

CULTURA Y COMUNICACIÓN

Aprendizaje del Inglés académico profesional, ejercitando la independencia cognoscitiva con uso de las TIC

Lic. Ricardo Jorge Pavón-Llera

richard@uci.cu
Universidad de las Ciencias Informáticas
La Habana, Cuba

Resumen

El aprendizaje de la lengua extranjera (Idioma Inglés) en la UCI se facilita usando las tecnologías de la información. El desarrollo de la independencia cognoscitiva es vital para desarrollar y motivar el aprendizaje además de la actividad creadora en los estudiantes para crear un ambiente culto que propicie el desarrollo de la personalidad. Desde el constructo "Vivencia" se expone el desarrollo de un ejercicio que estimula ese ambiente motivando el aprendizaje tanto de la lengua extranjera como el de la especialidad del estudiante a través de herramientas tecnológicas de la carrera de ingeniería informática. Diferentes actividades deben realizar los estudiantes para concluir el ejercicio desde un enfoque humanista que propicia el amplio intercambio de conocimientos e ideas creadoras.

Abstract

Learning the foreign language (English) is facilitated through the use of technologies of information at the University of Informatics Sciences. The development of cognitive independency is vital to develop and motivate learning and also creative activity of students, favoring a cultured environment that propitiates the development of personality. Taken into account the concept "Vivencia" (experience), it is shown the development of an exercise that

encourages this environment motivating learning of foreign language as well as the student's specialty through the technological tools of their career. Students must do many different activities to fulfill the whole exercise. It is done from a humanistic approach that permits a wide-ranging interchange of knowledge and ideas.

Palabras clave: aprendizaje, inglés, vivencia, tarea, programa, radio, digitalizado, ambiente culto, tecnologías de la información.

Key Words: learning, english, experience, task, program, radio, digitized, cultured environment, information technology.

Introducción

En la Universidad de las Ciencias Informáticas el aprendizaje es facilitado a través del uso de las tecnologías de la información. Es imprescindible la orientación de ejercicios que ayuden a desarrollar y motivar la independencia cognoscitiva y la actividad creadora en los educandos desde cualquier espacio o forma de enseñanza al servicio de las diferentes materias. Hay ejercicios que para realizarlos los estudiantes deben desarrollar toda una serie de acciones o tareas concatenadas.

Se presenta en el siguiente trabajo un sistema de tareas que parte de propiciar una **Influencia Educativa** que genere un ambiente culto, práctico y profesional indispensable para lograr un desarrollo humano amplio en el individuo. Es evidente que con un sistema de tareas solo no se logra esto en su totalidad, pues el sujeto debe tener oportunidades de este tipo durante toda su etapa de formación que le faciliten su progreso y su creatividad desde un enfoque cultural amplio para llegar a una maduración de su personalidad. No obstante, consideramos que las presentes tareas reúnen los requisitos indispensables para promover desde un **enfoque humanista** un aprendizaje que desarrolle las capacidades de los individuos para auto regularse, adquirir responsabilidades y aprender a través de vivencias.

El sistema de tareas que se propone proporciona un enriquecimiento del ambiente educativo y se le ofrecen oportunidades, estímulos, incitación a la imaginación, recursos culturales accesibles y ayuda a la persona, aspectos estos que finalmente coadyuvan a la formación de la personalidad del individuo.

El presente trabajo muestra cómo uno de los ejercicios de la asignatura Idioma Inglés III, *Making a Digitized Radio Program*,

es capaz de lograr la motivación por el aprendizaje del Idioma Inglés del futuro ingeniero informático de una manera creadora usando a su vez las herramientas tecnológicas de su carrera.

Las tecnologías de la información ofrecen un gran potencial para el desarrollo amplio e integral del aprendizaje del idioma extranjero con fines académicos y profesionales. Si éste además se lleva a cabo con estudiantes de la carrera de ingeniería informática en un medio favorable donde las herramientas están a disposición de estos, entonces es de esperar que el progreso sea mayor. No obstante, si el profesor no es capaz de buscar las vías y procedimientos para hacer que estas aplicaciones sean utilizadas en provecho de la adquisición del conocimiento integrado del idioma y su especialidad no habrá resultados favorables. Es por eso que el ambiente educativo debe favorecer la interdisciplinariedad de manera que las acciones que realicen los estudiantes tengan un alto grado de motivación y por lo tanto lo cognitivo y lo afectivo tengan un espacio común en la creación del conocimiento.

