceso enseñanza-aprendizaje existen relaciones de coordinación y subordinación, desde el punto de vista psicológico, lógico y pedagógico, dadas por:

- ❖ Las características del educando.
- ❖ La secuencia ordenada del conocimiento de la ciencia.
- ❖ Los métodos que propician el cumplimiento del objetivo.

Componente rector: el objetivo

Los objetivos son considerados" punto de partida y premisas general pedagógicas para toda la educación (...), expresan la transformación planificada que se desea lograr en los alumnos en función de las exigencias que la sociedad plantea a la educación (Colectivo de autores MINED, 1984). Este componente del proceso enseñanza-aprendizaje cumple la importante función de determinar el contenido de enseñanza, al precisar qué debe enseñar el maestro y qué debe aprender el alumno: conocimiento, habilidades valores, etc.; métodos y medios de enseñanza; formas de organizar el proceso y la evaluación o retroalimentación de lo enseñado o lo aprendido. También cumple una función orientadora, al guiar la actividad del profesor y los alumnos, así como, una función valorativa, pues constituye un patrón

mediante el cuál comparamos los resultados de nuestra actuación con lo propuesto (aspiración).

Lo que se enseña y lo que se desea que se aprenda:

Los contenidos expresan tres aspectos esenciales: los conocimientos, las habilidades y los valores, estos aspectos están íntimamente relacionados entre sí y no puede darse la existencia de uno sin los otros. De estos tres aspectos debe pertrecharse el estudiante para cumplir los objetivos propuestos.

Los conocimientos reflejan el objeto de estudio; las habilidades, recogen el modo en que se relacionan el alumno con dicho objeto y los valores, expresan la significación que estos le asignan al objeto.

Para determinar los contenidos más adecuados de un determinado currículo, el maestro o profesor debe tener en cuenta, entre otros, los aspectos siguientes:

- ❖ La edad del alumno, el nivel de enseñanza que cursa, sus características psicológicas y las implicaciones didácticas de estos contenidos.
- ❖ La necesaria correspondencia entre los objetivos y los contenidos, garantizando que no se aborden solo aspectos conceptuales.
- ❖ La delimitación del número de conceptos y su organización según el grado de dificultad, determinando si se desarrollaran por vía inductiva o deductiva.
- ❖ El peligro que representa darle un tratamiento enciclopédico y superficial a los contenidos.
- ❖ El desarrollo de habilidades que promuevan la solución de problemas que se presentan en la vida diaria del alumno.
- ❖ La selección de contenidos que permitan el desarrollo de actitudes que potencian adecuadas relaciones interpersonales y valoraciones positivas sobre las ciencias.
- ❖ La correspondencia entre los contenidos, el progreso cultural y el desarrollo científico técnico alcanzado por la humanidad.

En el sistema de conocimientos geográficos el maestro enseña en la escuela, como en cualquier otra disciplina académica, es necesario precisar los conocimientos más generales o esenciales que constituyen los núcleos básicos y aquellos que sirven de complemento al objeto de estudio. Así por ejemplo, al estudiar la hidrosfera constituye uno de los aspectos esenciales conocer como están distribuidas las aguas

en el planeta y las principales cuencas hidrográficas por continentes. En este ejemplo, uno de los contenidos que sirve de complemento al objeto de estudio puede ser, la comparación entre las diferentes cuencas hidrográficas de un continente para determinar cuál es la mayor.

En resumen podemos plantear que en los contenidos se pone de manifiesto lo instructivo, lo desarrollador y lo educativo.

El cómo del proceso:

Al abordar el concepto método de enseñanza, es necesario considerar los aspectos siguientes:

1. La actividad del maestro o profesor.
2. La forma de accionar los alumnos para cumplir el objetivo trazado.
3. Los medios de enseñanza empleados.
4. Cómo se produce la asimilación del contenido de enseñanza.

En correspondencia con lo antes expuesto podemos plantear que los métodos de enseñanza constituyen: “el sistema de acciones que ejecuta el maestro, dirigido a un objetivo, que organiza la actividad cognoscitiva y práctica del alumno, con el que asegura que este asimile el contenido de enseñanza” (Danilov, Skatkin, 1982). Algunos autores latinoamericanos consideran que: “son los modos de actividad conjunta del maestro o profesor y los alumnos, que están encaminados a que estos últimos se apropien de la experiencia social de la humanidad y conducen a la consecución del objetivo didáctico planteado.

Se enseña y se aprende a repetir, razonar, a trabajar con independencia y a pensar creativamente, según los métodos didácticos que se apliquen. Desde esta óptica valoramos el método, como el modo individual en que el estudiante aprende, expresa el vínculo de los aspectos cognitivos y afectivos de su personalidad.

En el proceso enseñanza-aprendizaje se registran diferentes clasificaciones de métodos, algunos tienen en cuenta el grado de participación de los sujetos: expositivo, elaboración conjunta, trabajo independiente; otros basan su clasificación en el dominio que tendrán los estudiantes del contenido: reproductivo, productivo, creativo; hay quienes consideran como elemento esencial la estimulación de la actividad productiva: exposición problémica, búsqueda parcial o heurística,

investigativo, juegos didácticos, mesas redondas, paneles, etc.; un indicador puede ser fuente de obtención del conocimiento, entonces tendremos métodos verbales, visuales y prácticos; también es muy frecuente considerar el grado de actividad que realiza el profesor y la independencia en la adquisición del conocimiento que alcanza el estudiante: explicativo-ilustrativo, reproductivo, problémico, de búsqueda parcial o heurístico, investigativo.

No puede decirse que una clasificación sea mejor que otra, todo dependerá en gran medida de las características de los alumnos - resultado del diagnóstico y de la maestría que tenga el docente para su utilización. En la actualidad, muchos son los maestros y profesores que utilizan en sus clases varias de estas clasificaciones, siempre buscando satisfacer las necesidades que tienen sus alumnos.

La selección y aplicación de los métodos de enseñanza-aprendizaje ha de estar en correspondencia con los objetivos y los contenidos específicos de cada tema de estudio así como las formas en que se organice el proceso docente-educativo. Es importante que el docente tenga presente que al utilizar uno o varios de estos métodos se logre “incentivar, potenciar, y desarrollar la búsqueda y construcción de nuevos conocimientos en los estudiantes (...) para de esta forma propiciar el desarrollo del alumno, incrementando su participación y protagonismo en el proceso enseñanza- aprendizaje” (Zilberstein, 1998).

Así por ejemplo, el uso de videos didácticos o científicos y su posterior debate en una clase (video debate), enriquecen enormemente la capacidad de aprendizaje en los alumnos, siempre que este vaya acompañado de una guía de observación previamente convenida que guíe la observación hacia aquellos aspectos de mayor interés, los que estarán en correspondencia con los objetivos planteados para la clase.

1.3- Importancia del conocimiento de la Lengua Inglesa.

La lengua, como señala Enríquez O'Farrill, Isora (2004), “es un componente importante de la cultura y una marca distintiva de identidad, a través de la cual la propia cultura encuentra formas concretas de expresión. La lengua es un reflejo de la cultura de los pueblos y constituye una forma especial de mirar al mundo y representar y organizar su experiencia. Quien desee comunicarse con personas de

otras culturas, necesita estar identificado con su propia cultura y la influencia que ésta pueda tener en sus interlocutores, lo que hace a su cultura diferente de las demás y al mismo tiempo parte de la cultura universal".

De todo lo planteado anteriormente se puede inferir que desde una perspectiva socio cultural es importante tener en cuenta las siguientes ideas:

- ❖ El dominio de la lengua extranjera permite la comunicación e interacción social con personas de diferentes países y culturas, así como el acceso a información científica y cultural producida en ese idioma.
- ❖ El acceso a un mundo acústico diferente del propio e implica así la educación auditiva.
- ❖ Contribuye a la educación psicomotriz
- ❖ Supone una percepción de la realidad y unas nuevas posibilidades de referirse a la misma
- ❖ Comparte a una educación intercultural, es decir, el desarrollo de la comprensión de la tolerancia y el respeto por otras identidades culturales
- ❖ Disminuye el etnocentrismo permite contrastar y apreciar la valía del propio mundo
- ❖ Es una fuente de placer.

1.3.1- El uso del vocabulario desde la asignatura Inglés.

Durante décadas, la presencia del vocabulario en el ámbito de la enseñanza-aprendizaje de una lengua no materna se ha visto relegada a un segundo plano. De hecho, casi todos los métodos empleados a lo largo de la historia de la enseñanza de lenguas le han prestado una limitación limitada (C.B.Zimmerman, 1997). Desde principios de la década de los años ochenta se ha podido apreciar una mayor inclinación hacia la enseñanza y el aprendizaje del vocabulario en una L2, si bien en la década de los años noventa el interés en este campo de investigación ha experimentado un crecimiento exponencial.

Anteriormente, la inclusión del vocabulario en el currículo académico solía quedar supeditada a la incorporación de otros elementos lingüísticos considerados de mayor relevancia para los objetivos perseguidos en el aprendizaje, es decir, el vocabulario se solía presentar de la forma que mejor complementase la introducción de la

gramática (O' Dell, 1997). Así, mientras que la enseñanza de aspectos gramaticales se concebía como una disciplina que originaba "procesos generativos" en la lengua, el vocabulario se trataba como "ladrillos", esto es, unidades fijas de significado (Pérez Basanta, 1996). La concepción subyacente estimaba que lo más importante debía ser la enseñanza de la gramática y, llegado el momento de comunicarse, los aprendices asimilarían el vocabulario necesario en función de las necesidades creadas por cada situación comunicativa. Otros posibles factores que destacan Laufer (1986) son la (a) aversión de los psicolingüistas a cualquier aspecto del aprendizaje que implique una reacción de tipo estímulo-respuesta, en un momento histórico en el que la tendencia importante promueve un enfoque cognitivo, y (b) la preferencia de los metodólogos a investigar los niveles iniciales del aprendizaje de una L2, que resulta una labor más fecunda por afectar a mayor número de sujetos. Asimismo, cabe manifestar la preferencia de los profesores de lenguas no maternas, impulsados por los enfoques metodológicos estructuralistas, a enseñar un sistema cerrado con un número "limitado" de posibilidades, en este caso reglas gramaticales, en vez de un sistema abierto e "ilimitado" como sería el vocabulario. En realidad, la incuria a la que se ha visto relegado el componente léxico en el ámbito de la enseñanza de una L2 está totalmente injustificada. De hecho, Vermeer (1992) y Laufer (1998) destacan la trascendencia que tiene el aprendizaje de elementos léxicos para alcanzar un buen manejo en los diferentes registros lingüísticos. Vermeer (1992) destaca que el aspecto más laborioso para conseguir un buen nivel de competencia-actuación en la L2 radica en el aprendizaje del léxico. Laufer (1998), por su parte, afirma que la mayor diferencia entre aprendices y hablantes nativos de la lengua meta reside, precisamente, en su competencia léxica.

Otra característica que determina la importancia de los aspectos léxicos es su posición preponderante en cualquier tipo de interacción, ya que la disponibilidad de un vocabulario amplio, así como el uso de éste con precisión, son factores fundamentales para la interacción satisfactoria. Esto se corrobora en multitud de estudios que investigan la interacción entre hablantes nativos y aprendices de L2 (Buró, 1975; Khalil, 1985; Sheorey, 1986; Tomaña, 1980). En segundo plano quedaría la precisión de la organización sintáctica o los errores ortográficos que los

hablantes nativos consideran de menor gravedad por no incidir tan directamente en la transmisión de significados. Chastain (1980, 1981) también investigó la correlación existente entre el tipo de error y el grado de obstrucción en la interacción entre hablantes nativos y aprendices de L2. Con sus estudios pudo comprobar que unos errores son más graves que otros desde un punto de vista comunicativo y, además, confirmó la existencia de una relación directa entre el fallo comunicativo y los errores de tipo léxico, en contraste con errores de índole gramatical y ortográfica, etc.

Por otra parte, desde perspectiva de los aprendices, parece ser que la precisión léxica recibe especial importancia (Nation, 1998) e incluso, en ocasiones, los aprendices llegan a igualar su nivel de conocimiento con la amplitud de su competencia léxica (James, 1998).

1.4- Algunas apreciaciones terminológicas: palabra, léxico y vocabulario.

El significado del término palabra (Word) es muy general y difícil de definir. Según declara Singleton (1999), su caracterización depende en gran medida de los tres factores que se indican a continuación: (a) el nivel de abstracción al que opere el hablante o escritor; (b) el nivel lingüístico en cuestión; y (c) la medida en que se considera el contenido semántico como criterio para su descripción.

(a) En lo que respecta a este primer punto, sería conveniente resaltar que en ocasiones no existe una correspondencia directa entre un significado y una sola palabra. Por ello es preciso matizar la diferencia entre el término palabra (Word) y lexema (lexeme) o unidad léxica (lexical unit o lexical item). En el primer caso, se puede hablar de la correspondencia unívoca entre un significado y una única palabra. En el segundo caso, esta equivalencia no existe, pues una composición de múltiples palabras puede entrañar un único significado o lexema (ej.: verbos con partícula). Esta diferenciación puede quedar clarificada con el siguiente ejemplo tomado de Schmitt (2000): die, expire, pass Hawaii, bite the dust, kick the bucket, give up the ghost; todas estas unidades léxicas tienen el mismo significado, "morir", a pesar de que unas están compuestas por una sola palabra, mientras que otras por una locución. Singleton (1999) define lexema como: la unidad abstracta que se basa en la unión de varias formas que constituyen un único significado.

(b) En lo relativo a los diversos niveles lingüísticos, una misma palabra puede estudiarse desde distintos puntos de vista: como la combinación de varias letras, esto es, la ortografía; como una multiplicidad de sonidos con unas características acústicas particulares, es decir, la fonética; como una secuencia de sonidos combinados, o sea, la fonología; como una entidad morfológica que tiene unas desinencias que, por ejemplo, marcan el número o el género; y, desde un nivel semántico, como una entidad que puede mantener relaciones semánticas con otros términos, por ejemplo, en el caso de sinónimos.

(c) Tradicionalmente se ha hecho una distinción entre palabras de tipo gramatical y palabras con contenido semántico. Estas serían aquellas que tienen un significado sustancial incluso fuera de contexto (libro, lápiz, etc.), mientras que las palabras gramaticales carecen de significado independiente y fundamentalmente tienen una función gramatical (el, de ,la, etc.).

Las familias de palabras serían aquellos grupos de palabras que tienen una raíz y un significado común, pero que cambian de categoría en función de la desinencia que se le una (Ej.: lugar, lugareño, localizar, etc.). En cualquier caso, como señala Read (2000), la separación entre familias de palabras no está clara pues ese significado puede llegar a ser muy diferente a pesar de compartir una raíz común (ej.: un momento crítico y criticar a alguien), o en casos homógrafos (ej.: banco, con relación a la entidad financiera o al asiento).

Otro término que sería necesario matizar es léxico o lexicón (lexicon) Richards (1992) lo define como el sistema mental que contiene toda la información que una persona conoce sobre las palabras, y que incluye su pronunciación, los patrones gramaticales que la configuran y su significado o significados. Por otra parte, una definición más genérica del léxico sería el conocimiento que se refiere a los significados de elementos particulares en una determinada lengua, es decir, las formas fonológicas y ortográficas de estos elementos, y el modo en que se disponen en relación con otros elementos (Singleton, 1999).

Alcaraz y Moody (1983) citados por Chacón Beltrán, Manuel R.(2000), indican que, generalmente el léxico se refiere a la lengua, al sistema lingüístico como tal, mientras que el vocabulario se refiere al habla, es decir, a la utilización del sistema.

