

LOS JUEGOS LINGÜÍSTICOS Y LA MOTIVACIÓN EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS.

Escalona Pardo, E; Calderón, M; Dobbins Sánchez, A.

Eduardo Escalona Pardo

Máster en Ciencias de la educación- Universidad de Granma, Cuba

Correo: epardo@udg.co.cu

María Eugenia Calderón

Máster en educación Universitaria- Universidad de Granma, Cuba

Correo: mfonsecac@udg.co.cu

Ana Ibis Dobbins Sánchez

Máster en Investigación- Universidad de Granma, Cuba

Correo: adobbins@udg.co.cu

Cita: Escalona Pardo, E; Calderón, M; Dobbins Sánchez, A. “Los juegos lingüísticos y la motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés” en Revista *Lúdicamente*, Vol. 6, Nº11, Año 2017 Mayo, Buenos Aires (ISSN 2250-723x).

Este texto fue recibido 14 de noviembre de 2016 y aceptado para su publicación el 23 de marzo de 2017.

RESUMEN: Teniendo en cuenta las transformaciones de la educación cubana, el objetivo del artículo consiste en reflexionar sobre la efectividad de los juegos lingüísticos en las clases de inglés para desarrollar la motivación hacia el aprendizaje. Aborda las razones más importantes que justifican la necesidad de aprender este idioma en Cuba, así como una reseña de la evolución de esta enseñanza. Finalmente, sugiere tipologías de juegos lingüísticos, fáciles de elaborar y emplear en cualquier nivel, para el logro de la motivación en los estudiantes.

Palabras claves: juegos lingüísticos, transformaciones educacionales, motivación, aprendizaje, necesidad.

ABSTRACT: Taking into consideration the transformations of the Cuban education, this article aims at reflecting on the effectiveness of linguistic games in the teaching of the English language for developing students' motivation. It states the reasons why it is necessary to learn this language in Cuba, as well as a summary of the evolution of the English language teaching. Different kinds of games, easy to apply in any learning process, are suggested for developing students' motivation.

Keywords: linguistic games, educational transformations, motivation, learning, necessity



Introducción

La educación en Cuba está dirigida a la preparación general integral de las nuevas generaciones, supone la unión integral y armónica de tres componentes básicos: conocimientos, convicciones y actuación práctica. Esta preparación responde a la necesidad de dominar el idioma inglés como lengua extranjera, ya que el avance de la sociedad desde el punto de vista científico técnico así lo exige.

Muchos han sido los enfoques en la enseñanza aprendizaje de este idioma, pero el enfoque comunicativo es el que ha sido de mayor relevancia en la enseñanza de lenguas extranjeras; de ahí que, para cumplir con las exigencias del mismo, el profesor de inglés debe enfrentar una clase de nuevo tipo, con una alta preparación lingüística y metodológica, que lo hagan un profesional competente para el ejercicio de su profesión.

Por tanto, es necesario considerar la aplicación de métodos, medios y procedimientos que motiven a los estudiantes por el estudio, ya que en la realidad educativa de muchos centros escolares se constata un bajo nivel de motivación, lo que repercute en el logro de la comunicación oral y escrita.

Al analizar esta situación se propone como objetivo: reflexionar sobre la efectividad de los juegos lingüísticos en las clases de inglés, para desarrollar la motivación hacia el aprendizaje, en el contexto de las transformaciones educacionales en la actualidad.

Teniendo en cuenta los cambios en el modelo económico cubano; las relaciones diplomáticas, políticas, económicas, sociales y culturales, es evidente la necesidad de un código lingüístico que permita la comunicación y el intercambio; es decir, el aprendizaje del idioma inglés.

El aprendizaje del idioma inglés en cuba: una necesidad imperiosa

En el *Diario Libre* (2016) se plantea que, a tono con el momento histórico en Cuba, la enseñanza aprendizaje del idioma inglés es una de las prioridades en el sistema educacional en la isla. Entre las prioridades en la educación se mantienen la enseñanza de la Historia de Cuba y de la lengua materna (español), así como el dominio del idioma inglés, el cual se convierte en una necesidad imprescindible para el pueblo cubano.