No siempre se produce esa motivación al orientar a los estudiantes, pues en muchos casos las tareas no reúnen los requisitos indispensables para tener en cuenta lo cognitivo y lo afectivo y con ello se ve afectada la adquisición de habilidades profesionales y académicas en la lengua extranjera. En la enseñanza del idioma con fines específicos la adquisición de estas habilidades es de primordial importancia para que el futuro graduado sepa desenvolverse profesionalmente en su especialidad. El trabajo pretende demostrar que una orientación efectiva de actividades o proyectos como **Hacer un Programa Digitalizado de Radio** puede estimular la participación de los estudiantes en el aprendizaje de una lengua extranjera y contribuir éste a la futura formación del egresado en su especialidad.

Se toma como base el enfoque comunicativo que permite una mejor alternativa didáctica para trabajar con el desarrollo de las destrezas comunicativas de los estudiantes y que según sus bondades permite a través del proyecto de trabajo una gran responsabilidad de los propios estudiantes por su propio aprendizaje.

Desarrollo

Los elementos expuestos en la introducción están en concordancia con una didáctica que tiene como presupuesto principal contribuir

al progreso integral de la personalidad del estudiante como consecuencia de una apropiación activa y dialéctica de los conocimientos en el devenir de ejercicios que han de desplegarse en el sistema de tareas presentado así como del proceso directo de comunicación de los estudiantes y su interacción, donde la influencia del grupo forma parte del desarrollo integral de ellos mismos (En este caso, estudiantes universitarios de la carrera de ingeniería informática). La influencia educativa en este sistema de tareas descansa en un enfoque interdisciplinario. Se crean las bases para que desde la fusión del inglés con fines específicos y las herramientas de la carrera se aprenda ese idioma además de cuestiones inherentes a la informática.

Es necesario conocer que el estudiante ha de recorrer algunos niveles de despliegue de las diferentes acciones que han de realizar, ya que algunas de ellas han de realizarse por primera vez y han de tener un despliegue mucho más amplio que otras a las cuales ya se han acostumbrado. Al final todo esto permitirá que desde las partes hacia el todo el estudiante llegará a la generalización de ésta producto del aprendizaje obtenido. En el presente trabajo se ejemplifica el papel de la tarea como elemento desarrollador del aprendizaje y conformador de la personalidad del estudiante.

El objetivo directo de la tarea consistirá en perfeccionar y desarrollar en los estudiantes la habilidad de expresarse y comunicarse en lenguaje técnico profesional correspondiente al tema *Creative Software* teniendo en cuenta el trabajo en equipos. Los objetivos indirectos consistirán en lograr que los estudiantes comprendan la necesidad de mejorar sus patrones de pronunciación en el idioma, favorecer la integración interdisciplinaria al usar herramientas informáticas, trabajar cooperativamente y motivar el aprendizaje tanto del idioma como el de la especialidad de los educandos.

La propuesta tiene como fundamentación metodológica y teórica una serie de conceptos, constructos y razonamientos psicológicos y pedagógicos que contribuyen a una mejor percepción de la importancia que estos tipos de tareas tienen para la conformación de la personalidad:

284

Influencia Educativa

Generar un ambiente culto es indispensable para lograr un desarrollo humano amplio en el individuo. El sujeto puede tener entonces

coyunturas que le faciliten su progreso y su creatividad desde un enfoque cultural. Esta última se desarrolla cuando se proporciona un enriquecimiento del ambiente educativo y se le ofrecen oportunidades, estímulos, incitación a la imaginación, recursos culturales accesibles y ayuda a la persona, aspectos estos que finalmente coadyuvan a la formación de la personalidad del individuo.