No obstante, estos autores señalan que "Léxico y vocabulario son dos a términos intercambiables en la mayoría de los casos;" (1983). Alcaraz (2000) revisa la definición anterior y matiza que aunque el léxico y vocabulario son términos equivalentes, pues ambos se refieren a la totalidad de palabras o unidades léxicas de una lengua. No obstante, aprecia una pequeña diferencia tipológica entre ambos:

...el léxico es una clase abierta que está enriqueciéndose constantemente por medio de los neologismos, los barbarismos, las metáforas, etc. El vocabulario es, en cambio, una clase cerrada (por ejemplo, el de un autor, el de una especialidad, etc.); por esta razón, se suele hablar del << análisis del vocabulario>> en vez del <<análisis del léxico>>, por la connotación de clase cerrada del primero. (Alcaraz, 2000).

Asimismo, habría que destacar que vocabulario (vocabulary) es un término preferido en otro nivel de análisis. Normalmente se utiliza cuando el propósito radica en su uso desde un punto de vista pedagógico como unidad que compone la cadena discursiva y que, además, es objetivo del aprendizaje de los alumnos.

Otros términos que resulta necesario delimitar, tanto en lo que respecta a su alcance en el entorno de la enseñanza de segundas lenguas, como a su traducción al español son: solidaridades léxicas (collocations), frases léxicas (lexical phrases) y expresiones idiomáticas (idioms).

Solidaridades léxicas se refiere al modo en que dos o más palabras habitualmente se emplean en forma conjunta en una lengua, lo que a su vez delimita su relación y utilización con otra/s palabra/s. Fonetelle (1994) distingue entre solidaridades gramaticales y solidaridades léxicas. La primera de ella designa a la combinación de un elemento léxico con otro gramatical (ej.: rely on), mientras que en el segundo caso la unión se hace con otro elemento léxico (ej.: heavy smoker). Schmitt (2000) señala que en lo relativo a las solidaridades léxicas se pueden distinguir varios grados de exclusividad. Esto quiere decir que mientras algunas palabras suelen aparecer ligadas a otras prácticamente en todos los contextos (ej.: blonde como en blonde hair), otras aparecen juntas con menor frecuencia y las posibilidades de combinación son más variadas (ej.: nice como en nice car, nice salary). Faraghal y Obiedat (1995) ponen de manifiesto la escasa atención que han recibido las solidaridades léxicas en

el ámbito de la enseñanza de lenguas, a pesar de su alta presencia y repercusión, pues se trata de un problema de aprendizaje frecuente que difícilmente podrá solventar el aprendiz sin ayuda externa. Parece poco probable que éste pueda superar una dificultad de esta índole pues posiblemente muestre tendencia a producir una forma simplificada, o bien parecida, a una estructura ya conocida en la lengua materna. Esto se debe a que el control sobre la expresión en cuestión se encuentra automatizado y, por consiguiente, el aprendiz puede acceder a ella con mayor rapidez y menor dificultad que la forma correcta en la lengua meta (Swan, 1997). La expresión frases léxicas alude a las unidades estables de significado que no son analizables en componentes, sino que representan un significado conjunto (Lewis, 1993) (ej.: Let it be). Las expresiones idiomáticas son aquellas que funcionan como única unidad, del mismo modo que las frases léxicas, pero cuyo significado es metafórico y no se puede inferir a partir del análisis de cada una de sus partes (ej.: to pull someone's leg). Normalmente se supone que las expresiones idiomáticas forman parte del modo que tiene una cultura para entender el medio que la rodea. De ahí que también sean muy importantes en el aprendizaje de una lengua extranjera.

¿Qué entraña el conocimiento de una palabra?

La descripción de los elementos constituyentes del conocimiento de una palabra, tanto en lo relativo a la L1 como a la L2, entraña una serie de complicaciones por el momento irresolutas. Para ser capaz de utilizar una palabra adecuadamente desde el punto de vista morfológico, sintáctico, sociolingüístico y pragmático es necesario disponer de los múltiples tipos de información contenidas en ella. Nation (1990) pormenoriza los tipos de conocimientos que, desde su punto de vista, deben conocerse para utilizar una palabra con exactitud:

- a) El / los significado/s de la palabra.
- b) La ortografía o forma escrita de la palabra.
- c) La pronunciación de la palabra.
- d) El comportamiento gramatical de la palabra.
- e) Las solidaridades léxicas de la palabra.
- f) El / los registro/ s lingüístico/s en los que se emplea.
- g) Las posibles asociaciones de la palabra.

h) La frecuencia de uso de la palabra.

Además, los tipos de conocimientos mencionados anteriormente constituyen un marco general en el que localizar cada una de las informaciones contenidas en una palabra, aunque tampoco es preciso, ni probable, disponer de toda esa información sobre cada palabra para poder utilizarla eficazmente en contexto. Llegado el caso, incluso es posible insertar una palabra en un contexto aunque no se conozca el significado de la misma, para ello basta cierta información de tipo gramatical, por ejemplo, de que categoría gramatical se trata. Así, el conocimiento de una palabra, tanto en el ámbito receptivo como productivo, representa un asunto problemático que es necesario investigar con el fin de profundizar en la descripción de los procesos subyacentes al aprendizaje y uso del vocabulario, los cuales serían extensibles tanto a la L1 como a la L2.

Tomando en cuenta que el conocimiento del vocabulario es un proceso gradual y progresivo se puede declarar que el establecimiento de un modelo descriptivo del desarrollo léxico requiere la concreción pormenorizada de las diversas dimensiones que comporta la competencia léxica. Henricksen (1999) reflexiona que el aprendizaje léxico no es un proceso sencillo y por ello estima necesario entender la competencia léxica en función de tres dimensiones distintas, como son: (a) la fluctuación entre un conocimiento parcial y un conocimiento exacto; (b) la profundidad del conocimiento de una palabra; y, (c) el conocimiento receptivo en oposición al conociendo productivo. Las dos primeras dimensiones están relacionadas con el conocimiento de una palabra, mientras que la tercera manifiesta en qué medida el aprendiz puede acceder a esa palabra y utilizarla. Cada una de estas perspectivas se describe y estudia detalladamente a continuación.

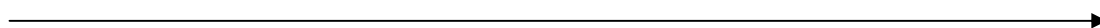
La fluctuación entre un conocimiento parcial y un conocimiento exacto:

Generalmente las investigaciones desarrolladas con el fin de averiguar la aptitud del vocabulario optan por elementos de medición que siguen un enfoque cuantitativo en el que el conocimiento de una palabra se equipara con la comprensión exacta de su significado (al menos una de las posibilidades). Otro modo de comprobar el conocimiento de una palabra consiste en proporcionar el equivalente en la L1, encontrar la definición correcta por mediación de un ejercicio de respuestas

múltiples, o proporcionar una explicación en la L2. Sin embargo, estas formas de "comprobar" el conocimiento no son del todo exactas pues, contribuye a la idea de que no siempre es necesario comprender perfectamente el significado de una palabra para entender la oración en la que ésta se enmarca, así como también puede haber palabras que no lleguen a comprenderse completamente, pues el conocimiento y uso de una palabra puede cambiar y madurar con el tiempo según aumenta la experiencia del hablante sobre el mundo, o sobre la lengua misma, tanto en el caso de hablantes monolingües como hablantes bilingües o aprendices de L2 (Henricksen, 1999).

La concepción subyacente a estos planteamientos describe la existencia de un continuo en lo que respecta al aprendizaje de una palabra, y que puede fluctuar entre el nivel cero, o ausencia absoluta de referencia a esa palabra; el nivel parcial, o conocimiento de algún/os significado/s o matiz/ces de significado y uso; y, el nivel más alto, o de precisión completa. A este respecto, Schmitt (2000) plantea el siguiente diagrama con referencia a la grafía de una palabra:

No se sabe	se conoce algunas	fonológicamente	ortografía
deletrear la	letras	correcta	correcta
palabra.			



La profundidad del conocimiento de una palabra:

La cantidad de componentes presentes en esta segunda dimensión hacen poco factible la idea de un continuo y por eso Henricksen lo concibe más bien como un proceso por el cual se efectúa una red de conexiones internas en la mente.

Otra caracterización del conocimiento léxico ha sido realizada por Nation (1998), quien estima que el conocimiento de una palabra comporta tres estratos diferentes: la forma, el significado y el uso. La forma de la palabra entraña el reconocimiento y la producción tanto de su apariencia oral como escrita, además de la subdivisión de las partes que la componen. El significado de una palabra comporta la evolución de su referente (concepto subyacente) y las asociaciones de ideas que esta puede evocar. El uso de la palabra implica la identificación de las funciones gramaticales, las solidaridades léxicas y sus condiciones de uso.

1.5 - El léxico como componente básico de la lengua.

Antich de León, Rosa (1988), expresa que “el léxico en su carácter de componente básico de la lengua, desempeña un papel importante en el aprendizaje. Sin el conocimiento del léxico es imposible alcanzar el objetivo final de comunicación en la lengua extranjera”.

Es por eso que se puede afirmar que el estudio del léxico en una lengua extranjera tiene además un alto valor educativo, pues desarrolla la observación y la memoria así como la amplitud del pensamiento. El alumno percibe formas muy distintas de expresar una misma idea en ambos idiomas, y esto le conduce a apreciar los valores del léxico en su lengua materna.

Bajo la dirección del profesor los estudiantes amplían su concepción científica del mundo cuando se les guía a observar que la lengua está ligada a la historia de los pueblos que la hablan, y a la vez, que se desarrolla constantemente bajo la influencia de los cambios sociales. Por ejemplo, al aprender el español en Cuba un extranjero entra en contacto con palabras como millonario, cooperativa y madre combatiente, con significados muy distintos de los que tienen en otros países de habla hispana, los que traen en el diccionario y los que en nuestro país antes de la Revolución.

Los alumnos observarán también las relaciones científicas, técnicas y en cierta medida política entre distintas lenguas, reflejadas en la existencia de palabras de uso internacional como cine, auto, cosmos, radio, etcétera. Y por último, en la adquisición del vocabulario, refuerzan también conceptos lexicológicos asimilados en la lengua materna, tales como el de polisemia, sino minia y antonimia.

El vocabulario parece ser el aspecto más fácil de adquirir en el aprendizaje de una lengua extranjera...pero es más fácil de olvidar. Para su enseñanza deben observarse dos principios básicos: en el nivel elemental, el número de palabras debe mantenerse bajo, a fin de que los alumnos puedan adquirir el sistema de sonido y la gramática sin tener una sobrecarga de palabras, y el vocabulario debe siempre enseñarse en contexto.

Se puede decir que los alumnos han asimilado un material léxico cuando:

- ❖ Lo saben pronunciar correctamente, leerlo y escribirlo.

- ❖ Conocen sus formas gramaticales.
- ❖ Comprenden su significado.
- ❖ Lo saben reconocer y emplear.

Para ello es necesario que se les presente el léxico y se les den oportunidades de ejercitarlo oralmente y por escrito.

La asimilación del vocabulario puede resultar mas o menos fácil según el contexto en que se presente, su forma, etcétera (palabras análogas, no análogas, raíz, derivación, etcétera), el numero de veces que se utilice en la lección en que se aprende y las veces que se reitere mas adelante en el curso, así como su utilización a nivel de reconocimiento de producción. también depende de otros factores, como el menor o mayor contacto con el idioma ; a medida que avanza en el curso, se aprende mas palabras por asociación, y el hecho de que quien ya haya aprendido una lengua extranjera tiene mayores posibilidades de asimilar el vocabulario de la otra que estudia. En la asimilación de una palabra entran en juego:

- ❖ La audición, cuando los alumnos escuchan la palabra.
- ❖ El Habla, cuando la repiten y la utilizan.
- ❖ La vista, cuando la ven escrita.
- ❖ La sensación cenestésica, cuando la escriben.

Esto significa que la palabra debe ser escuchada, pronunciada, vista y escrita.

A menudo surge la pregunta de cuantas palabras pueden enseñarse en una hora lectiva. Aunque suele decirse de modo general que pueden ser entre 8 y 12, el numero de vocablos asimilables esta relacionado con muchos factores, el principal de los cuales es la índole de la unidad léxica de que se trata en cada caso. Puede tratarse de palabras de contenido como, mesa, leer, bueno, rápidamente, o de palabras funcionales, como la, de, además.

También pueden ser palabras análogas en ambos idiomas (entre las que se encuentran las llamadas palabras internacionales), las semi-análogas (no reconocibles la primera vez que se escuchan o leen, pero fáciles de reconocer después), las falsas análogas, sobre las que hay que insistir en el significado, y por ultimo las palabras totalmente distintas de una lengua a otra. Tenemos también las

palabras derivadas y las compuestas, que pueden aprenderse con más facilidad y en mayor cantidad si se conoce la raíz y los mecanismos de formación de palabras.

Las palabras funcionales son de gran importancia, su número es limitado, y deben enseñarse con especial atención, asegurando su reiteración frecuente y en contextos variados.

Las frases hechas y expresiones idiomáticas forman parte también del léxico que debe enseñarse, a partir de una explicación inicial del concepto de frases hechas, como combinación de palabras cuyo significado es distinto al de cada uno de sus componentes.

En la determinación del número de palabras nuevas para incluir en una clase, desempeña un papel importante el concepto de léxico potencial, que es aquello que los alumnos pueden asimilar por el proceso de transferencia y/o por contexto, sin que sea objeto de una presentación especial. Como se sabe, estas palabras son las que se aprenden:

- ❖ por analogía (análogas, etimología, común, etc.).
- ❖ por reiteración en el aula (fechas, ordenes y otros).
- ❖ por conocimiento de la formación de palabras (derivadas, compuestas y otras).

Otro criterio que influye en el número de palabras que se puede aprender en una hora lectiva es el de reconocimiento y producción. En el nivel elemental la mayor parte del vocabulario se enseña para producción, mientras que en niveles mas avanzados una parte considerable permanece a nivel de reconocimiento, los alumnos aprenden, por ejemplo, varios, varios sinónimos, pero utilizan solo uno de ellos. Es obvio que cuando el objetivo es reconocimiento, se puede asimilar un número mayor de palabras que cuando hay que aprenderlo para producción.

Ante la imposibilidad de que los alumnos adquieran un volumen de vocabulario parecido al que tienen sus homólogos del país cuya lengua estudian, para los cursos de idiomas se selecciona un vocabulario de base que les permita expresarse dentro de la temática que aparece en los programas de estudio. Este vocabulario se escoge con los criterios de frecuencia de uso, posibilidades combinatorias con otras palabras, regularidad de forma y otros analizados en el citado capítulo.

Al preparar la presentación del vocabulario nuevo en una unidad, el profesor debe tener en cuenta los tres aspectos fundamentales de forma, función, y significado, a los que hay que añadir en muchos casos el uso de la palabra, lo que se refiere a sus posibilidades de combinación con otras palabras y a su empleo en determinados contextos (y no en otros).

La forma incluye la pronunciación de la palabra, su morfología y su ortografía. La función abarca la categoría gramatical a que pertenece cada unidad léxica (nombre, verbo, etc.) y el lugar que ocupa en la oración (sujeto, predicado). El significado está en dependencia del contexto en que aparece la palabra, y puede expresar conceptos, denominaciones, ideas, acciones o expresar relaciones entre estos.

En el acto de presentar las unidades léxicas, es necesario tener presente que así como la gramática y la fonética no se pueden enseñar sin palabras, estas últimas no se deben enseñar fuera de sus vínculos naturales con la gramática y la fonética, al igual que no deben presentarse fuera del contexto. El hecho de que sea factible hacer listas de palabras con su traducción hace especialmente necesaria recordar la afirmación anterior, pues con frecuencia algunos alumnos y aun profesores sin experiencia preguntan por qué no se enseña el vocabulario mediante listas de palabras y su traducción. Sin embargo, después de presentadas y ejercitadas las palabras en contexto, tan pronto comience a escribir (sea en la misma clase, o semanas más tarde) se deben aislar para destacar su morfología y ortografía.