Díaz Fumero O., estudiante de 5to año de periodismo, en entrevista realizada por Rodríguez Milán, Y. (2014), considera que esta situación se incrementa a partir de la actualización del modelo económico cubano y las aperturas de Cuba al mundo. Cada día hay más contacto con los Estados Unidos y otros países de habla inglesa. Además, los cambios en la Ley de Inmigración, las continuas misiones internacionalistas de médicos, profesores y deportistas, y la ampliación del trabajo por cuenta propia, demandan de las nuevas generaciones un interés extra por aprender idiomas.

Se une, además, la aplicación del examen estatal de inglés para graduarse de una carrera universitaria. "...Si hablan dos o tres idiomas mejor, pero el inglés es imprescindible", expresó José Ramón Machaco Ventura, Segundo Secretario del Partido Comunista de Cuba en la clausura del Congreso de Estudiantes Universitarios, sábado 3 de septiembre de 2016 (*Diario Libre*, 2016: 1).

Desde el punto de vista científico vale destacar que el desarrollo desmesurado de la cibernética, la informática y las comunicaciones satelitales, ha erigido en otro factor que



aumenta la importancia del inglés a niveles globales. Mucho de esta nueva terminología es prácticamente intraducible a otras lenguas.

Escalona Pardo, E. (2008) plantea que en el actual mundo globalizado hay que adoptar y manejar un código lingüístico común que permita la comunicación y el intercambio; el mismo lo constituye el idioma inglés. En este idioma se publica gran parte de la bibliografía que necesitan los estudiantes universitarios, se desarrollan la mayoría de las relaciones comerciales y es el idioma de las comunicaciones, las relaciones públicas y el turismo.

Su enseñanza es fundamental en todos los sistemas educativos no solo de Cuba, sino del mundo entero, pues los cambios científicos, económicos y tecnológicos demandan de la educación una nueva dinámica en la que es primordial la enseñanza de este idioma como instrumento de acceso a todas las formas del conocimiento. Es por ello que múltiples han sido los enfoques en la enseñanza de este idioma, los cuales han evolucionado durante el transcurso de los años.

Evolución de la enseñanza aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera

Según Acosta Padrón, R. (2008) la comunicación es la razón de ser del lenguaje, y desde el punto de vista metodológico, el objetivo rector de la enseñanza, tanto de lenguas extranjeras como de la lengua materna. La enseñanza de lenguas en una sociedad es parte de los objetivos generales de la educación de las nuevas generaciones, en tanto que contribuye a la formación integral de la personalidad del hombre nuevo, participante activo en la sociedad que se construye y que plantea exigencias cada vez mayores para la solución de los problemas teórico-prácticos que surgen de la transformación revolucionaria.

La comunicación la define Petrovski (1981) como una forma de relación activa entre el hombre y el medio, como el proceso en el cual el hombre utiliza el lenguaje con el fin de transmitir y asimilar la experiencia histórico-social. El medio incluye los sujetos, pues la comunicación es una actividad peculiar que contiene un fuerte componente afectivo.

En la definición de comunicación concebida por Acosta Padrón, R. (1990) se destacan tres conceptos: sistema lingüístico activo, orientador y mediador; proceso de transmisión y recepción de información, y la condición de situación comunicativa. Tal definición sería valiosa para la enseñanza de lenguas en tanto que los conceptos que la definen se convierten en objetivo y contenido de enseñanza.

El profesor enseñará la lengua como sistema objeto de estudio y medio de comunicación, el proceso de transmisión y recepción de mensajes como objetivo, y la situación comunicativa como la condición que contiene un contexto, matizado por los sentimientos, necesidades y motivaciones de los sujetos.

El verdadero objetivo en la historia de la enseñanza de lenguas ha sido siempre la comunicación, pero las concepciones lingüísticas y psicológicas erróneas que han existido no han permitido crear metodologías que cumplan con eficiencia este objetivo. Este problema lo señala Passov (1989), cuando expresa que el interés por la lengua es la comunicación, aún cuando los resultados no han sido satisfactorios.

La lingüística estructural que, unida a una u otra teoría psicológica, principalmente la conductista, ha dominado la enseñanza de lenguas durante décadas, considera la lengua en términos de su estructura gramatical, sin mucha atención a su significado y uso. Como consecuencia, los estudiantes desarrollan la habilidad de producir oraciones gramaticalmente correctas, pero no realizan las funciones comunicativas como: dar ánimo, aprobar algo, invitar, aceptar o rehusar una invitación, pedir y ofrecer información personal.