En un ambiente educativo actual debemos tener en cuenta la motivación al auto desarrollo como resorte fundamental que debe ser movido de una manera indirecta a fin de lograr un perfeccionamiento del sujeto como ser humano capaz enraizado en la cultura. Para estimular este auto desarrollo se deben proporcionar en el ambiente educativo como se decía anteriormente un contexto culto, así como también un clima de relaciones que pondere el apoyo, las oportunidades, la confianza y el respeto mutuo. También debe incitar la búsqueda de la creatividad, la exigencia en la calidad del aprendizaje y la responsabilidad ante la tarea asumida. Aprender a aprender es la mejor compensación que se pueda tener en el afán de que el sujeto se sienta estimulado en el diseño de ese ambiente particular.

En este diseño **la Teoría Humanista del Aprendizaje** es de extraordinaria importancia ya que el hombre es el centro de su preocupación. Pero es centro por que busca que el hombre adquiera una basta cultura y una adecuada concepción del mundo. Que su aprendizaje y desarrollo sean dinámicos considerando también su psicología interior y exterior. Que se negocien permanentemente sus tareas tratando que se desarrolle su independencia guiado éste por un aprendizaje significativo.

La relación de la influencia educativa con el aprendizaje y el desarrollo no es lineal; por lo tanto, ésta es compleja y es aquí donde toma gran importancia **la teoría de la formación por etapas de las acciones mentales** que es necesaria tenerla en cuenta a la hora de crear un ambiente educativo acorde al que necesitamos para desarrollar poco a poco la personalidad del estudiante.

Esta teoría considera el estudio como un sistema de determinados tipos de actividad cuyo cumplimiento conduce al alumno a los nuevos conocimientos y hábitos. La acción es la unidad de la

actividad de estudio y como unidad de cualquier actividad humana; ésta es por lo tanto el eslabón fundamental de esta teoría y por lo tanto necesaria a la hora de elaborar la influencia educativa por cuanto el maestro puede determinar qué acciones tomar para lograr sus objetivos; además que el cumplimiento de la acción por el individuo presupone siempre la existencia de determinado objetivo.

En esta teoría hay un elemento estructural de relevante importancia sobre cuya base tiene lugar la dirección de la acción y que se llama base orientadora de la acción. Para crear un ambiente educativo significativo es necesario entonces tener en cuenta este concepto, pues proporciona una orientación correcta de la actividad del estudiante si es bien formulada y si se conoce bien el grado de despliegue a la cual la acción puede llegar.

Esquema de la base orientadora de la acción

Sea cual fuere por su calidad la base orientadora de la acción, escribe Galperin, y no importa la forma en que sea presentada – como representación esquema exterior- sigue siendo no mas que el sistema de indicaciones de cómo hay que realizar la nueva acción y no representa la propia acción. Nuestro alumno aún no tiene a propia acción, no la ha realizado todavía y sin cumplir la acción no puede aprender ¹.

Una correcta base orientadora de la acción conduce a un buen aprendizaje, aunque como es dicho arriba por Galperin, ésta no es la propia acción.

Aprendizaje

El aprendizaje modifica pautas de conductas, por lo tanto transforma al ser humano, en cualquier lugar en que aparezca de una manera vivencial. Decidimos pues, relacionar el aprendizaje con el constructo "Vivencia" porque se enlaza con las habilidades, pero no las trata como conocimiento puro, ni como cadena de acciones como han sido tratadas hasta ahora. Este constructo tiene en cuenta lo cognitivo y afectivo al mismo tiempo, de ahí su valía para llevar a consecución un aprendizaje enriquecedor que nos lleve a un hombre desarrollado y creativo.

¹ Así comenta Galperin 1959, pág. 449

Constructo Vivencia

El ejercicio mostrado en esta investigación *Making a Digitized Radio Program* es un entramado vivencial en el que se enlazan muchas acciones diferentes que ofrecen al estudiante una relación estrecha con los demás e ir aprendiendo en la medida que cumple esas acciones en un ambiente educativo culto y motivador. Concordamos con el concepto de vivencia de la especialista en psicología de la Universidad de la Habana Gloria Fariñas en su artículo "Hacia un nuevo concepto de habilidad": "Entiendo por vivencia la conjunción dinámica de lo que el sujeto percibe o experimenta en relación con el medio (lo cognitivo) y lo que esta experiencia vale para él (la relación afectiva que establece con dicho medio)".