Como parte de la enseñanza del vocabulario, específicamente en el momento del análisis de la palabra aislada, cuando los alumnos tengan suficientes elementos del sistema para hacer generalizaciones, se les debe enseñar gradualmente el sistema de formación de la lengua extranjera, así como las reglas de ortografía.

Cada palabra debe presentarse en varios contextos para facilitar su comprensión y evitar confusiones o ambigüedades. Por otra parte, cada palabra polisémica debe presentarse con un solo significado de cada vez, y hasta que los alumnos lo dominen no se debe presentar otro significado. (Por ejemplo, planta botánica, planta del pie, planta eléctrica).

Después que los alumnos han asimilado el léxico nuevo de una lección es muy conveniente que pasen las palabras a una libreta-diccionario, en el cual las

conservaran en orden alfabético para consulta y estudio. En esta última etapa pueden anotar la traducción de la palabra si piensan que no van a recordar su significado pues ya la han visto y utilizado con el significado que se presenta en el programa. No obstante, se les debe recomendar que no escriban la traducción de las que recuerden bien, a fin de que se acostumbren a retener sus significados directamente.

Es recomendable enseñarles a anotar las palabras juntas y las repasen a menudo esa sección especial les puede servir también de consulta rápida mientras leen, y la reiteración de consultas a su vez les ayuda a fijar esas palabras tan necesarias como sin embargo además, etcétera.

Antich de León, Rosa (1988), establece los siguientes procedimientos de presentación del léxico, el cual es asumido por el autor de la presente investigación:

La presentación de una palabra nueva consta de los elementos siguientes:

- a)- La semantización (revelación de su significado)
- b)- El análisis de la estructura léxico-gramatical, sus particularidades fonéticas y ortográficas.
- c)- Las explicaciones del empleo de la palabra en el discurso.

(A estos pasos seguirá la ejercitación por reconocimiento, reproducción y producción).

La selección del procedimiento de presentación depende de la naturaleza lingüística de la palabra, el nivel de idioma que han alcanzado los alumnos, su nivel cultural y su edad. El profesor puede valerse de algunos de los siguientes recursos, los cuales debe probar para cada elemento léxico cuando prepara su clase, descartando uno por uno en el orden en que aparecen a continuación, hasta seleccionar el que considere idóneo en cada caso.

- ❖ Gestos y acciones, para demostrar acciones como caminar, leer; preposiciones de dirección y lugar; adjetivos como alto, grueso, grande, etcétera.
- ❖ Objetos y partes del aula: cuadros, bandera, mapas, ventanas, piso, etcétera.
- ❖ Láminas: (cuadros, dibujos, etcétera) siempre que ilustren claramente el vocablo o expresión.
- ❖ Palabras análogas a las de la lengua materna.

- ❖ Sinónimos y antónimos conocidos por los alumnos.
- ❖ Oraciones en las que el significado del léxico se hace evidente, como en los siguientes ejemplos en los que lo subrayado sería el elemento desconocido: Necesito espejuelos para ver o Necesito espejuelos para ver.
- ❖ Definiciones simplificadas, que consisten en una breve explicación de la palabra, de modo más sencillo que como aparece en el diccionario, en el cual se dice la especie de cosas a las que pertenece un objeto, lo que lo diferencia de las demás de su clase, para que se utiliza, etcétera. Por ejemplo: Un cuchillo es un instrumento (o una cosa) que sirve para cortar; Una butaca es un tipo de asiento que tiene brazos.
- ❖ Traducción, utilizada en última instancia por las razones lingüísticas y psicológicas referidas a la comunicación, pero no menos útil cuando ningún otro procedimiento resultaría claro. La traducción permite dejar bien precisado el significado en la mente del alumno sin perder un tiempo valioso tratando de explicar lo que puede ser inexplicable por otras vías. Es necesario para enseñar nombres de plantas, animales, enfermedades, herramientas (cuando no se tiene el objeto o la presentación visual de estos) y muchas palabras abstractas, tales como: intransigencia, angustia, pasión y otras.

En general es recomendable aún para un mismo elemento léxico combinar más de un procedimiento de los aquí descritos.

1.6- Consideraciones generales sobre la memoria.

Los conocimientos y vivencias que el individuo experimenta en su interacción con el medio no desaparecen totalmente una vez que pasa la situación estimulante en la que se crearon. Estos conocimientos y vivencias se graban en el sujeto, persisten en el y son susceptibles de ser evocados como recuerdos o representaciones de lo pasado. Se denomina memoria a los procesos que permiten la grabación y evocación de la experiencia.

Con respecto al estudio de la memoria, Cuellar, A. y Roloff, G (1977) en el texto “Nociones de psicología general”, se refieren al criterio de Rubinstein, S. L (1965) quien ha expresado:

“La psicología que estudia la memoria debe explicar, sin embargo, lo que es específico de la memoria como fenómeno psíquico. La psicología no debe reducir el

concepto psicológico de la memoria, y menos el de la memoria humana, a las características generales de la materia orgánica. Pero tampoco debe separar la memoria de las características específicas, que forman el substrato fisiológico de los fenómenos psíquicos de la memoria”.

En otras palabras, no se debe olvidar que la memoria como fenómeno psicológico, tiene sus fuentes en los estímulos del mundo y en la organización material y funcional del individuo.

La capacidad para grabar y utilizar la experiencia se ha comprobado que existe en todos los seres vivos, pues esta es una propiedad inherente a la materia orgánica, naturalmente, en todos los organismos esa capacidad no se manifiesta de igual manera. En los niveles inferiores de desarrollo filogenético la grabación y utilización de la experiencia es un mecanismo puramente biológico, posteriormente asume también un carácter psicológico. Leontiev Platea que la representación, la evocación de una imagen captada con anterioridad por la percepción, aparece en los seres que caracterizan a la etapa del psiquismo perceptual y luego sigue una línea ascendente en el desarrollo.

Es en el hombre donde la memoria alcanza un plano superior. El ser humano en virtud de la influencia del desarrollo histórico-social, posee conciencia y eso determina que, en gran medida, lo que la persona graba y recuerda responda a sus intenciones. Un animal nunca se propone la fijación de un estímulo, un estudiante si se dispone a fijar el contenido del material va a examinarse. El hombre es capaz de manejar a voluntad la experiencia.

Procesos de la memoria:

Al estudiar la memoria se deben diferenciar dos tipos de procesos o mecanismos: la fijación y la evocación.

Fijación:

La fijación es el mecanismo mediante el cual en el sujeto las estimulaciones del medio quedan inscritas en la forma de huellas anémicas. Este es un proceso complejo en el que intervienen, en igual medida, las características anatomofisiológicas y psicológicas del sujeto, así como las propias peculiaridades del estímulo y la situación en la que este aparece. Determinada afección por ejemplo,

orgánica, puede llevar a que la grabación de una vivencia sea deficiente, pero esta se presenta también en ocasiones, bien por la actitud del sujeto hacia aquello que fue objeto de su atención, bien por la debilidad del propio estímulo.

Las huellas que se formen en el individuo como producto de la fijación tienen distinto carácter. Función de su permanencia en la memoria pueden clasificarse como: temporales y permanentes. Temporales son las huellas que tienen un carácter circunstancial. Es el caso, por ejemplo de las huellas que mantienen en nuestra memoria el resultado de una operación aritmética necesario para la solución inmediata de un problema. Permanentes son las huellas que persisten en la memoria por tiempo indefinido. Nuestros recuerdos infantiles son una prueba de la existencia de estas huellas.

Evocación:

La evocación es el proceso de actualización de las huellas mnémicas. Es el mecanismo del recuerdo. En la evocación debemos considerar el reconocimiento y la representación como las formas esenciales de patentizar la experiencia pasada.

El reconocimiento es la forma mas primitiva de evocación, aparece en el niño antes que la representación y se caracteriza por manifestarse ante la presencia del estímulo que en el pasado dio origen a la huella que se actualiza. Cuando nos encontramos con una persona e identificamos que la hemos visto en otra ocasión, lo que se produce es un reconocimiento.

La representación es una forma mas evolucionada del recuerdo. Hace vigente una huella en ausencia del objeto o estímulo que la formo y permite una imagen que solo guarda una relación mediata con la percepción. Es decir que a diferencia del reconocimiento que precisa únicamente de la percepción directa para expresarse, la representación se erige sobre lo ya percibido.

La imagen producto de la representación, evidencia, de forma más clara que el reconocimiento, una característica de la memoria: la selectividad. Esta imagen no es tan exacta como la de la percepción; ella recoge, generalmente, lo que para el sujeto fue más significativo. Esto sucede porque la grabación de la experiencia nunca es exhaustiva. Ella se efectúa en dependencia de factores tales como la naturaleza del estímulo, la situación en la que se produce la vivencia, el estado físico y anímico del

sujeto y las propias características de personalidad de este. Así, a veces recordamos de una película solo aquello que para nosotros tuvo una especial significación o lo que represento una estimulación de mucha fuerza por su crudeza.

Tipos de memoria:

Toda la clasificación resulta siempre más o menos convencional. Así, diferentes autores pueden establecer clasificaciones distintas sobre los tipos de memoria. Lo importante entonces es conocer el criterio que se toma como base para la clasificación. Nosotros para la definición de los tipos partiremos de la relación de los procesos de memoria con los siguientes factores: intencionalidad, tiempo y racionalidad. De esta forma obtenemos cuatro tipos de memoria: involuntaria, voluntaria, a corto y a largo plazo.

Memoria a corto y a largo plazo:

Al hablar del mecanismo de fijación planteamos que existen huellas temporales y huellas permanentes en la memoria. Las huellas temporales constituyen la base de lo que denominamos memoria a corto plazo y las permanentes lo son de la memoria a largo plazo. Un recado que nos dan para transmitirlo inmediatamente a una persona, posteriormente desaparece por completo de nuestra memoria. En cambio, un accidente sufrido en la niñez o en la adolescencia es susceptible de ser recordado por un anciano de ochenta años. El primer hecho ejemplifica la memoria a corto plazo y el segundo la memoria a largo plazo.

El problema de la memoria de larga y corta duración ha preocupado a los investigadores desde hace mucho tiempo. En su artículo sobre las bases fisiológicas de la memoria, Luria expone cómo la observación de algunos estados tóxicos y la investigación experimental han aportado datos valiosos en relación a este problema.

Memoria involuntaria y memoria voluntaria:

La forma primaria de la memoria es la llamada involuntaria o no intencionada. Es un hecho indudable que una gran parte de nuestra experiencia se graba y se recuerda al margen de nuestros propósitos. Una persona que analice todo lo vivido en una jornada de trabajo, encontrará que parte de los datos que afluyen a su mente fueron fijados sin intención. De la misma manera, en más de una ocasión, sin esfuerzo alguno y sin control consciente, recordamos hechos que hasta creíamos olvidados.

La forma superior de la memoria es la memoria voluntaria. Es decir, la que reproduce cuando el sujeto graba o evoca lo vivido conscientemente, respondiendo a una intención. Esta forma es propia del hombre y, como todas las funciones psíquicas superiores, es un producto de la influencia histórico-cultural. Ella expresa la vinculación de la memoria con el proceso del pensamiento y, según los autores que la han estudiado, la vinculación es tal que es muy difícil establecerlos límites de uno y otro proceso.

Existen dos variantes de memoria voluntaria: la memoria mecánica y la memoria racional. Esto se refiere a las vías que el sujeto utiliza al fijar y evocar. Por ejemplo, una persona para memorizar las palabras: casa, bosque, mesa y gato puede seguir una vía mecánica o una vía racional. La mecánica consistirá en tratar de aprender la lista por simple repetición; la racional precisa de la utilización de recursos lógicos, como sería el darle una estructura con sentido a lo que se quiere memorizar: la casa está en el bosque, cerca de la casa hay una mesa, sobre ella se subió un gato. Aunque en apariencia esta estructuración es de mayor complejidad que el material inicial, la experiencia demuestra que le da mucha más fuerza a la grabación y facilita el recuerdo.

Al hablar de la memoria racional, Cuellar, A. y Roloff, G (1977) en su texto antes mencionado, citan a Luria, A. R. (1971) al expresar que “al memorizar, el centro de gravedad es transferido del aprendizaje mecánico del material a su recodificación activa, mientras que, en la reproducción es transferido al desciframiento de la clave que fue utilizada al recordar el material; el proceso que era mecánico, directo, pasa al nivel de proceso intelectual complejo, mediatizado.”

De lo que se infiere que los resultados de la memoria racional son superiores a los de la memoria mecánica.

1.7- El papel de la memoria en el aprendizaje de lenguas extranjeras.

La aplicación de los resultados de las investigaciones acerca de la memoria permite que se conduzca correctamente la actividad comunicativa porque el funcionamiento de la memoria – la fijación, la retención y la reproducción – es requisito indispensable para la comunicación. Esto se debe a que la memoria pone a nuestra disposición los

elementos lingüísticos, dirige las operaciones y proporciona otros elementos dentro o fuera de las manifestaciones verbales.

Cada uno de los procesos de la memoria requiere distintos tipos de ejercitación en los cursos de idiomas, pero siempre es necesario distinguir primeramente entre memoria mecánica y la verdadera adquisición del material lingüístico por los alumnos. La audición y la repetición de oraciones aisladas, fuera de contexto, conduce a la memorización mecánica de patrones gramaticales y de palabras. También el esfuerzo que se hace para memorizar un diálogo solamente porque constituye una exigencia del curso tiene ese efecto. Lo que se memoriza en esa forma se pierde muy pronto porque no deja una huella verdadera en la mente.

Los alumnos recuerdan lo que tiene significado para ellos, lo que se ha presentado y ejercitado en forma de comunicación, y lo que pueden asociar con otros elementos lingüísticos, con ideas y conceptos conocidos. Por tanto, retienen lo que adquieren mediante ejercicios significativos, es decir, ejercicios en los que escuchan y hablan el idioma en forma de verdadero intercambio comunicativo con otras personas, o leen o escriben material contextualizado.

Las personas no tienen “buena” o “mala” memoria como condición estática. Lo que se tiene es una memoria entrenada o no entrenada. Por lo tanto, es necesario guiar a los alumnos para que entrenen su memoria mediante un esfuerzo consciente. Para ello, lo primero que se debe hacer es explicarles con precisión, aunque de modo sencillo, las características de la memoria y como pueden desarrollarla.

Los alumnos deben conocer primero que, en el proceso de aprendizaje de una lengua extranjera, desempeñan un papel muy importante la memoria inmediata y la memoria mediata o permanente. La memoria inmediata es el proceso psicofisiológico de conservación instantánea del material percibido, ya sea por el oído o por la vista. Este tipo de memoria funciona independientemente de la actividad concreta del individuo, aunque ésta actúa positivamente sobre sus resultados. El papel de la memoria inmediata es muy significativo para la retención del material lingüístico, el que se consolida mediante repeticiones reiteradas y por la acumulación del material para utilizarlo en operaciones posteriores.

La memoria mediata o permanente conserva el material que es indispensable para los procesos del pensamiento, para la actividad lingüística y no lingüística del individuo. El fundamento fisiológico de la memoria mediata, al igual que el de la inmediata, está constituido por determinados cambios bioquímicos que tienen lugar en la materia gris del cerebro. La circulación de impulsos de la corteza cerebral da lugar a la formación de conexiones nerviosas y a la consiguiente consolidación del material, es decir, a su recuerdo, así como a la formación de los estereotipos de la memoria mediata.

La capacidad de retención del idioma se adquiere gradualmente. Al principio se logra mediante la retención de oraciones muy breves y sencillas. El alumno sólo las retiene de forma inmediata, es decir, las olvida muy pronto. Poco a poco se aumenta la longitud y complejidad del material lingüístico, a la vez que se desarrolla la retención por mayor tiempo mediante la exigencia de reproducción en diversos periodos del curso. Esto se manifiesta posteriormente en la habilidad de recordar y utilizar los elementos lingüísticos en el momento y la situación en que se necesiten.