Erróneamente, el objetivo en muchas clases de lengua materna y de lengua extranjera no es la comunicación, sino el conocimiento de una estructura gramatical aislada y de su uso en la práctica comunicativa. Al respecto, Hymes (1970) señala que "hay reglas para el uso sin las cuales las reglas gramaticales serían inútiles e inoperantes".

Desde finales de la década del 60, muchos autores han insistido en este problema. Leontiev (1982) señala que se ha enfatizado en la formación de hábitos lingüísticos y no en el desarrollo de habilidades y que ha existido una enseñanza formal con poca atención a los factores psicológicos de la comunicación.

Al respecto expresa Wilkins (1976) que la ineficiencia en la enseñanza de las lenguas se debe a que los cursos elaborados en el mundo han tenido una organización estructural, donde las partes de la lengua se enseñan por separado para integrarse poco a poco en un proceso de acumulación gradual. Como resultado los estudiantes trabajan el material lingüístico en clase, pero son incapaces comunicarse porque la capacidad de esta no es igual a la suma de sus elementos. No se puede reducir el conocimiento del todo al conocimiento de sus partes. Se trata, entonces, de recomponer el todo.

En la década del 70 Hymes desarrolló el concepto de competencia comunicativa que resulta más amplio que el concepto de competencia lingüística de Chomsky (1968). Así se origina el programa funcional-nocional con una lista de temas, nociones y funciones comunicativas seleccionadas a partir de las necesidades de la comunicación. En el mismo se toman en cuenta los componentes del lenguaje, (fonología, gramática y semántica) y se incorporan en la enseñanza como un sistema de comunicación. El programa se organiza alrededor de funciones y nociones y no de estructuras lingüísticas como antes.

La teoría de Hymes (1970) de la competencia comunicativa es una definición de lo que el hablante necesita saber para ser competente desde el punto de vista comunicativo; es la habilidad que requiere el individuo para utilizar el lenguaje como medio de comunicación en una comunidad determinada. Según este autor, una persona que adquiere competencia comunicativa logra ambas cosas: el conocimiento y la habilidad para el uso de la lengua con respecto a:

- si algo es y hasta qué punto formalmente posible.
- si algo es y hasta qué punto posible en virtud de los medios y los implementos existentes.
- si algo es y hasta qué punto apropiado (adecuado) en relación con un contexto.
- si algo es y hasta qué punto realmente ejecutado y lo que su realización significa.

En la enseñanza del lenguaje como medio de comunicación, es necesario lograr la motivación hacia el aprendizaje. Los juegos lingüísticos son una vía fundamental para el logro de la misma, si se aplican adecuadamente en las clases de inglés.

Los juegos lingüísticos: su efectividad en la motivación hacia el aprendizaje

Díaz Sandoval (2012) considera que en el aprendizaje de una lengua extranjera los juegos lingüísticos constituyen herramientas pedagógicas de extraordinaria relevancia. Permiten el desarrollo de la comunicación tanto de forma oral como escrita y la participación activa de todos los estudiantes. Son de buen gusto porque permiten combinar la práctica del idioma con el humor, el entretenimiento y el disfrute.

Este autor define al juego como un método, una herramienta didáctico-pedagógica que propicia la asimilación consciente y entretenida de los conocimientos. Se utiliza para el

desarrollo y perfeccionamiento de hábitos y habilidades lingüísticas, es de gran utilidad para contribuir al desarrollo del pensamiento, de las cualidades morales, volitivas, de la conducta y la formación de convicciones, todo lo cual estará en dependencia de su estructura y de las tareas que los estudiantes tengan que cumplir.

“Los juegos, al ser actividades lúdicas, son altamente motivadores y entretenidos. Producen diversión y despiertan el interés por el aprendizaje del idioma extranjero y que este sea significativo y desarrollador” (Díaz Sandoval, I. 2012: 98).

La organización de la enseñanza mediante la aplicación de juegos lingüísticos constituye un factor fundamental para la creación de capacidades, intereses, aptitudes, sentimientos, la formación de principios morales, ideológicos, éticos y, en sentido general, la formación de un hombre con una concepción científica del mundo.

La Doctora Antich de León, R. (1986) señala que los juegos lingüísticos son ejercicios que de una manera fraternal favorecen el carácter competitivo y amistoso de diferentes actividades en clases. Se utilizan para alcanzar objetivos mediatos o inmediatos, ayudando así a la formación y desarrollo de habilidades orales y escritas, al tomar en consideración el tipo de actividad desarrollada por los estudiantes.