Esta autora expone la importancia de este constructo que parte del enfoque histórico cultural en su artículo (Acerca del concepto de vivencia en el enfoque histórico-cultural) y cita el concepto dado por Vigotsky: "La vivencia, es la unidad en que está representado lo experimentado por el niño (medio) y lo que éste aporta (relación afectiva con el medio)". Ella desarrolla ese concepto como se puede apreciar en el párrafo anterior y sugiere su aplicación práctica en la educación.

Desde el punto de vista práctico tiene gran aplicación y es evidenciado en el transcurso de este trabajo. El cúmulo de experiencias que adquiere cada estudiante por separado y a la vez integrando éstas con sus compañeros es grande y hace que el aprendizaje sea mejor y duradero. Concordamos también con esta autora en que relaciona las habilidades con la armazón de vivencias que puede llevar a cabo una persona, que a su vez permiten el desarrollo personal del individuo.

Habilidades conformadoras del desarrollo personal

"La capacidad como constructo teórico, se refiere al entramado vivencial, tal como viene apuntando que permite una eficacia generalizada, las que denomine en otra época como habilidades confirmadoras de desarrollo personal, pueden ser entendidas desde este punto de vista. En otras palabras, pueden ser denominadas, capacidades conformadoras del desarrollo personal. Los términos habilidad y capacidad tienen que ver mas con su fin:

la eficacia que con sus componentes: La habilidades son sistemas cuya dinámica de momentos o pasos hace eficiente el comportamiento humano, dinámica que puede estar compuesta de diferentes "materias primas", dependiendo de los objetivos y condiciones en que tiene lugar dicho comportamiento." Gloria Fariñas.

Una de las cuestiones más importantes para producir un aprendizaje que desarrolle es el trabajo colaborativo entre los miembros de un grupo. En la psicología operatoria de Piaget se le da importancia también a convertir las relaciones sociales y afectivas en tema básico de aprendizaje. Es interesante y por lo tanto necesario tener en cuenta el concepto de **Grupos Operativos en la enseñanza**.

El grupo operativo, según los ha definido el iniciador del método, Enrique J. Pichón – Riviere, «es un conjunto de personas con un objetivo común al que intentan abordar operando como un equipo». Enrique J Pichon –Riviere, define el proceso de enseñanza y aprendizaje en grupos operativos. Al hacer un pequeño programa de radio digitalizado el grupo funciona como un grupo operativo con un propósito común. Todas las acciones de estos estudiantes están dedicadas a la creación del programa y de hacerlo con creatividad. En este proceso se enseña y se aprende; además, se aprende a aprender. Este autor da importancia al proceso por el cual cuando se enseña también se aprende.

Este proceso de interacción debe restablecerse plenamente en el empleo del grupo operativo". También este concepto de manera mucho más simple fue enunciado a través de una frase por el eminente pedagogo cubano del siglo XIX José de la Luz y Caballero: "Enseñar enseña". En un grupo no solo se aprende a pensar, sino a observar, se relacionan las opiniones personales con las de los otros compañeros del grupo, consentir que otros piensen de distinto modo.

El **desarrollo** es impacto edificado del aprendizaje el cual conserva las mejores adquisiciones a favor de la autorregulación y además es dialéctico. Hay una gran interrelación entre estos tres conceptos. Por ejemplo, en lo concerniente al desarrollo de la autorregulación, se considera ésta como un indicador de la madurez y de aprovechamiento de las Zonas de Desarrollo Próximo (Se distingue el hombre de aprender de otros hombres)

"La zona de desarrollo próximo es "la distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz"²

El trabajo en equipo en un ejercicio como el que ejemplificamos permite precisamente una zona de desarrollo próximo que hace del aprendizaje algo sustancial al aprender unos de otros.