Sobre el papel de la memoria voluntaria y la involuntaria en el aprendizaje de lenguas, el psicólogo ruso P.K. Sinchenko, citado por Antich de León, Rosa, en sus investigaciones sobre la memoria involuntaria observa que este tipo de memoria favorece más la retención que la voluntaria, lo que significa que al enseñar una lengua extranjera el profesor debe crear condiciones favorables para que se produzca la memorización involuntaria. El investigador señala que la memorización involuntaria se produce solamente cuando la atención de los alumnos se concentra en la realización de ejercicios sobre el material que están aprendiendo, en vez de tratar de fijarlo en la memoria mediante numerosas repeticiones fuera de un contexto. Así, por ejemplo informa sobre un experimento que consistió en darles a varios grupos de alumnos (Grupos A) una lista de palabras para memorizar, haciendo funcionar así los mecanismos de la memoria voluntaria. A los alumnos de otros grupos seleccionados (Grupos B) no se les dio la lista de palabras, sino un pasaje de lectura en la lengua extranjera, con ejercicios en los que tenían que trabajar con las palabras nuevas utilizándolas para contestar preguntas. En la clase siguiente se aplicó una prueba de vocabulario a todos los grupos, y los resultados fueron

aproximadamente iguales. Sin embargo, otra prueba aplicada dos semanas más tarde, mostró que los alumnos de los Grupos B habían retenido las palabras mucho mejor que los de los Grupos A.

1.8-Consideraciones generales sobre el juego para el aprendizaje del vocabulario.

Vázquez Bull, Irania E. (2004) en su artículo: “El juego: una forma de organización del proceso de enseñanza y aprendizaje”, refiere que a través de toda la historia el juego ha sido un tema abordado por psicólogos, pedagogos y sociólogos, entre los que se destacan:

- ❖ Juan A Comenius: “El juego es una forma necesaria de actividad del niño que responde a su naturaleza e inclinaciones”.
- ❖ Juan E. Pestalozzi: “El juego es un factor decisivo para enriquecer el sentido de la responsabilidad y las normas de cooperación”.
- ❖ A. S. Makárenko: “El juego en la vida de un niño tiene la misma importancia que el trabajo en la vida de los adultos”.
- ❖ Enrique J. Varona: “El juego propicia el desarrollo total del organismo”.

Estos y otros investigadores al tratar el tema del juego en sus múltiples estudios han demostrado que el mismo tiene gran importancia en el desarrollo del alumno ya que en la vida lúdica surge la necesidad de que se produzcan determinadas formas de comunicación, exige del educando cualidades tales como iniciativa, comunicabilidad, capacidad de coordinar sus acciones con las del resto del grupo, además con el desarrollo de habilidades, de planificar la actividad conjunta.

¿Qué es el juego?

Para Vázquez Bull, Irania E. (2004) el juego es un tipo de actividad que se caracteriza por las acciones lúdicas que posee, es una de las formas de organizar la actividad en la enseñanza. Es un medio de educación multilateral.

Características del juego:

- ❖ Es una actividad organizada.
- ❖ Es una actividad espontánea en el alumno como necesidad de su desarrollo alcanzado.
- ❖ Es una actividad creadora

- ❖ Es reguladora de la conducta
- ❖ Forma parte de todas las etapas de la vida del hombre.

Importancia del juego

- ❖ Es fuente de conocimiento ya que se relaciona con los objetos y fenómenos del mundo que lo rodea.
- ❖ Desarrolla los procesos psíquicos y cognoscitivos.
- ❖ Contribuye al desarrollo integral del estudiante (camaradería, ayuda mutua, subordinar sus intereses personales a los del colectivo, etc.)
- ❖ Propicia la satisfacción de sus necesidades.
- ❖ Manifiesta y desarrolla su independencia.
- ❖ Les proporciona alegría y placer.
- ❖ Amplía sus interrelaciones personales y comunicación con otros estudiantes.

Tipos de juegos

Diversas son las clasificaciones de juegos dadas por criterios de autores, aquí se presenta una de las más utilizadas en la literatura pedagógica, la misma plantea que existen dos grandes grupos de juegos:

- ❖ Juegos creadores: Son creados por los propios estudiantes, reflejando en ellos sus impresiones y comprensión del mundo circundante y también de lo que ven en el cine, TV, teatro o aprendido por la literatura. Ejemplo: de roles y argumentos, construcción, dramatización, con materiales de la naturaleza...
- ❖ Juegos con reglas: Son creados por adultos para los niños y se juegan rigiéndose por reglas previamente establecidas que organizan el juego, por ejemplo: didácticos, movimientos, musicales, entretenimiento, etc.

De los juegos antes mencionados se explica uno de ellos por ser uno de los más utilizados.

- ❖ Juegos didácticos: Son juegos con reglas pre-establecidas, donde se adquieren, fijan y aplican los conocimientos de las diferentes asignaturas en su ambiente lúdico. La presente investigación centra su atención en este tipo de juego, por lo que se hace necesario precisar las principales características de los juegos didácticos:
- ❖ Tienen una tarea didáctica.
- ❖ Tienen acciones lúdicas.

- ❖ Tienen reglas establecidas.

La tarea didáctica: precisa el contenido y el carácter instructivo del juego. Tiende al desarrollo de la actividad cognoscitiva en los estudiantes. Casi siempre está contenida en el nombre del juego.

Las acciones lúdicas: constituyen un elemento imprescindible en el juego, porque si no se manifiestan no hay un verdadero juego sino un ejercicio didáctico. Ellas estimulan la actividad, la hacen más amena y dinámica.

Las reglas del juego: Se establecen de acuerdo con la tarea didáctica y el contenido del juego. Determinan el carácter de las acciones lúdicas. Constituyen un elemento instructivo, organizativo y educativo. Deben ser moderadas para evitar la disciplina exagerada y la pérdida de interés de los estudiantes en el juego.

Importancia de los juegos didácticos:

- ❖ Desarrollan los procesos psíquicos y cognoscitivos.
- ❖ Estimulan el desarrollo de la independencia.
- ❖ Pueden ser empleados para la adquisición de nuevos conocimientos o para la reafirmación y ejercitación de conocimientos y habilidades ya adquiridas.
- ❖ Favorecen el establecimiento de estado emocional positivo hacia la actividad cognoscitiva.

Elementos a tener en cuenta para desarrollar el juego didáctico:

1. Planificación

- ❖ Selección del contenido programático.
- ❖ Definir exactamente la tarea didáctica.
- ❖ Preparar con creatividad y diversidad los materiales teniendo en cuenta el desarrollo alcanzado por los alumnos.

2. Ejecución

- ❖ La dirección debe estar dirigida a estimular la actividad cognoscitiva de los estudiantes.
- ❖ La explicación de la regla didáctica debe realizarse de forma clara, precisa, justa y afectiva que motive a los alumnos a participar.
- ❖ El profesor solo debe ayudar si es necesario.

❖ Los alumnos deben tener independencia en su ejecución, favoreciendo el desarrollo de un buen estado de ánimo.

3. Evaluación

❖ Está dirigida a valorar si el estudiante realizó o no la tarea didáctica orientada y a estimular los resultados alcanzados.

❖ El profesor debe ser justo a dar las valoraciones sobre los resultados alcanzados. De todo lo antes expuesto se puede inferir que al desarrollar este tipo de actividad con los estudiantes, no es jugar por jugar, sino que mediante este se transmitan conocimientos y se propicie el desarrollo de habilidades y hábitos en los alumnos que los prepare para su vida futura.

Capítulo 2: “Propuesta de intervención para alcanzar el estado deseado”

Este capítulo contiene las diferentes etapas en que se concibe la investigación, precisando la descripción de cada una de ellas, partiendo de los resultados de la etapa de exploración o diagnóstico, considerándose el estado inicial del problema. A partir de estos resultados se ofrece una propuesta de juegos didácticos para alcanzar el estado deseado, incluyendo su fundamentación y las precisiones metodológicas, mostrándose posteriormente los resultados obtenidos tras su implementación en la práctica pedagógica.

2.1. Planificación de la estructura de la investigación.

El proceso de investigación desarrollada en la ESBU “Reinaldo Erice Borges” del municipio de Rodas, ha sido concebido por el investigador en tres etapas fundamentales, que transitan desde la determinación del problema de investigación durante la etapa de diagnóstico, hasta la valoración de los resultados obtenidos con la implementación de la propuesta en la práctica pedagógica. Para cada una de las etapas previstas, se definen los objetivos a cumplir, así como, los procedimientos que se introducen, mostrándose lo antes expuesto a continuación:

ESTRUCTURA DE LA INVESTIGACIÓN

<u>Etapas</u> <u>de la</u> <u>investigación</u>	<u>Objetivos</u>	<u>Procedimientos que se introducen</u>
1- Diagnóstico de la realidad educativa.	Establecer el nivel de desarrollo alcanzado por los alumnos de 7mo grado en el vocabulario de la Lengua Inglesa, para declarar el problema de investigación.	1- Revisión bibliografía para conformar el marco teórico de la investigación. 2- Diseño y aplicación de instrumentos científicos para conocer el estado inicial del problema y profundizar en sus causas, como son: - Prueba pedagógica inicial.

-Observación a clases.

-Encuesta a especialistas.

Encuesta a estudiantes.

3- Procesamiento de la información obtenida mediante la aplicación de los instrumentos anteriores.

2- Diseño e implementación de la propuesta de intervención. Elaborar y aplicar la propuesta para lograr la transformación del objeto y alcanzar el estado deseado.

1- Fundamentación de la propuesta diseñada y sugerencias metodológicas para su aplicación.

2- Implementación en la práctica pedagógica.

3- Evaluación parcial y final de los resultados obtenidos. Valorar los resultados obtenidos con la implementación de la propuesta para corroborar la veracidad de la idea a defender.

1- Aplicación de instrumentos científicos de manera parcial, durante la implementación de la propuesta, como son:

- Observación a clases.

- Prueba pedagógica intermedia y final

2- Procesamiento de la información desde el punto de vista cuantitativo y cualitativo.

3- Elaboración del informe final.

2.2 - Resultados de la etapa de exploración o diagnóstico.

Para dar cumplimiento al objetivo correspondiente a la etapa exploratoria o de diagnóstico, fueron elaborados y aplicados instrumentos científicos que permitieron constatar la situación actual del uso del vocabulario desde las clases de Inglés, a partir del entrenamiento de la memoria de los alumnos de 7mo grado de la ESBU “Reinaldo Erice Borges”, del municipio de Rodas.

Con el objetivo de comprobar el nivel cognitivo que poseen los estudiantes de 7mo grado sobre el vocabulario en la asignatura de Inglés, fue practicada una prueba pedagógica inicial (ver anexo # 1), pudiéndose constatar los siguientes resultados cuantitativos:

Alumnos Evaluados	Posibles Resp.	Resp. Correctas	%
34	102	38	37. 25

Los bajos resultados de este instrumento estuvieron motivados por la existencia de insuficiencias en cuanto al uso del vocabulario, destacándose las siguientes:

- ❖ En la actividad # 1, relacionada con la información personal existieron dificultades al responder sobre la ocupación, la dirección personal, nacionalidad y descripción física.
- ❖ En la pregunta # 2 las dificultades radican en las formas de presentarse y responder la edad.
- ❖ En la pregunta # 3 existieron deficiencias en la descripción ya que existen carencias en el uso de los adjetivos, es decir, los estudiantes no llegan a una descripción completa del compañero seleccionado, como lo establece la actividad.

Una vez constatados estos resultados, el autor de este trabajo, se dio a la tarea de indagar en las causas que generan la problemática existente, para ello elaboró una guía de observación (ver anexo # 2), la cual fue aplicada en diferentes momentos de

la investigación. En un primer momento, fueron observadas siete clases de Inglés, correspondientes a 7mo grado, cuyos resultados se describen a continuación:

En cinco de las clases visitadas, el mantenimiento del interés y la motivación se cumple de forma parcial, pues en ocasiones los estudiantes no se encontraban con el nivel de motivación deseado, mostrando desatención y desinterés por las actividades propuestas en las clases. En las restante dos clases observadas no se aprecian su cumplimiento.

La formación de habilidades comunicativas a partir del uso del vocabulario y las categorías gramaticales a nivel descriptivo, explicativo y valorativo en las respuestas de los educandos, en cuatro de estas clases se aprecia parcialmente, ya que predominan las respuestas cortas, pertenecientes al nivel reproductivo, además se evidencia el uso inadecuado de algunas de las categorías gramaticales estudiadas. En las restantes tres clases no se aprecia el cumplimiento de este aspecto.

El desarrollo del pensamiento, la memoria y la imaginación en las siete clases observadas se cumple de manera parcial ya que no en todos los momentos las actividades propuestas estimulan al desarrollo del pensamiento lógico, motivando al alumno a la búsqueda de nuevos conocimientos.

El establecimiento de relaciones interpersonales adecuadas que permitan interacción, colaboración, niveles de ayuda, confianza y seguridad en dos clases se cumple parcialmente, pues es insuficiente la participación de los alumnos, mostrando inseguridad en sus respuestas y solo se trabaja en parejas o equipos en un momento de la clase, predominando la exposición del maestro. En las restantes cinco clases no se aprecia el cumplimiento de este aspecto, ya que predomina el trabajo frontal del profesor, siendo insuficientes la interacción y la colaboración entre los alumnos, estos muestran inseguridad en sus respuestas durante el desarrollo de todas las actividades.

La formación de hábitos de trabajo independiente que permitan la participación activa, el autocontrol y el control, en dos clases se aprecia parcialmente ya que se pone de manifiesto un intento por parte del profesor de involucrar al estudiante en la evaluación de su vocabulario, no así del grupo, además los estudiantes durante la realización de las actividades son muy dependientes del profesor. En cinco de las

clases no se aprecia el cumplimiento de este indicador, pues no se le brinda la posibilidad al alumno de evaluar su propio vocabulario, el de su equipo o grupo, pues esta acción se convierte en un elemento privativo del profesor. Los alumnos no desarrollan durante la clase hábitos de trabajo independiente.

De los resultados de este instrumento se pudo determinar que:

- ❖ Las actividades propuestas en las clases no satisfacen el nivel de motivación de los estudiantes.
- ❖ Es insuficiente la formación de habilidades comunicativas en las clases, a partir del uso del vocabulario y las categorías gramaticales.
- ❖ Las actividades propuestas no alcanzan el desarrollo del pensamiento, la memoria y la imaginación en los estudiantes.
- ❖ Es insuficiente el establecimiento de relaciones interpersonales adecuadas que permitan interacción, colaboración, niveles de ayuda, confianza y seguridad entre los alumnos.
- ❖ No se evidencia la formación de hábitos de trabajo independiente que permitan la participación activa, el autocontrol y el control con las actividades propuestas.

Para continuar profundizando en las causas que provocan estas insuficiencias en el aprendizaje del vocabulario en las clases de Inglés, se aplicó una encuesta a especialistas de la asignatura (ver anexo # 3), cuyos resultados se pueden encontrar en el anexo # 5, pudiéndose constatar en la primera pregunta de este instrumento el 100% de los encuestados reconocen la importancia del desarrollo del vocabulario en las clases de Inglés. Esto se contradice en la segunda pregunta donde el 71,43% manifiesta baja satisfacción con esta labor desarrollada en la escuela, mientras que solo el 28,57% expresa satisfacción en un nivel medio. En la pregunta tres el 71,43% manifiesta dificultades en la utilización o no disponibilidad de medios de enseñanza que motiven el aprendizaje del vocabulario, mientras que el 28,57% plantea como otras causas la carencia de actividades variadas que motiven a los estudiantes al aprendizaje del vocabulario. Ya en la pregunta cuatro el 100% coincide al sugerir dar continuidad a actividades con carácter lúdico, como se realiza en la enseñanza

primaria, pues, aunque la actividad rectora de estos estudiantes es el estudio, sienten la necesidad de la competencia y la emulación durante el proceso de enseñanza – aprendizaje.