Al respecto, Escalona Pardo, E. (2008) define al juego lingüístico como la actividad creada por el profesor, en la que los estudiantes interactúan de forma individual o colectiva, unidos todos por objetivos, emociones y esfuerzos comunes; desarrollan hábitos y habilidades comunicativas acerca de un determinado contenido y se fortalecen los sentimientos de solidaridad, colectivismo, creatividad, responsabilidad, laboriosidad, fantasía y motivación por la tarea realizada.

La Doctora Antich de León, R. (1986) clasifica a los juegos teniendo en cuenta los diferentes niveles de asimilación: juegos de reconocimiento, en los que los estudiantes identifiquen o reconozcan palabras, frases o patrones gramaticales; juegos de reproducción o de nivel reproductivo, en los que los estudiantes reproducen determinados fenómenos lingüísticos; y juegos de nivel productivo, en los que los estudiantes pueden aplicar o usar lo que han aprendido. Es decir, los juegos lingüísticos pueden ser agrupados atendiendo a la habilidad que desarrollen y al nivel lingüístico utilizado por los estudiantes, según los objetivos establecidos durante el proceso de enseñanza aprendizaje.

Díaz Sandoval (2012) expresa que la falta más grave que se puede cometer en el aprendizaje de un idioma extranjero es no hablarlo. El juego lingüístico representa una oportunidad indiscutible para suscitar la participación de todo y cada uno de los educandos, incluso los más tímidos o pasivos, que pueden actuar como jueces o árbitros.

Gran parte del éxito del juego radica en la organización de la clase. Es necesario tener en cuenta que el aula se puede dividir en parejas, grupos o equipos. En parejas es fácil y rápido de organizar. En grupos es mejor cuando los juegos a emplear son de carácter competitivo. En equipos se puede realizar cuando el número de educandos es grande y es difícil que se muevan en el aula. Los equipos deben tener la misma cantidad de estudiantes, aventajados o lentos en su aprendizaje.

Para lograr efectividad en la motivación hacia el aprendizaje del idioma inglés a través de la aplicación de juegos lingüísticos, es oportuno tener en cuenta que la motivación es “la raíz dinámica del comportamiento; es decir, los factores o determinantes internos que incitan a una acción” (Luis Pinillos, 1977: 505). “La motivación es un estado interno que activa, dirige y mantiene la conducta” Woolfolk, A. 2006: 669). La motivación puede dividirse en dos teorías diferentes conocidas como: motivación intrínseca (interna) o motivación extrínseca (externa). La primera viene del entendimiento personal del mundo y la segunda de la incentivación externa de ciertos factores. Algunos factores extrínsecos pueden ser: el

dinero, el tiempo de trabajo, los viajes, los autos, las cenas, los bienes materiales. Todos estos factores pueden incrementarse o disminuirse en el espacio alrededor del individuo; sin embargo, los factores intrínsecos dependen del significado que le dé la persona a lo que hace. Los factores intrínsecos tratan de los deseos de las personas de hacer cosas por el hecho de considerarlas importantes o interesantes.

La motivación intrínseca ha sido estudiada desde principios de la década de 1970. Podría definirse como “el autodeseo de buscar cosas nuevas y nuevos retos, para analizar la capacidad de uno mismo, observar y adquirir más conocimiento” Ryan, R. M. 2000: 68-78).

“La motivación extrínseca se refiere al desempeño de una actividad para conseguir un resultado deseado y es opuesta a la motivación intrínseca” (Ryan, R. M. 2000: 68-78).

Entonces es importante que en el proceso de enseñanza aprendizaje, no solo de lenguas extranjeras, sino de cualquier asignatura, se logre la motivación intrínseca.

Ejemplos de juegos lingüísticos para las clases de inglés

GAME #1: “GUESSING YOUR PROFESSORS”

Objective: to identify as many professors as possible using the communicative functions and grammar studied.

Communicative functions:

- Identify people.
- Introduce yourself.
- Greet formally.

Linguistic content: present of be: am, is. Contractions. Questions with **are** and short answers with **I**.

Language: hello. I’m..., My name’s... Nice to meet you. Excuse me, are you...? Yes, I am. No, I’m not.

Skills: speaking.

Class organization: teams.

Procedure:

Give five students a card with the name of a professor and his characteristics; ask them to come and sit at the front of the class facing the others.

Divide the class into teams. Team A and team B.