Aprender a aprender

En todo este proceso del desarrollo dialéctico y como consecuencia del vínculo estrecho con los demás; de fomentarse la auto organización la responsabilidad personal, el surgimiento de vivencias más arriba descritas, motivaciones y afectos se puede llegar a Aprender a aprender. El aprendizaje del aprendizaje es muy útil. El estudiante llega a ser consciente de cuando necesita un tipo u otro de aprendizaje, o sea comprender el aprender a aprender como una estrategia. Se logra una conciencia de la conciencia.

En el aprender a aprender hay una tendencia en que la auto organización y el auto desarrollo se implican el uno al otro mutuamente. Se amplían las zonas de desarrollo próximo hay aperturas a experiencias nuevas en el aprendizaje y se considera que el desarrollo pudiera ser continuo y autogenerado. Aprender es aprender a indagar. Para lograr aprender a aprender el grupo debe orientarse a la participación libre, espontánea, de sus integrantes, con lo cual aportarán sus esquemas referenciales. La táctica en el grupo esta dirigida a la revisión del esquema referencial y este debe ser objeto de constante indagación. Una buena tarea de aprender es simultánea con la integración y el aprendizaje grupal. Es por eso que este concepto es tan necesario en un sistema de tareas.

El esquema referencial es el conjunto de experiencias, conocimientos y afectos con lo que el individuo piensa y actúa". "Es el resultado dinámico de la cristalización, organizada y estructurada en la personalidad de un gran conjunto de experiencias que reflejan una cierta cualidad de un gran conjunto de experiencias que reflejan una cierta estructura del mundo externo, conjunto según el cual el sujeto piensa y actúa sobre el mundo³.

² En Vigotsky, 1997, pág. 133

³ Se puede encontrar en Enrique J. Pichón-Riviere.

Evaluación / Auto evaluación

La acción incluye como facetas: la orientadora, ejecutora y de control. El control de la actividad es por lo tanto muy necesario para poder llevar a cabo un sistema estable de tareas y que a la vez siga el curso previsto evaluando y constatando el desarrollo obtenido por los estudiantes y puede llevarse a cabo en diferentes momentos. Es muy importante que un sistema de tareas lleve al estudiante conscientemente a autoevaluarse pues de esta manera el individuo no solo se valora a si mismo, sino que puede desarrollar estrategias para un mejor aprendizaje.

En cuanto a un sistema de tareas como el que proponemos de hacer un programa de radio digitalizado es importante, además de lo que se argumenta arriba, que la evaluación de dicho proceso se presente en forma de ideas que provoquen la meditación de la vivencia que tiene el estudiante cognoscente sobre el desarrollo social propio provocado por los instrumentos presentados. En este proceso pedagógico histórico-cultural le damos importancia a la experiencia o vivencia porque al final se indaga con los estudiantes el modo que vivieron la experiencia y la utilidad de ésta en su aprendizaje al momento de tenerla, además de la que pueda tener para su futuro. Así el diseño de la evaluación es centrado en la conciencia que tenga el estudiante de lo aprendido, lo que no aprendió, y el motivo de que obtendrá o no un desarrollo individual suscitado.

Personalidad

En dependencia de que un ambiente logre ser culto el sujeto del desarrollo pudiera tener mejores opciones y oportunidades para su desarrollo. La creatividad entonces es indispensable para la formación de la personalidad. El desarrollo de la creatividad tiene mucha más relación con el florecimiento del ambiente (oportunidades, estímulo y apoyo a la persona, instigación a la imaginación, recursos culturales accesibles, etcétera).

290

La formación de la personalidad es la máxima que se persigue en una influencia educativa. Un hombre capaz de actuar consecuentemente de acuerdo a sus principios, valores y conocimientos. Capaz de actuar con responsabilidad y creadoramente de acuerdo a sus criterios, su cultura y convicciones.

Aquel que se distingue de los demás con sello exclusivo que lo hace único e irrepetible. Se puede contribuir a ella poco a poco en el devenir de los años con una influencia educativa estable, basada como expresamos en la primera parte, en un enfoque humanista de la educación.

Desarrollo de la investigación

Teniendo en cuenta lo anteriormente expuesto como base metodológica se aplicó la tarea a tres grupos de estudiantes de la carrera de informática que cursaban la asignatura de Inglés III en la UCI. Fue planteado el siguiente objetivo orientado hacia los estudiantes.