- ❖ Existen insuficiencias en el trabajo con el vocabulario desarrollado en las clases de Inglés.
- ❖ Es insuficiente la utilización de medios de enseñanza, actividades variadas con carácter lúdico para motivar la enseñanza – aprendizaje del vocabulario desde las clases de Inglés.

Para conocer las opiniones y criterios de los estudiantes sobre el desarrollo de su vocabulario en las clases de Inglés, se aplicó una encuesta (ver anexo # 4) a la muestra seleccionada para la investigación, ilustrándose sus resultados en el anexo # 6. En la primera pregunta el 100% de los encuestados expresa interés por el estudio del idioma Inglés; respuestas que se contraponen con lo manifestado en la segunda pregunta donde solo el 14,71% evalúa de bien su dominio del vocabulario, el 29,41% lo evalúa de aceptable, mientras 55,88% evalúa del mal su dominio del vocabulario, resultados que demuestran que los estudiantes reconocen sus logros e insuficiencias en el aprendizaje del vocabulario. En la pregunta tres el 44,12% coincide en la respuesta relacionada con el conocimiento de nuevas palabras, el 11,76% prefiere las actividades que aparecen el cuaderno de trabajo y la observación de video – clases, el 44,12% manifiesta su preferencia por el trabajo en dúos o equipos con el uso de las funciones comunicativas, lo que evidencia el interés de los estudiantes hacia el estudio del vocabulario. Por último en la cuarta pregunta el 58,82% expresa el deseo de incluir en las clases de Inglés actividades con carácter lúdico, tales como: juegos de vocabulario, sopa de palabras, solución de acrósticos, crucigramas, entre otros, el 29,41% prefiere actividades relacionadas con la memorización de poesías y canciones, mientras que solo el 11,76% sugiere el dictado como una de las formas para aprender el vocabulario.

De estos resultados se puede inferir que los estudiantes:

- ❖ Sienten interés por el estudio del idioma Inglés.
- ❖ Reconocen sus carencias en el dominio del vocabulario.

❖ Reconocen la necesidad de transformar las actividades encaminadas al tratamiento del vocabulario en las clases de Inglés, proponiendo actividades novedosas que motiven la enseñanza – aprendizaje del vocabulario.

Una vez constatados los resultados que arrojó la aplicación de los diferentes instrumentos de investigación, se pudo arribar al estado actual de la problemática abordada, y a partir de aquí, declarar el problema científico de la investigación, brindando la posibilidad de su solución desde la práctica pedagógica, proponiendo un conjunto de juegos didácticos para el entrenamiento de la memoria con el aprendizaje del vocabulario en las clases de Inglés de 7mo grado.

2.3- Fundamentación de la propuesta de juegos didácticos.

La propuesta diseñada se estructura a partir del diagnóstico realizado y responde a los objetivos y contenidos de la asignatura en el grado, busca una eficiencia superior en el aprendizaje del vocabulario de los alumnos.

Las diferentes actividades que contienen los juegos didácticos, tratan de ir llevando el vocabulario de los alumnos desde niveles más simples a niveles con mayor exigencia y complejidad. Se evidencian desde un nivel de familiarización donde los alumnos reconocen los conocimientos o habilidades que se les presentan, pasan por el nivel reproductivo donde ha de comprender la adquisición de los rasgos de un concepto, identifican y fijan sus características y relaciones esenciales y las describen; luego, el nivel de aplicación trabaja con los rasgos esenciales del contenido del concepto y lo transfiere, ya en el nivel de creatividad, el alumno es capaz de aplicarlo en la solución de las tareas estableciendo el vínculo de los conocimientos aprendidos con la vida.

Esto permite el enriquecimiento de dichos conocimientos con las vivencias y experiencias a través de la realización de actividades suficientes (que aseguran la ejercitación necesaria) para la adquisición de habilidades y su aplicación, variadas (donde se incluyen niveles de complejidad crecientes que estimulan el esfuerzo intelectual y provocan una mayor asimilación y utilización de los conocimientos, ofreciendo en algunos casos, la posibilidad de crear, de producir nuevas ideas, a la vez que se contribuye al entrenamiento de la memoria), y diferenciadas (que permiten la atención a las diferencias individuales de los alumnos desde sus

potencialidades, dificultades, motivos e intereses, predominando la actividad independiente y la interacción de los estudiantes entre sí, agrupados en equipos o dúos de trabajo, en los que las tareas exige niveles superiores en el desarrollo de la actividad cognoscitiva con vistas a la aplicación de conceptos y habilidades, al desarrollo de la creatividad).

Para el diseño de los juegos didácticos se tuvieron en cuenta además las características psicopedagógica de los estudiantes de séptimo grado, pues una de las necesidades y aspiraciones fundamentales en la adolescencia es la aprobación del grupo, provocando su bienestar emocional.

Con esta propuesta se pretende que el tratamiento del vocabulario a través de los juegos didácticos para el entrenamiento de la memoria permita que los docentes:

- ❖ Comprueben los conocimientos precedentes y se establezcan lazos entre lo conocido y lo nuevo por conocer.
- ❖ Trabajen sistemáticamente con aquellas palabras ya estudiadas en clases.
- ❖ Utilicen en la ejercitación del vocabulario diferentes vías, como son: ejercicios creados por el profesor, trabajo en equipos y en parejas, entre otras, todas mediante los juegos didácticos.
- ❖ Predominen las actividades independientes que contribuyan al entrenamiento de la memoria en el aprendizaje propiamente del vocabulario.

Los juegos didácticos contienen diferentes actividades relacionados con el uso de sinónimos, antónimos, familia de palabras, significados que permiten al alumno utilizar la lengua de modo reflexivo, expresar los pensamientos, sentimientos y emociones a cerca de la realidad, con precisión de acuerdo con la sintaxis del idioma, empleando las palabras que componen el vocabulario de la Lengua Inglesa, con ejercicios adecuados el alumno irá descubriendo las relaciones que pueden establecerse entre los vocablos y los matices de significados que adoptan las combinaciones de sustantivos, adjetivos, verbos así como otras categorías gramaticales estudiadas en el grado, lo que favorece las facultades mentales de asociar y comparar a la vez que ejercita la lengua y enriquece su vocabulario apoyados en la observación, el análisis y la comparación.

2.3.1- Precisiones metodológicas para la implementación de los juegos didácticos.

Los juegos didácticos que contiene la propuesta serán utilizados en las clases de consolidación o fijación destinadas al repaso donde la selección de ejercicios variados y graduados ocupa una posición central; podrán realizarse en el aula y fuera de ella:

El profesor seleccionará el juego didáctico de acuerdo con el contenido que desea ejercitar, consolidar, etc. Es posible que en una frecuencia de ejercitación seleccione más de un tipo de juego relacionado con el mismo contenido o con otro diferente, para cambiar de actividad y evitar el aburrimiento y falta de interés; cuando ya hayan pasado algún tiempo en el mismo juego, teniendo en cuenta que no se establece un tiempo específico para su realización, sino que se tendrá en cuenta el efecto que este provoca en el aprendizaje del vocabulario, como se muestra a continuación en la tabla # 1:

Unidad	Objetivo	Contenido	Sugerencia de juego didáctico
1	Ejercitar la pronunciación de las letras del alfabeto a través de un juego para utilizarlo en la vida práctica.	Alfabeto	Crossing the bridge.
2	Ejercitar el vocabulario con los números a través de un juego para aplicarlos en diversas situaciones de la vida.	Los números	Playing with numbers.
2	Ejercitar los nombres de lugares en un pueblo y preposiciones de lugar a través de un juego para utilizarlo en la vida práctica.	Lugares de un pueblo y preposiciones.	Locate it.

- 3 Ejercitar el vocabulario Partes de la Tell me about
referente a las partes de la casa your house.
casa y sus objetos a través
de un juego para utilizarlo en
la vida práctica.
- 4 Ejercitar el vocabulario Preguntas Ruleta de gestos.
referente a verbos a través de cortas y verbos
un juego con gestos y
preguntas cortas para
utilizarlo en la vida práctica.
- 5 Ejercitar la memoria en el verbos How many verbs
aprendizaje de los verbos do you
estudiados en la unidad a remember?
través de un juego para
utilizarlos en la vida cotidiana.
- 6 Ejercitar el vocabulario Todo el Inglés 2009.
estudiado durante las estudiado
unidades anteriores a través durante las
de un juego para utilizarlo en unidades de la

- | | | | |
|----|--|---|------------------------------|
| | la vida práctica. | 1 a la 5. | |
| 7 | Ejercitar el vocabulario relacionado con adjetivos a través de un juego para aplicarlos en diversas situaciones de la vida. | Adjetivos | Find and work. |
| 8 | Ejercitar el vocabulario relacionado con las estaciones del año y condiciones climáticas a través de un juego para aplicarlos en diversas situaciones de la vida. | Las estaciones del año y condiciones climáticas | Guess the letter. |
| 9 | Practicar el vocabulario relacionado con prendas de vestir y colores a través de un juego para ampliar el vocabulario de los estudiantes. | Prendas de vestir y colores | What's there in my knapsack? |
| 10 | Ejercitar el vocabulario referente a adjetivos, verbos, números, adverbios de frecuencia, colores y prendas de vestir a través de un juego para utilizarlo en la vida práctica | Adjetivos, verbos, números, adverbios de frecuencia, colores y prendas de vestir. | Dominó |

- 11 Ejercitar el vocabulario Todo el How many apples
estudiado durante todas las estudiado can you get?
unidades del programa de durante el
séptimo grado a través de un curso.
juego para utilizarlo en
diversa situaciones de la vida.

Para la realización de estos juegos didácticos, el profesor debe tener en cuenta los siguientes requisitos pedagógicos:

- ❖ Saber cuáles son los conocimientos que los alumnos poseen, y apoyarse en ellos al seleccionar el juego.
- ❖ Tener en cuenta que la tarea didáctica sea suficientemente compleja, pero asequible a los estudiantes.
- ❖ Diversificar las acciones del juego y garantizar que sean capaces de mantener el interés.
- ❖ Complicar las acciones y actividades del juego de forma gradual.
- ❖ Explicar a los alumnos – antes de iniciar el juego y de forma clara i sencilla- , lo que van a hacer, lo que se espera de ellos y las reglas que deben observar.
- ❖ Estimular la participación de todos los alumnos y atender, con el debido tacto, a los que no logren cumplir correctamente las tareas, haciéndoles ver que en la próxima ocasión podrán realizarlo mejor.
- ❖ Atender el aspecto educativo, esto es, el cumplimiento de las reglas, la relaciones de compañerismo y respeto; la aceptación del hecho de ganar o perder; el análisis de os resultados, con el propósito de sugerirle a los alumnos nuevas metas.

La evaluación del aprendizaje del vocabulario se realizará a partir de las respuestas precisas y detalladas que ofrece el alumno al abordar los contenidos de cada actividad, que avalen la competitividad y efectividad en la comprensión del contenido, así como el empleo en su respuesta de un vocabulario rico, preciso y fluido, acorde con su nivel, por lo que al estructurar sus ideas l hará con corrección, elegancia, soltura y flexibilidad. Se tendrá en cuenta el dominio, la coherencia, la precisión y la

suficiencia en la respuesta de forma sistemática como proceso, tanto de forma oral como escrita.

2.4- Propuesta de juegos didácticos para entrenar la memoria en el aprendizaje del vocabulario, desde las clases de Inglés de 7mo grado.

Unidad # 1

Título: Crossing the bridge.

Objetivo: Ejercitar la pronunciación de las letras del alfabeto a través de un juego para utilizarlo en la vida práctica.

Descripción: El profesor organiza el aula en dos equipos, los cuales serán nombrados con ayuda del profesor, el estudiante seleccionado de cada equipo deberá pasar un puente pero para cruzar al otro lado del puente el estudiante debe deletrear dos palabras correctamente de un lista que el profesor tiene previamente escritas, las cuales aparecen debajo, también se pueden utilizar apellidos de escritores de fama como puede ser: Hemingway, Shakespeare y otros como también se puede utilizar el de algunos estudiantes del aula, etc. El estudiante que no logre deletrear las palabras asignadas caerá al agua y por tanto su equipo perderá un integrante.

El equipo ganador será el que logre pasar la mayor cantidad de estudiantes hacia el otro lado del puente. La evaluación de cada estudiante dependerá de su pronunciación de las letras y desempeño dentro de su equipo.



Unidad # 2

Descripción: El juego consiste en entregarle a cada estudiante una tarjeta que tiene escritos cuatro (4) números diferentes, como se muestra debajo; El profesor tendrá en sus manos una lista de números que se muestra debajo y él dirá números saltados de esa lista y en la medida que el profesor dice el número lo circula con el fin de no repetirlo, los estudiantes que tengan ese número en su tarjeta también lo circularán y cuando tengan todos los números de la tarjeta circulados dirán en alta voz “got it” y ese será el ganador, la evaluación de los estudiantes depende de su desempeño y participación dentro de la actividad.

29 58 8 14 14 5 60 17

Los números que están escritos en la tarjeta son los siguientes: del 1 al 20, el 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 33, 35, 53, 58, 51 y 78 .

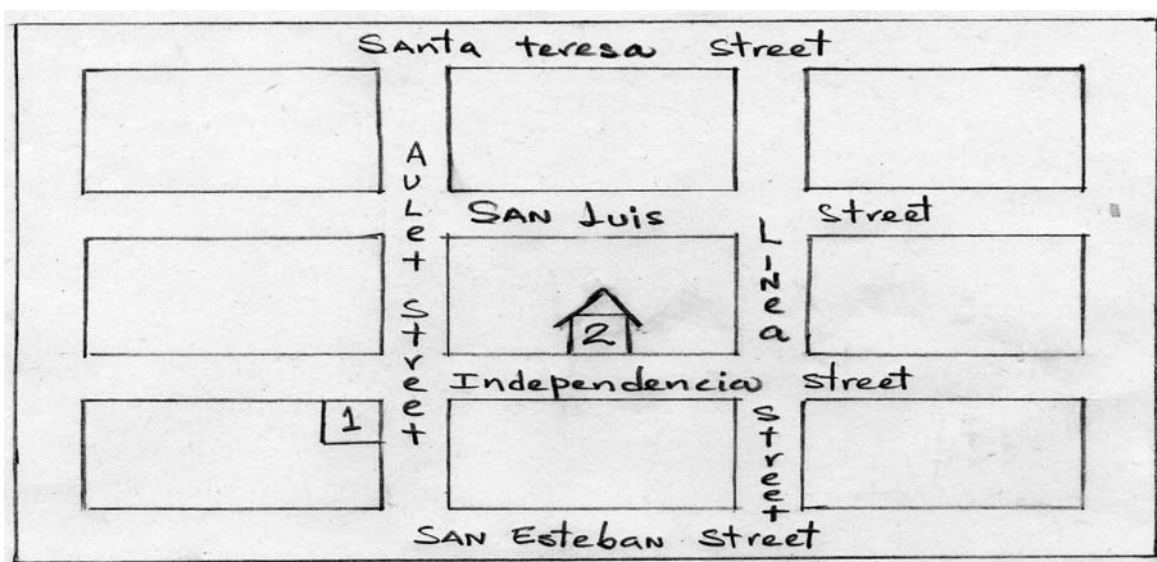
Unidad # 2

Título: Locate it.

Objetivo: Ejercitar los nombres de lugares en un pueblo y preposiciones de lugar a través de un juego para utilizarlo en la vida práctica.