Select one of the students to read the content of the card without saying the name of the professor.

Tell the rest their task will be to identify the professor through a conversation using the communicative functions and grammar studied.

If they identify the wrong person, the other team is in turn and gets a point.

The winners will be the ones with the greater quantity of points.

Example:

Card #1

Professor: Laritza Tamayo:

Characteristics: I'm short, fat, young, and I like Informatics a lot.

Card #2

Professor: Ana Dobbins:

Characteristics: I'm tall, thin, not so young, and I like to teach oral expression.

Student 1: I'm short, fat, young and I like Informatics a lot.

Team A: Are you professor Laritza?

Student 1: Yes, I am.

Team A: Hello. My name's Manuel.

Student 1: Nice to meet you.

Team A: Nice to meet you, too.

GAME #2: "THREE FROM SIX GRAMMAR QUIZ"

Objective: to get three instructions completely done.

Communicative functions:

Identify people.

Introduce yourself.

Spell someone's name.

Linguistic content: present of be: am, is. Contractions. Questions with **are** and short answers with **I**. The alphabet.

Language: Hello. I'm..., my name's... Nice to meet you. Excuse me, are you...? Yes, I am. No, I'm not.

Skills: listening, speaking and writing.

Class organization: teams.

Procedure:

Prepare a set of six instructions. Example:

- a) Write a sentence with the present of the verb be in its singular contractive form.
- b) Spell the word teacher.
- c) Ask a classmate to spell his / her name.
- d) Introduce yourself to a classmate.
- e) Identify a classmate.
- f) Write a sentence with the plural form of be.

Organize the class into pairs or small groups. Read out the instructions twice to the class (don't write them or let the students take notes as they'll get lots of chances to hear them again as the game progresses).

- a) Ask the first group to choose the three they want to attempt out of the six instructions. They should say the numbers they want to attempt, e.g. two, five, six. Read out all the instructions again on demand as you go along.
- b) Read each of the three instructions chosen and get the first group develop them one by one. When they've given all three answers, say how many were right, one out of three, two out three, etc.
- c) Ask the next group to give the numbers of the three they want to answer and repeat the process.
- d) The winners will be the ones who develop everything correctly.
- e)

GAME #3: "STOP"

Objective: to practice the alphabet and the spelling of words in English.

Communicative functions:

Say the alphabet.

Talk about existence.

Linguistic content: present of be: is. The alphabet.

Language: neighbor, spell, sign, nice to meet you, upstairs, how are you? intelligence, pencil, book, computer...

Skills: speaking and writing.

Class organization: teams.

Procedure:

- a) The class is divided into teams. A member of one of the teams thinks of a word and indicates the number of letters in it by means of dashes on the board. The others guess asking questions like: Is there any P in it? If there is, the letter is put in the correct place in the word. Is there a K in it? And so on until the word pink, which is the suggested one, is guessed. If the letter suggested is not in the word, it is written at the other side of the board and crossed out. At the same time the first letter of the word "Stop" is drawn. Every time a wrong letter is suggested a letter is added to the drawing. When the word

“Stop” is completed. The team concerned has to stop playing. The team guessing a greater quantity of words wins the game.

GAME #4: “WRITE WHAT YOU HEAR”

Objective: to express orally and written about some words and expressions in English.

Communicative functions:

Say where someone lives.

Say someone’s name.

Linguistic content: the vocabulary studied in a given unit. Present of be, contractions, affirmative statements.

Language: neighbor, spell, sign, nice to meet you, upstairs, how are you?, I live in Manzanillo, I’m professor Reyes and I’m the new neighbor. I’m a student.

Skills: listening, speaking and writing.

Class organization: Teams.

Procedure:

a) The teacher prepares a short list of words and sentences to be practiced here. He calls a word or a sentence, names someone from each team and says “Go”; the learners come forward and write the word or the sentence on the board and practice it orally. The first to finish correctly and legibly wins a point.

b) Rub out at once any mistake made on the board and put the correct spelling. Correct pronunciation mistakes too.

c) The game can be developed among different teams and at the same time.

d) The winners will be those with the greater quantity of points.

Words: Neighbor, spell, sign, upstairs, Chemistry, swim, study.

Sentences: Nice to meet you. Professor Laritza lives in Yara. I am at Carlos Coello Junior High School. I like to be a teacher.

GAME #5: “DON’T SAY ‘YES’ OR ‘NO’”

Objective: to use the communicative functions and grammar studied.