Descripción: El profesor divide el aula en dos equipos, equipo A y equipo B o cualquier otro nombre que decidan los estudiantes con ayuda del profesor, se dibuja en la pizarra una serie de cuadros que representarán cuerdas de un pueblo donde aparece ubicado una escuela primaria y un banco de ahorro, como aparece debajo; se comienza con un voluntario de un equipo, este viene a la pizarra y se le da una

orden de las que tiene el profesor en una lista, la cual se presenta en debajo, ejemplo: The drugstore is next to the bank. Al estudiante le corresponde ubicar el lugar que se le indica en la oración en este caso the drugstore teniendo en cuenta su ubicación con relación al banco de ahorro, luego este selecciona un estudiante del equipo contrario y así sucesivamente, por cada respuesta correcta el equipo alcanza 10 puntos y particularmente cada estudiante también es evaluado, en caso de errores el profesor determinará la cantidad de puntos a otorgar, en caso de no poder responder la pregunta el equipo pierde cinco puntos y la pregunta pasa al otro equipo , el cual tendrá la oportunidad de aumentar la diferencia de puntos.



1-Primary school

2-Bank

Lista de órdenes que los estudiantes deben seguir:

1. The drugstore is next to the bank.
2. The restaurant is in front of the drugstore.
3. The library is around the corner from the drugstore.
4. The post office is across from the library.
5. The train station is around the corner from the post office.
6. The bus station is across from the train station.
7. The book shop is beside the bank.
8. There is a hotel around the corner from the book shop.

9. The cafeteria is in front of the hotel.
10. The cafeteria is between the art gallery and the movie-theater.
11. On the corner of San Esteban and Aulet, there is a child care center.
12. There is a junior high school on the corner of Aulet and San Luis.
13. There is a museum next to the junior high school.
14. The museum is between the junior high school and a shoe shop.
15. There is a big hospital on the corner of San Esteban and Linea.
16. There is a parking lot next to the hospital.
17. There is an amusement park on the corner of Aulet and San Esteban.
18. On the corner of San Luis and Aulet, there is a supermarket.
19. There is a gas station next to the bus station.
20. There is a barber shop next to the restaurant.

Unidad # 3

Título: Tell me about your house.

Objetivo: Ejercitar el vocabulario referente a las partes de la casa y sus objetos a través de un juego para utilizarlo en la vida práctica.

Descripción: El profesor divide el aula por parejas y ubica en el tarjetero una serie de palabras (partes de la casa) por el tiempo de un minuto para que los estudiantes fijen estas palabras, después deben responder las siguientes preguntas.

- a) Write as many words as you can remember.
- b) Pronounce them correctly.
- c) Spell them.
- d) Select one of the parts of your house and describe it.
- e) Read your description to your partner.



El estudiante ganador de cada pareja será aquel que logre recordar mayor cantidad de palabras y quien mejor haga su descripción de la parte de la casa. La evaluación de cada estudiante depende de su trabajo con su compañero y de la descripción que haga sobre la parte de la casa.

Unidad # 4

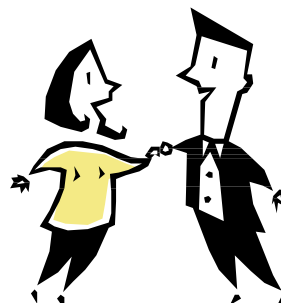
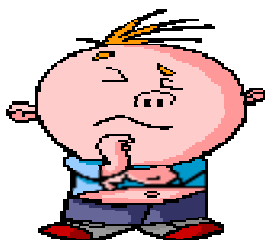
Título: Ruleta de gestos.

Objetivo: Ejercitar el vocabulario referente a verbos a través de un juego con gestos y preguntas cortas para utilizarlo en la vida práctica.

Descripción: El profesor divide el aula en dos equipos, los cuales serán nombrados con ayuda del profesor, el juego comienza con un estudiante de un equipo que realiza un gesto, por ejemplo: como si estuviera bailando, un miembro del otro equipo pregunta: Are you walking?, el estudiante que hizo el gesto responde: No, I am not. Y continúa preguntando hasta llegar a la respuesta, es decir pregunta Are you dancing? y entonces se responde Yes, I am. El estudiante solo tendrá dos oportunidades de aceptar en la respuesta, de lo contrario los puntos serán para el equipo que hace los gestos, los equipos deben invertir los papeles, es decir quien hizo gesto después le corresponde descifrarlo y así sucesivamente. Las evaluaciones serán dadas por la participación de cada estudiante dentro de su equipo y por su desempeño en la actividad de forma general.

Los verbos que los estudiantes pueden trabajar son los siguientes:

❖ dance- play- study- read- watch- wash- walk- sing- eat- cook- speak- clean-sleep- have breakfast- have lunch- have dinner- write.



Unit # 5

Título: How many verbs do you remember?

Objetivo: Ejercitar la memoria en el aprendizaje de los verbos estudiados en la unidad a través de un juego para utilizarlos en la vida cotidiana.

Descripción: El profesor organiza el aula por parejas, cada pareja debe tener un cuadro cuadrado en ocho espacios, es decir, un total de 64 pequeños cuadros y el juego consiste en tratar de ubicar en el cuadro tantos verbos como ellos recuerden, los verbos pueden estar ubicados hacia delante, hacia atrás, hacia arriba y hacia abajo, como aparece en el ejemplo:

				C		
		S	T	O	P	
				O	L	
	H			K	A	
	S	T	U	D	Y	
	A					
	W					

		F	I	X		S
	T	N	I	A	P	P
C	L	E	A	N	L	E
O	W	A	S	H	A	A
O	S	T	U	D	Y	K
K	E		N	O	R	I
R	E	A	D			

Exercises:

- Select three of these verbs.
- Write three sentences with them using the present continuous tense. The subject of these sentences should be a family member.

c) – Be ready to read them aloud.

La pareja ganadora será la que logre formar la mayor cantidad de verbos posible dentro del cuadro, y haga correctamente las oraciones, también se medirá la pronunciación al leer las oraciones. La evaluación de cada estudiante será dada por su trabajo en la actividad y participación dentro de ella.

Unit # 6

Título: Inglés 2009.

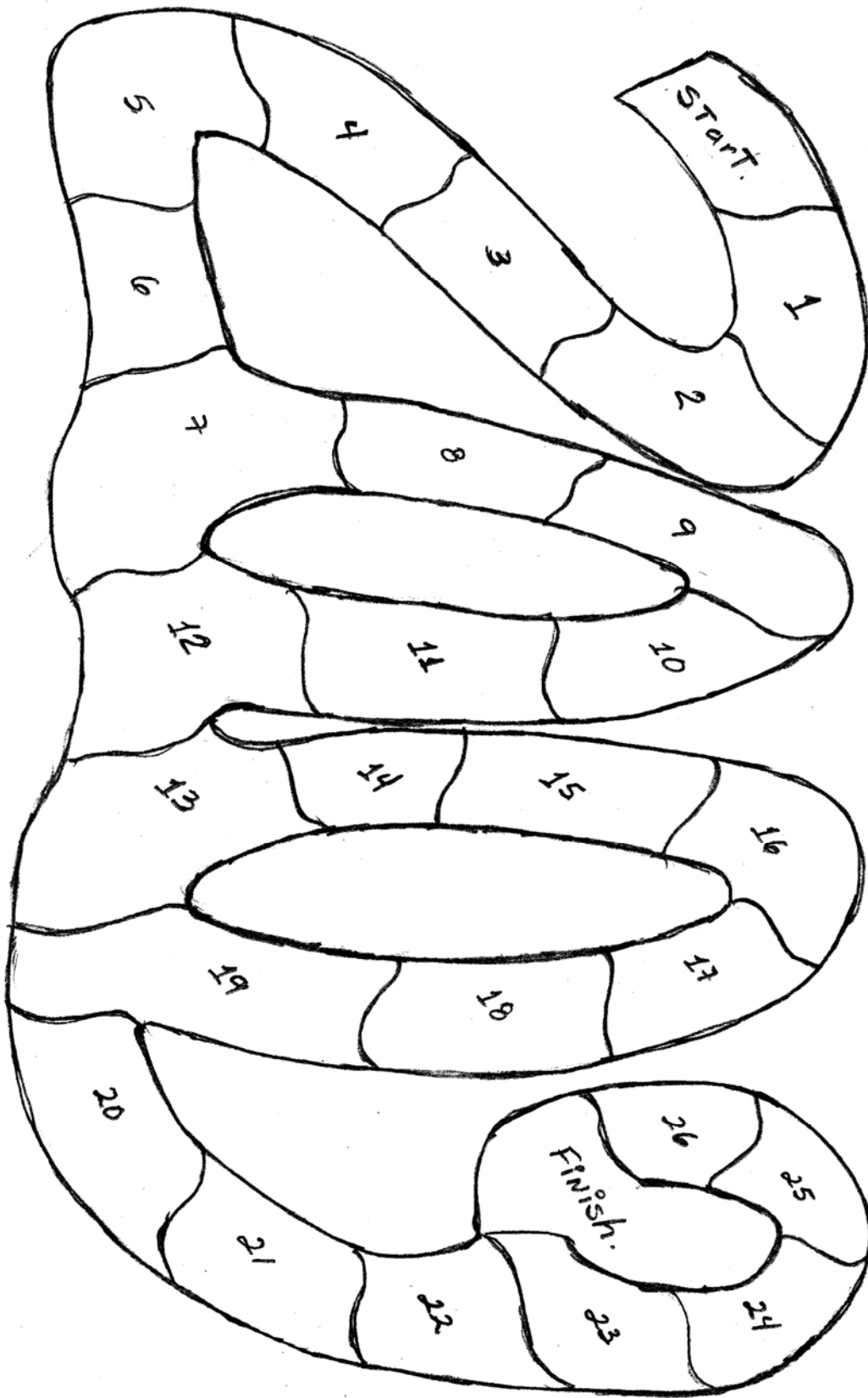
Objetivo: Ejercitar el vocabulario estudiado durante las unidades anteriores a través de un juego para utilizarlo en la vida práctica.

Descripción: El profesor divide el aula en equipos de cinco o seis estudiantes, el profesor lleva en una pancarta el juego, el mismo consiste en tirar un dado y con la ficha que corresponde a su equipo deberá avanzar el número de casillas que indica el dado y responder la pregunta que aparecen en cada casilla, el estudiante que no pueda responder la pregunta retrocederá la ficha de su equipo dos espacios. El juego estará ubicado en la mesa del profesor y un estudiante de cada equipo jugará por su orden de manera que todos los estudiantes puedan jugar, cada casilla tiene un número que indica la pregunta a responder, es decir si caes en la casilla 8 debes responder la pregunta 8 de la guía de preguntas que está a continuación.

Guía de preguntas:

1. What's your name?
2. How do you spell your last name?
3. What's your mother's name?
4. Greet your classmates.
5. Two forms of the verb to be.
6. Introduce yourself to your classmates.
7. How are you?
8. Are you O.K?
9. How can we greet at 2:30 P.M.?
10. Introduce your teacher to a classmate.
11. How old are you?

12. How old is your sister?
13. Go ahead until space # 16.
14. What's your telephone number?
15. Mention three parts of your house.
16. What's your address?
17. Free space.
18. Where does your best friend live?
19. What's the antonym of large?
20. Go ahead until space # 23.
21. What's there in your bedroom?
22. Go back three spaces.
23. What's the opposite of new?
24. Free space.
25. Go back two spaces.
26. What's your house like?



El equipo ganador será el que más rápido llegue al final; la evaluación de los estudiantes estará dada por la participación de cada uno de ellos en el juego y por la calidad en sus respuestas teniendo en cuenta la entonación, pronunciación y fluidez

Unidad # 7

Título: Find and work.

Objetivo: Ejercitar el vocabulario relacionado con adjetivos a través de un juego para aplicarlos en diversas situaciones de la vida.

Descripción: El profesor organiza el aula en equipos de cinco (5) estudiantes y realiza cuadro de letras en la pizarra, del cual los estudiantes deben responder las siguientes preguntas.

- a) - Find as many adjectives as you can.
- b) - Select one of your partners and describe him or her.
- c) - Be ready to read your description in a loud voice.
- d) - Try to guess your partner's description.

El ganador será el equipo que mejor haga las descripciones y más adjetivos encuentre en el cuadro de letras, la evaluación de cada estudiante dependerá del trabajo realizado por cada uno de ellos.

U	V	R	A	A	S	H	Y	D	E	R	I	H
T	H	I	N	G	N	O	A	P	R	D	U	A
R	U	C	S	S	F	N	Y	O	U	N	G	R
L	I	H	A	M	D	E	R	L	D	P	H	D
O	K	G	S	A	E	S	E	I	E	R	A	W
V	L	O	L	L	T	T	F	T	I	E	N	O
I	N	T	E	L	L	I	G	E	N	T	D	R
N	L	A	Z	Y	I	J	H	V	W	T	S	K
G	A	S	F	R	I	E	N	D	L	Y	O	I
O	P	T	I	M	I	S	T	I	C	Y	M	N
Q	D	E	L	I	C	A	T	E	A	D	E	G
A	G	H	K	S	H	O	R	T	C	U	T	E

Unidad # 8

Título: Guess the letter.

Objetivo: Ejercitar el vocabulario relacionado con las estaciones del año y condiciones climáticas a través de un juego para aplicarlos en diversas situaciones de la vida.

Descripción: El profesor divide el aula en dos equipos, los nombres de dichos equipos serán dados con ayuda del profesor, posterior se enumeran los estudiantes de cada equipo de forma que todos los estudiantes de cada equipo tengan un número, estos números estarán en papelitos dentro de una cesta que corresponde a cada equipo. El profesor tendrá encima de su mesa una serie de palabras en tarjetas a las cuales le falta una letra, pero también tendrá en tarjetas separadas varias letras con las cuales se debe completar las palabras, como se muestra a continuación:

SUN__Y	__YNDY	__PRING	__OLD
RAIN__	WI__TER	SUM__ER	W__RM
S__OWY	F__LL	H__T	COO__
C__OUDY	D__Y	__AIN	__NOW

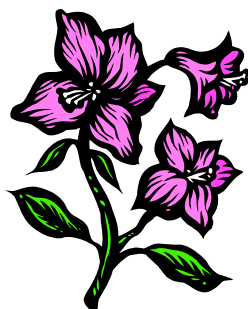
N- W- G- S- C- Y- H- M- A- O- L- Y- I- P- V- T- K- B- R.

El profesor selecciona un número de una cesta por ejemplo: el # 6 y el estudiante que fue enumerado con este número debe seleccionar una tarjeta y debe también seleccionar la letra que le falta a la palabra, si su respuesta es correcta el equipo alcanzará un total de 10 puntos, por el contrario si no puede responder, el equipo pierde tres puntos de su total; después de responder esta pregunta, él selecciona un número de la cesta del equipo contrario y al estudiante que le corresponda debe realizar la misma actividad pero con una palabra diferente y así sucesivamente, después de tener todas las palabras organizadas y ubicadas en el tarjetero se realizan las siguientes actividades:

- a) - Pronounce them correctly.
- b) - Group them in these four little groups.



winter



Spring



Summer



Fall

c) - Use these words to answer this question.

What's the weather like today?

El equipo ganador será el que mayor cantidad de puntos logre acumular, teniendo en cuenta que cada inciso equivale a cinco (5) puntos. La evaluación de cada estudiante dependerá de la participación de cada uno de ellos.

Unidad # 9

Título: What's there in my knapsack?

Objetivo: Practicar el vocabulario relacionado con prendas de vestir y colores a través de un juego para ampliar el vocabulario de los estudiantes.

Descripción: El profesor previamente prepara una mochila con las prendas de vestir de diversos colores con el fin de que los estudiantes trabajen tanto con las prendas de vestir como con los colores, el profesor organiza el aula en dos equipos, los cuales serán nombrados por los propios integrantes del equipo, el profesor los puede ayudar en la elección del nombre, este puede ser: dog / cat- tigre / lion – red / blue, etcétera.

El profesor debe preguntar a los estudiantes: What's there in my knapsack?, los estudiantes tratarán de responder utilizando este tipo de respuesta: Is there a blouse?, en caso de que no haya, se responderá: no, there isn't any, y por el contrario si lo hay, también se preguntará :What color is it?, los estudiantes continúan investigando que otras prendas hay y los colores de estas, por cada respuesta

correcta el equipo asciende en la escalera que corresponde a su equipo, las cuales estarán dibujadas en la pizarra. El ganador será el que más rápido llegue a la cima.

Team A



Team B



Los estudiantes serán evaluados por su participación y desempeño dentro del equipo, se tendrá en cuenta la entonación, fluidez y pronunciación de cada palabra a la hora de realizar las preguntas.

Unidad # 10

Título: Domino

Objetivo: Ejercitar el vocabulario referente a adjetivos, verbos, números, adverbios de frecuencia, colores y prendas de vestir a través de un juego para utilizarlo en la vida práctica.

Descripción: El profesor organiza el aula en equipos de cuatro (4) estudiantes, a los cuales se les entregará un juego de domino donde aparece seis (6) grupos de familia (adjetivos, verbos, números, adverbios de frecuencia, colores y prendas de vestir). El juego consta de 56 fichas, es decir, le tocan 14 fichas a cada jugador; le corresponde salir al jugador que tenga la ficha red / blue y a partir de la salida se jugara a favor de las manecillas del reloj; las fichas se ubicarán por sus grupos, es decir color con color, verbo con verbo, y así sucesivamente, el jugador debe pronunciar la palabra que está en la ficha que él juega; el ganador será la pareja que logre pegarse o en caso de que se cierre el juego se procede a contar los puntos, estos estarán divididos de la siguiente forma:

- ❖ Un adverbio de frecuencia equivale a un (1) punto.
- ❖ Un adjetivo equivale a dos (2) puntos.
- ❖ Un verbo equivale a tres (3) puntos.
- ❖ Un color equivale a cuatro (4) puntos.
- ❖ Un número equivale a cinco (5) puntos.
- ❖ Una prenda de vestir equivale a seis (6) puntos.

Después de contados todos los puntos se determina con facilidad el jugador; La evaluación de cada estudiante no dependerá de si gana o pierde, sino de su desempeño durante el juego; los cuatro jugadores serán evaluados

Unidad # 11

Título: How many apples can you get?

Objetivo: Ejercitar el vocabulario estudiado durante todas las unidades del programa de séptimo grado a través de un juego para utilizarlo en situaciones de la vida.

Descripción: El profesor divide el aula en dos equipos, equipo A y equipo B que no necesariamente tienen que ser estos nombres, sino que los estudiantes pueden seleccionar el nombre a utilizar. El profesor tendrá en su mesa dos pequeñas cajas con las letras que corresponden a cada alumno del equipo A y otra con las del equipo B, es decir, es necesario darle a conocer a los alumnos de cada equipo la letra que le corresponde, posterior, se selecciona un alumno de un equipo para que escoja un papelito que tendrá una letra de un alumno del equipo contrario, el estudiante va a la pancarta donde aparece un árbol lleno de frutos, en este caso de manzanas y entre ellas también hay una serie de preguntas y el alumno seleccionado debe escoger un papel que dentro trae una pregunta, debe leerla y responderla en alta voz ; si logra responderla correctamente su equipo habrá ganado una manzana que equivale a cinco (5) puntos, de lo contrario, la pregunta pasa al otro equipo; este mismo alumno que participa es el que selecciona el papel donde está la letra del alumno que sigue del otro equipo y así sucesivamente. En caso que la respuesta dada por el alumno tenga algún error, el mismo podrá ganar una manzana pero solo de tres (3) puntos.

El equipo ganador será aquel que logre acumular mayor cantidad de puntos con las manzanas de cinco y de tres puntos, es decir se suman todos los puntos y el equipo de mayor cantidad será el ganador. La evaluación de los estudiantes dependerá de su desempeño en el juego y calidad en su respuesta.



Guía de preguntas que aparecen en el árbol.

1. What's your mother's name?
2. Introduce yourself to your teacher.
3. Suppose you are outside the classroom. What would you say to get in?
4. Where is your Math teacher from?
5. What's your address?
6. What's there in your bedroom?
7. What's your nationality?
8. Count from 10 to 20.
9. What's your house like?
10. What color is your uniform?
11. Where do you live?

12. What's your father's job?
13. What's your mother's occupation?
14. How do you spell Shakespeare?
15. What do you do at 12: 05 P.M?
16. How old is your father?
17. What's your telephone number?
18. What color is our flag?
19. What are you wearing now?
20. Describe your classroom.
21. Introduce one of your classmates to your teacher.
22. Mention three seasons of the year.
23. Select one of your partners and describe him or her.
24. What's the antonym of sad?
25. What's the opposite of difficult?
26. Are you from Mexico?
27. Select one of your classmates and describe him or her physically.
28. What's the weather like?
29. Mention three parts of your house.
30. How often do you go to the beach?
31. Mention three frequency adverbs.
32. What do you do on Sunday morning?

2.4.1 Glosario de palabras para su utilización durante los juegos didácticos.

UNIDAD # 1

Saludos

hello

hi

good morning

good afternoon

good evening

good night

Despedidas

good bye

bye-bye

bye

see you soon

see you

so long

see you tomorrow

alfabeto

Números

del 1 al 20

formas del verbo to BE

are- is- am

name

last name

How old are you?

What's your name?

How do you spell your name?

UNIDAD # 2

Números del 20 al 100

Preposiciones:

In
on
at
next to
across from
around the corner from
near
far from
beside
between.

Lugares:

church
drugstore
supermarket
hospital
stadium
park
amusement park
primary school
junior high school
shop
library
book shop
gas station
bus station
train station
hotel
post office
barber shop
parking lot
art gallery
bank
restaurant
cafeteria
movie theatre
pizza parlor.

Adjetivos:

important
tall
historical
interesting
beautiful
attractive

quiet
noisy
large
small
pretty
ugly
awful
new
old
amusing
boring
fabulous

UNIDAD# 3

Partes de la casa:

porch
living room
dining room
kitchen
bedroom
bathroom
backyard
garden
garage.

Muebles y equipos

electrodoméstivos:

rocking chair
chair
armchair
sofa
coffee table
dining table
dressing table
bedside table
bed
wardrobe
electric fan
T.V
refrigerator
radio
computer
blender
washing machine
sink

UNIDAD# 4

Verbos:

read
cook

study
eat
wash
watch
sleep
rain
shine
sweep
look at
open
close
sing
play.

Pronombres personales

I
You
She
He
We
They
It

adjetivos posesivos

My
Your
Her
His
Our
Its

Miembros de la familia:

mother
mom
mommy
father
dad
daddy
sister
brother
aunt
uncle
cousin
niece
nephew
grandmother
grandfather
grandson
granddaughter.

UNIDAD# 5

Verbos:

to fix
to clean
to do
to feed
to call
to have
to walk
to listen to
to look for
to swim
to run
to get
to begin
to forget
to paint.

Sustantivos:

car
apartment
homework
residence
bicycle.

Combinaciones:

to fix the car/ the bicycle/ the sink
to feed the baby/ the dog
to call back/ later
to have lunch/ dinner/ a problem
to paint the room the house/ the walls
to walk the dog.

UNIDAD # 7

Países:

Cuba
Brazil
Mexico
Canada
Jamaica
Italy
Russia
Spain
England
Venezuela
United States of America
Australia
Japan
China
South Africa
Argentina

Bahamas.
Nacionalidades:

Cuban
Brazilian
Mexican
Canadian
Jamaican
Italian
Russian
Spanish
English
Venezuelan
American
Australian
Japanese
Chinese
South African
Argentinean

Idiomas:

Spanish
English
Russian
Italian
Japanese
Chinese
French
Portuguese

Adjetivos:

tall
short
old
new
young
heavy
thin
small
ugly
noisy
quiet
nice
cheap
great
easy
difficult
happy
pretty
handsome

good looking
easy going
delicate
honest
pessimistic
optimistic
polite
friendly
unfriendly
dishonest
insensitive
rude

UNIDAD # 8

Estaciones del año:

winter
spring
summer
autumn/ fall.

Condiciones climáticas:

snowy
rainy
sunny
windy
cloudy
foggy
high temperature
low temperature
hot
warm
cool
cold
freezing.

rain
sun
cloud
wind
snow

UNIDAD # 9

Prendas de vestir:

blouse
skirt
dress
shirt
socks
shoes
T-shirt
pullover

cap
hat
trousers
jeans
watch
umbrella
tie
coat
uniform
jacket
sweater
belt
sneakers

Colores:

red
blue
yellow
pink
black
white
purple
green
brown
gray
beige
gold
silver
orange.

UNIDAD #10

Verbos:

to go
to come
to wake up
to visit
to do
to have
to dust
to explain
to ask
to answer
to practice
to brush
to take a bath
to take a shower
to water
to take out the garbage
to ride bicycle

to fish
to go swimming

Profesiones:

barber
teacher
engineer
architect
plumber
carpenter
janitor
doctor
nurse
actor/ actress
writer
singer
pilot
farmer
waiter/ waitress
journalist
librarian
electrician
optician
bartender
mechanic
scientist
cook

Adverbios de frecuencia:

always
frequently
usually
often
sometimes
rarely
seldom
hardly ever
never

2.5- Resultados obtenidos con la implementación de la propuesta.

Durante esta etapa se valorarán de manera integral los resultados alcanzados después de implementada la propuesta de juegos didácticos para entrenar la memoria en el aprendizaje del vocabulario desde las clases de Inglés, con alumnos de séptimo grado en la ESBU “Reinaldo Erice Borges”.

Para la ejecución de la validación el autor de la investigación asume el criterio de Carlos Álvarez de Zayas, en cuanto a que las investigaciones pedagógicas tienen dos formas de validación: la primera se puede realizar mediante la aplicación de la misma en la práctica pedagógica o enseñanza experimental y en la segunda se puede emplear el criterio de especialistas o expertos, en la que se efectúa una valoración crítica a partir de sus respuestas o ronda de cuestionarios al respecto.

En esta investigación se asume la validación empleando la enseñanza experimental mediante la aplicación de la misma en la práctica pedagógica. Durante la aplicación de la enseñanza experimental quedaron determinados los objetivos que se pretendían alcanzar con el diseño y puesta en práctica de la propuesta de carácter transformadora, estos son:

- 1) Constatar el estado inicial de la situación problemática.
- 2) Diseñar la propuesta de intervención para llegar al estado deseado.
- 3) Practicar y evaluar parcialmente la propuesta diseñada.
- 4) Valorar mediante la validación final, la efectividad de la propuesta.

Para dar cumplimiento a este último objetivo, fue aplicada una prueba pedagógica intermedia (anexo # 7) y final (anexo # 8). También se practicó la observación a estas actividades, utilizando la guía de observación que fue implementada en diferentes etapas de la investigación (ver anexo # 2), estableciéndose los siguientes indicadores:

- ❖ Mantenimiento del interés y la motivación durante la actividad.

- ❖ Formación de habilidades comunicativas a partir del uso del vocabulario y las categorías gramaticales a nivel descriptivo, explicativo y valorativo en sus respuestas
- ❖ Desarrollo del pensamiento, memoria y la imaginación.
- ❖ Establecimiento de relaciones interpersonales adecuadas que permitan interacción, colaboración, niveles de ayuda, confianza y seguridad.
- ❖ Formación de hábitos de trabajo independiente que permitan la participación activa, el autocontrol y el control.

Con el objetivo de comprobar el nivel cognitivo que sobre vocabulario habían alcanzado los estudiantes fue aplicada la prueba pedagógica intermedia, que abarcó la evaluación de los siete primeros juegos implementados hasta la Unidad # 6, pudiéndose declarar los siguientes resultados:

Alumnos Evaluados	Posibles Resp.	Resp. Correctas	%
34	102	69	67. 64

Se debe destacar que el grado de complejidad de este instrumento, es superior con respecto al aplicado durante la etapa de diagnóstico, lo que evidencia un ascenso en el aprendizaje del vocabulario de los estudiantes, demostrándose con los resultados cuantitativos expuestos en la tabla anterior, aunque existen hasta este momento algunas insuficiencias, como son:

- ❖ En la actividad # 1 los estudiantes debían referirse a aquellos contenidos relacionados con la información personal, pero en este caso en función de la comprensión de un texto dado, constatándose como regularidades determinar la edad y el número de teléfono.
- ❖ En la actividad # 2 debían completar oraciones utilizando palabras de un cuadro, se pudo comprobar algunas insuficiencias en el uso de las preposiciones.

❖ En la actividad # 3 los estudiantes debían nombrar y describir las partes de una casa mediante el uso de los adjetivos, la insuficiencia estuvo marcado al expresar existencia (there + be).

La instrumentación de la guía de observación a los siete primeros juegos que conforman la propuesta, arrojó los siguientes resultados:

En cuatro de las clases observadas, el mantenimiento del interés y la motivación se aprecia totalmente, pues los alumnos se mostraron con un elevado nivel de motivación, demostrándose esto con su independencia durante la participación en las actividades propuestas; mientras que todavía, en tres de ellas su cumplimiento se aprecia parcialmente, ya que en ocasiones los estudiantes no se encontraban con el nivel de motivación deseado, mostrando desatención y desinterés por las actividades propuestas en las clases.

La formación de habilidades comunicativas a partir del uso del vocabulario y las categorías gramaticales a nivel descriptivo, explicativo y valorativo en las respuestas de los educandos se aprecia totalmente en tres de las clases observadas porque los alumnos emitían respuestas completas, producto de la reflexión y la valoración, transitando por los diferentes niveles del desempeño cognitivo; mientras que en cuatro clases se observa parcialmente el cumplimiento de este indicador, pues predominan las respuestas cortas, pertenecientes al nivel reproductivo, además se evidencia el uso inadecuado de algunas de las categorías gramaticales estudiadas.

El desarrollo del pensamiento, la memoria y la imaginación en tres clases observadas se cumple totalmente ya que las actividades propuestas estimulan al desarrollo del pensamiento y a la reflexión, estimulando al alumno a la búsqueda de nuevos conocimientos; mientras que todavía en cuatro de las clases, este indicador se cumple de manera parcial, ya que no en todos los momentos las actividades propuestas estimulan al desarrollo del pensamiento lógico, motivando al alumno a la búsqueda de nuevos conocimientos.

El establecimiento de relaciones interpersonales adecuadas que permitan interacción, colaboración, niveles de ayuda, confianza y seguridad en cinco clases se cumple totalmente, ya que se evidencia mediante la participación de los alumnos seguridad en las respuestas a partir del trabajo en parejas y en equipos; mientras

que en dos de las clases observadas este indicador se apreciaba parcialmente pues es insuficiente la participación de los alumnos, mostrando inseguridad en sus respuestas y solo se trabaja en parejas o equipos en un momento de la clase, predominando la exposición del maestro.

La formación de hábitos de trabajo independiente que permitan la participación activa, el autocontrol y el control, en cinco clases se apreciaba parcialmente pues predomina un intento por parte del profesor de involucrar al estudiante en la evaluación de su vocabulario, no así del grupo, además los estudiantes durante la realización de las actividades son muy dependientes del profesor. En dos de las clases no se apreciaba el cumplimiento de este indicador, ya que no se le brinda la posibilidad al alumno de evaluar su propio vocabulario, el de su equipo o grupo, pues esta acción se convierte en un elemento privativo del profesor. Los alumnos no desarrollan durante la clase hábitos de trabajo independiente.

Los resultados alcanzados hasta el estado intermedio permitieron al investigador rediseñar los restantes juegos que conforman la propuesta, teniendo en cuenta las insuficiencias detectadas, de manera que se lograra alcanzar el estado deseado mediante la transformación del objeto.