Communicative functions:

Identify people.

Introduce yourself.

Spell someone’s name.

Linguistic content: present of be: am, is. Contractions. Questions with **are** and short answers with **I**. The alphabet.

Language: Hello. I'm..., my name's..., are you...? Not at all. Pilot, architect, ninth grader.

Skills: speaking.

Class organization: Teams.

Procedure:

It can be a team competition. Give a number of questions to each team. Each question must be answered without the use of either "Yes" or "No". The team that answers more questions in this way wins. The teacher asks questions of this type: Your name is Peter, isn't it? You live in Manzanillo, don't you? You are a junior high school student, aren't you? The learners should reply, e.g. **Not at all, my name's Eduardo. I live in Manzanillo. I do. I don't. I am. I am not. I think so.**

Conclusiones

El dominio del idioma inglés por parte del estudiantado cubano ha constituido una preocupación constante en la política educacional del país. Su enseñanza ha evolucionado durante los años, lo cual se hace presente en la determinación de incluirla en los planes de estudio de todas las enseñanzas.

El aprendizaje del inglés constituye una necesidad imprescindible en los momentos actuales. Esto obedece en gran medida a que la política del país ha cambiado, se han ampliado considerablemente las relaciones con los Estados Unidos y otros países de habla inglesa y cada estudiante universitario después de graduado, debe dominar al menos una lengua extranjera.

Estas exigencias que la sociedad impone a la educación en Cuba, precisan de una sólida preparación de los profesores para desarrollar una adecuada motivación hacia el estudio de esta lengua extranjera que es, en este caso, el idioma inglés, el que por razones obvias se ha convertido en el idioma de la ciencia y la tecnología a escala mundial y por tanto de la comunicación internacional.

En el aprendizaje de esta lengua extranjera, los juegos lingüísticos no sólo desempeñan un papel motivante, sino que contribuyen en gran medida al desarrollo de la comunicación, tanto de forma oral como escrita.

BIBLIOGRAFÍA

Acosta, Padrón, R. (2008), Didáctica Interactiva de la Comunicación. La Habana: Instituto Superior Pedagógico "Rafael M. de Mendive", Pinar del Río.

Acosta Padrón, R. (1991), El enfoque comunicativo en la enseñanza del inglés a niños. Tesis de doctorado. Instituto Central de Ciencias Pedagógicas. Ministerio de Educación.

Antich de León, R. (1986), Metodología de la enseñanza de lenguas Extranjeras. Ciudad Habana: Pueblo y Educación.

Chomsky, N. (1968), Language in Mind. New York.

Diario Libre. (2016), "Enseñanza del inglés: "prioridad". Artículo en línea disponible en <<http://www.republica.com>>. Consultado el 22 de septiembre de 2016.



Díaz Sandoval, I. (2012), "El juego lingüístico: una herramienta pedagógica en las clases de idiomas". Artículo en línea disponible en <<http://dx.doi.org/10.4995/rlyla.2012.947>>. Consultado el 20 de septiembre de 2016.

Escalona Pardo, E. (2008), Alternativa metodológica para favorecer la motivación hacia el aprendizaje del inglés en el décimo grado de la EMCC de Manzanillo. Tesis de grado en opción al Título Académico de Máster en Ciencias de la Educación. ISP "Blas Roca Calderío", Manzanillo.

Hymes, D. (1970), On Communicative Competence: Directions in Sociolinguistics. New York: Holt, Rinehart and Winston.

Leontiev, A. N. (1982), La actividad en la psicología. Ciudad de la Habana: Editorial de Libros para la Educación.

Luis Pinillos, J. (1977), Principios de psicología. Madrid. España: Alianza Universal.

Passov, E. I. (1989), Fundamentos de la metodología comunicativa. Moscú.

Petrovsky, A. V. (1981), Psicología General. Ciudad de la Habana: Editorial de Libros para la Educación.

Rodríguez Milán, Y. (2014), "[Enseñanza de idiomas en Cuba](#)". Artículo en línea disponible en <<http://www.uh.cu/node/1147>>. Consultado el 20 de septiembre de 2016.

Ryan, R. M. (2000), Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. American Psychologist.

Wilkins, D. A. (1976), *Notional Syllabuses*. London: Oxford University Press.

Woolfolk, A. (2006), Psicología Educativa (Novena edición). Pearson Educación.