Después de aplicados estos instrumentos, cuyos resultados fueron descritos anteriormente, fue aplicada la prueba pedagógica final (anexo # 8), con el objetivo de continuar comprobando el nivel cognitivo de los estudiantes, abarcando la evaluación de los cinco restantes juegos, implementados desde la Unidad # 7 hasta la Unidad # 11, con la que culmina el programa de Inglés de 7mo grado, alcanzándose los siguientes resultados:

Alumnos	Posibles Resp.	Resp. Correctas	%
Evaluados			
34	102	91	89. 22

Al igual que en el momento intermedio, el grado de complejidad de este instrumento es superior, destacándose un ascenso en el aprendizaje de los estudiantes, lo que

equivale decir que ha ocurrido una transformación en el aprendizaje del vocabulario en los estudiantes, aunque existan algunas insuficiencias, como son:

❖ En la actividad # 3 los alumnos debían escribir sobre su mejor amigo y luego expresar este texto de forma oral, las principales insuficiencias estuvieron en la utilización de algunos aspectos gramaticales, constituyendo una regularidad, al expresar la edad, ya que tienden a utilizar el verbo *has* en lugar del verbo *be*; también en el uso del adjetivo con relación al sustantivo y al agregarle *es* o *s* al verbo en tercera persona del singular. En la expresión oral la dificultad radica en la pronunciación de palabras como: *thirteen*, *friendly*, *optimistic* y la pronunciación de la *s* final en los verbos.

También se continuó implementando sistemáticamente la observación a estas cinco actividades, utilizando la guía de observación (ver anexo # 2), evidenciándose los siguientes resultados:

El mantenimiento del interés y la motivación en cuatro de las actividades observadas se aprecia totalmente, pues los alumnos se mostraron con un elevado nivel de motivación, demostrándose esto con su independencia durante la participación en las actividades propuestas; mientras que todavía, en una de ellas se aprecia su cumplimiento parcialmente, ya que en ocasiones los estudiantes no se mostraban con el nivel de motivación deseado, apreciándose en algunos momentos desatención y desinterés por parte de los estudiantes.

En cuatro de las actividades observadas la formación de habilidades comunicativas a partir del uso del vocabulario y las categorías gramaticales a nivel descriptivo, explicativo y valorativo en las respuestas de los educandos se aprecia totalmente, porque los alumnos emitían respuestas completas, producto de la reflexión y la valoración, transitando por los diferentes niveles del desempeño cognitivo, haciendo un uso adecuado de las categorías gramaticales; mientras que en una de ellas su cumplimiento se observa parcialmente, pues predominan las respuestas cortas, pertenecientes al nivel reproductivo, además se evidencia el uso inadecuado de algunas de las categorías gramaticales estudiadas.

En cinco de las actividades observadas, el desarrollo del pensamiento, la memoria y la imaginación se cumple totalmente ya que las actividades propuestas estimulan al desarrollo del pensamiento y a la reflexión, motivando al alumno a la búsqueda de nuevos conocimientos, aunque en ocasiones es insuficiente el desarrollo del pensamiento lógico.

El establecimiento de relaciones interpersonales adecuadas que permitan interacción, colaboración, niveles de ayuda, confianza y seguridad en las cinco actividades observadas se cumple totalmente, evidenciándose mediante la participación de los alumnos, mostrando seguridad en las respuestas a partir de su preparación mediante el trabajo en parejas y en equipos.

En cuatro actividades de las observadas, la formación de hábitos de trabajo independiente que permitan la participación activa, el autocontrol y el control, se aprecia su cumplimiento totalmente, observándose la autoevaluación de los alumnos de su vocabulario y la evaluación de otros integrantes del grupo, además los estudiantes se muestran independientes durante el desarrollo de las mismas. En una de las actividades, el cumplimiento de este indicador se evidencia parcialmente, ya que en esta no se le brinda la posibilidad al alumno de evaluar su propio vocabulario, el de su equipo o grupo, pues esta acción se convierte en un elemento privativo del profesor.

Los resultados obtenidos con la aplicación de la guía de observación durante la etapa de exploración o diagnóstico y durante la implementación de los juegos didácticos practicados en las clases de Inglés de 7mo grado, permitieron determinar que:

- ❖ Ascendió a un nivel superior la satisfacción del nivel de motivación de los estudiantes, evidenciándose con su participación durante el desarrollo de las mismas.
- ❖ Se elevó la formación de habilidades comunicativas en las clases, a partir del uso del vocabulario y las categorías gramaticales.
- ❖ Se incrementó el desarrollo del pensamiento, la memoria y la imaginación en los estudiantes.

- ❖ El establecimiento de relaciones interpersonales adecuadas que permitan interacción, colaboración, niveles de ayuda, confianza y seguridad entre los alumnos, se elevó a niveles superiores.
- ❖ Se desarrolló la formación de hábitos de trabajo independiente permitiendo la participación activa de los alumnos, el autocontrol y el control con las actividades propuestas.

La descripción de estos resultados, alcanzados durante el desarrollo de la enseñanza experimental, con la aplicación de la propuesta en la práctica pedagógica, permitieron alcanzar el estado deseado en la investigación, lo que posibilitó al investigador arribar a las conclusiones finales y derivar así las recomendaciones, como se muestra a continuación.

Los resultados obtenidos con la implementación de la propuesta permitieron arribar a las siguientes conclusiones:

- 1- Para el dominio de la Lengua Inglesa, como una de las lenguas extranjeras, los aspectos léxicos ocupan una posición preponderante en cualquier tipo de interacción, ya que la disponibilidad de un vocabulario amplio, así como el uso de éste con precisión, son factores fundamentales para la interacción satisfactoria.
- 2- En el aprendizaje de lenguas extranjeras la memoria puede verse como voluntaria e involuntaria, favoreciéndose más la retención en esta última, lo que significa que el profesor debe crear condiciones favorables para que se produzca la memorización involuntaria, y esta se produce solamente cuando la atención de los alumnos se concentra en la realización de ejercicios sobre el material que están aprendiendo.
- 3- El juego constituye una forma de organización del proceso de enseñanza - aprendizaje, y dentro de ellos los juegos didácticos, con los que se pueden adquirir, fijar y aplicar los conocimientos que sobre vocabulario se aprendan en las clases de Inglés, propiciando el desarrollo de habilidades y hábitos en los alumnos, que los prepare para su vida futura.
- 4- El estudio diagnóstico practicado en la ESBU “Reinaldo Erice Borges” del municipio Rodas, permitió constatar que existen insuficiencias en el aprendizaje del vocabulario de los alumnos de 7mo grado, desde las clases de Inglés.
- 5- La propuesta aporta un conjunto de juegos didácticos que implementados empíricamente en las clases de Inglés, permitió constatar su efectividad al entrenar la memoria en el aprendizaje del vocabulario de los alumnos de séptimo grado de la ESBU “Reinaldo Erice Borges”.

Luego de arribar a las conclusiones finales de la investigación se proponen las recomendaciones siguientes:

- A la dirección de la ESBU “Reinaldo Erice Borges” que evalúe la posibilidad de generalización de la propuesta de juegos didácticos a los restantes grupos de 7mo grado de este centro.
- A la estructura de dirección de la ESBU “Reinaldo Erice Borges y Responsable Municipal de la asignatura, que valore la posibilidad de la implementación de la propuesta en sesiones de preparación metodológicas y otros espacios de preparación de los docentes.
- A la Dirección Municipal de Educación de Rodas que evalúe la posibilidad de generalización de la propuesta a otros centro de esta enseñanza.

- ABU SHMAIS, WAFA. Extra work or work extra. Five steps for studying vocabulary. __ p. 26- 29. __ En Forum (Washington). __ Vol. 42, No.4, 2004.
- ANTICH DE LEON, ROSA. Metodología de la enseñanza de lenguas extranjeras / Dariela Gandarias Cruz, Emma López Segrera. __ La Habana : Ed. Pueblo y Educación, 1988. __ 458 p.
- ÁLVAREZ de ZAYAS, CARLOS M. Fundamentos teóricos de dirección del proceso docente – educativo en la Educación Superior. __ La Habana : Editorial Pueblo y Educación, 1989. __ 216p.
- _____. La escuela en la vida. __ La Habana : Editorial Pueblo y Educación, 1999. __ 105p.
- CASO ESTRADA, Y. Propuesta de juegos didácticos para motivar las clases de repaso desde la asignatura de Historia Antigua. __ 2008. __ 84 p. __ Tesis de maestría. __ ISP "Conrado Benítez García", Cienfuegos, 2008.
- COURTRIGHT, MAGGIE. Incorporating interactive vocabulary activities into reading classes / Cathy Wesolek. __ p. 2- 9. __ En Forum (Washington) . __ Vol 39, No.1, 2001.
- CUBA. MINISTERIO DE EDUCACIÓN. Carta Circular 01/2000. __ (material mecanografiado)
- _____. I Seminario Nacional para el personal docente. __ La Habana : Ed Pueblo y Educación, 2000. __ p. 16.
- _____. II Seminario Nacional para Educadores. __ La Habana : Ed Pueblo y Educación, 2001. __ p. 6.
- _____. III Seminario Nacional para Educadores. __ La Habana : Ed Pueblo y Educación, 2002. __ p. 10-12.
- _____. IV Seminario Nacional para Educadores. __ La Habana : Ed Pueblo y Educación, 2003. __ p. 5.
- _____. V Seminario Nacional para educadores. __ La Habana : Ed Pueblo y Educación, 2004. __ p. 14.
- _____. VI Seminario Nacional para Educadores. __ La Habana : Ed Pueblo y Educación, 2005. __ p. 20.

- _____. VII Seminario Nacional para Educadores. __ La Habana : Ed Pueblo y Educación, 2006. __ p. 16.
- CUBA. MINISTERIO DE EDUCACIÓN : INSTITUTO PEDAGOGICO LATINOAMERICANO Y CARIBEÑO. Fundamentos en la investigación educativa : Maestría en Ciencias de la Educación : módulo I : primera parte. __ [La Habana] : Ed. Pueblo y Educación, [2005]. __ 31 p.
- _____. Fundamentos en la investigación educativa : Maestría en Ciencias de la Educación : módulo I : segunda parte. __ [La Habana] : Ed. Pueblo y Educación, [2005]. __ 31 p.
- _____. Fundamentos de las Ciencias de la Educación : Maestría en Ciencias de la Educación : Módulo II : primera parte. __ [La Habana] : Ed. Pueblo y Educación, [2005]. __ 31 p.
- _____. Fundamentos de las Ciencias de la Educación : Maestría en Ciencias de la Educación : Módulo II : segunda parte. __ [La Habana] : Ed. Pueblo y Educación, [2005]. __ 31 p.
- _____. Fundamentos de las Ciencias de la Educación : Maestría en Ciencias de la Educación : Módulo III : primera parte. __ [La Habana] : Ed. Pueblo y Educación, [2005]. __ 31 p.
- _____. Fundamentos de la investigación educativa : Maestría en Ciencias de la Educación : Módulo III : segunda parte. __ [La Habana] : Ed. Pueblo y Educación, [2005]. __ 31 p.
- COHEN, LESLIE. Teaching vocabulary to English teacher trainees. __ p. 45. __ En Forum (Washington) . __ Vol. 41, No.4, 2003.
- CUELLAR, ANTONIO. Nociones de psicología general / Gerardo Roloff. __ La Habana : Ed. Pueblo y Educación, 1977. __ 179 p.
- CHACÓN BELTRÁN, MANUEL. La enseñanza del vocabulario en Inglés como L2. El efecto del énfasis en la forma lingüística en el aprendizaje de cognados falsos. __ 2000. __ 572 p. Tesis de Doctorado. __ Universidad de Sevilla, 2000.
- ESTEVA BORONAT, MERCEDES. Quieres jugar conmigo. __ La Habana : Ed. Pueblo y Educación, 1993. __ 44 p.

- EYRAUD, KEVIN. The word wall approach, promoting L2 vocabulary learning / Gillian Giles, Susan Koenig, Fredricka Stoler. __ p. 2-11. __ En Forum (Washington) . __ Vol. 38, No.3, 2000.
- FARGHAL, M. Collocations: A neglected variable in EFL/ H. Obiedat. __ [s.l.] : [s.n.],1995.__ 331p.
- FRANCO GARCIA, OLGA. Lecturas para educadores preescolares I. __ La Habana : Ed. Pueblo y Educación, 2004. __ 172 p.
- GODOY COLLADO, M. Propuesta de actividades para la preparación de la estructura de dirección de los centros en la utilización de los juegos didácticos. __ 2008. __ 79p. __ Tesis de maestría. __ ISP "Conrado Benítez García", Cienfuegos, 2008.
- GRADDOL, D. The decline of the native speaker. __ [s.l.] : [s.n.], 1999. __ 68p.
- Hacia una educación audiovisual / Elina F. Hernández Galarraga... [et.al.]. __ La Habana : Ed. Pueblo y Educación, 2004. __ 399 p.
- HENRICKSEN, B. Three dimensions of vocabulary development. Studies in Second Language Acquisition. __ [s.l.] : [s.n.],1999. __ 317p.
- HOLDEN, WILLIAM R. Warm ups, work-outs, and mind downs: vocabulary practice. __ p. 77-79. __ En Forum (Washington) . __ Vol. 34, No.3-4, 1998.
- LEWIS, M. The lexical approach. Language Teacher Publications. __ [s.l.] : [s.n.], 1993. __ p.31
- MAIYUMI YUMA O'REILLY. El trabajo político Ideológico en las clases de inglés a través de una secuencia de juegos. __ 2005. __ 74 p. __ Tesis de diploma. __ ISP"Conrado Benítez García", Cienfuegos, 2005.
- MENDEZ GARCIA, MARIA DEL CARMEN. The new guinness book of records: A vocabulary resource/ Miguel Rodríguez Ramos. __ p. 10-17. __ En Forum (Washington) . __ Vol. 37, No.3, 1999.
- NATION, P. Teaching and learning vocabulary. New York: Newbury House/ harper Row . __ [s.l.] : [s.n.], 1990. __ p.37.
- NATION, P. Helping learners take control of their vocabulary learning. GRETA: Revista para profesores de Inglés, 1998.
- READ, J. Assessing vocabulary. __ Cambridge : Cambridge University Press. 2000. __ p. 39.

- RICHARDS, J, C., J PLATT Y H. PLATT. Longman dictionary of language teaching and applied linguistics, 1992.
- SCHINDLER, ANDREA. Channeling children's energy through vocabulary exercises. __ p. 8- 12 . __ En Forum (Washington). __ Vol. 44, No.2, 2006.
- SCHMITT, N. Vocabulary in language teaching. __ Cambridge : Cambridge University Press, 2000. __ p.27.
- SHAPTOSHVILI, SHALVA. Vocabulary practice games. __ p. 34- 37. __ En Forum (Washington) . __ Vol. 40, No.2, 2002.
- SINGLETON, D. Exploring the second language mental lexicon. __ Cambridge : Cambridge University Press, 1999. __ p.33.
- SKATKIN, M .N. Perfeccionamiento del proceso de la Enseñanza. __ La Habana : Ed Pueblo Y Educación, 1979. __ 94 p.
- SWAN, M. The influence of the mother tongue on second language vocabulary acquisition and use” En N. SCHMITT Y M. Mc CARTHY: Vocabulary description, acquisition and pedagogy. Cambridge : Cambridge University Press, 1997. __ p.29.
- TERROUX, GEORGES. Teaching English in a World at peace / Howard Woods. __ Canada : McGill University, 1991. __ 190 p.
- VAZQUEZ BULL, IRANIA. E. El juego: una forma de organización del proceso de enseñanza y aprendizaje : Guía de estudio de la FEMP. __ [s.l.] : [s.n.], 2004. __ p 9-13.