Objetivo

Realizar un programa de radio digitalizado acerca del tema Software Creativo del Curso "Inglés III" de la UCI donde perfeccionarán y desarrollarán el lenguaje técnico profesional correspondiente a ese tema teniendo en cuenta el trabajo en equipos, apoyándose en la guía orientada al efecto, la observación de programas de radio, así como usando herramientas informáticas como editores de audio, textos, u otros que consideren necesarios para desarrollar la actividad.

El proyecto *Making a Digitized Radio Program* es una actividad orientada como trabajo independiente desde la primera clase de laboratorio para presentarla en la clase presencial (que es la cuarta clase y la que cierra el tema) con más de una semana de antelación, de manera que los estudiantes tengan el tiempo suficiente para prepararse.

Como toda actividad nueva esta causa cierto rechazo al plantearse a los estudiantes. No todos los estudiantes conocen cómo trabajar con un editor de sonido y el hecho mismo de que algunos roles que deben desempeñar en el programa de radio no hayan sido realizados por ellos en otros momentos hace que ésta provoque cierta tensión para llevarla a cabo. El profesor debe lograr convencer a los estudiantes. En este caso se han realizado las siguientes preguntas. ¿Sabían que al finalizar la carrera podrían ustedes ser ubicados como ingenieros informáticos en una estación de radio? Los programas radiales actuales requieren de las ciencias informáticas.

¿Podrían ustedes ser capaces de preparar entonces un programa de radio digitalizado? Como un resorte los más aventajados analizan la situación; al final, después de cierto debate cultural las tareas por equipos son asumidas. El interés profesional se impone. Concordamos entonces con el siguiente autor. "[...] en la actividad de estudio debe estar presente obligatoriamente el principio creativo o transformador".⁴

"La realización de la actividad de estudio desplegada presupone también que el maestro preste especial atención al cumplimiento pleno, por parte de los escolares, de las acciones y operaciones de estudio".⁵

Se plantea entonces la guía para desarrollar el proyecto la cual debe ser clara, precisa. La base orientadora es de extrema importancia para la consecución de las distintas acciones que han de realizar los estudiantes.

Software creativo es el tema abordado por el supuesto programa de radio bajo la orientación rigurosa del profesor y que es expuesto además en la página Web del curso a través de una guía metodológica de realización para los estudiantes. Los estudiantes deben conformar este programa sobre la base de las noticias, entrevistas ficticias, pero sobre la realidad de la informática y específicamente del tema antes mencionado. La correcta dirección del proceso de enseñanza está en la orientación del profesor en el tiempo y forma adecuados de manera que estimule y a la vez conduzca la actividad procurando siempre lograr la independencia de los estudiantes en el proceso de creación y digitalización del programa.

Como se muestra, para hacer el programa digitalizado, se plantea un sistema de tareas que el estudiante debe cumplir:

1. Formar el equipo, designar un coordinador del proyecto y asignar los diferentes roles de acuerdo a las motivaciones personales y las capacidades de cada miembro del equipo.

292

2. Elaborar un plan para la consecución de la tarea.

⁴ Davidov, 1991.

⁵ *ibid*

3. Buscar información

4. Reelaborar ésta para adaptarla al programa. (Creación de un guión)

5. Aprender a usar el editor de sonido. (Previamente se les ha puesto en la página Web del curso un breve tutorial para que se guíen) Acá la acción tiene un despliegue bastante extenso debido a que algunos todavía no saben editar sonido. La Zona de Desarrollo Próximo se amplía debido a que ellos también buscan a otros compañeros que saben editar. Entre equipos también existe comunicación y aprenden unos con los otros.

6. Graban y regraban los parlamentos siguiendo la lógica planteada en el guión. (tratan de imitar a los locutores, entrevistadores, entrevistados, reporteros repitiendo hasta que sus voces están lo más cercanas al inglés que se les pide) Ponen énfasis en la pronunciación y entonación además de ponerle música al programa al inicio y al final, a veces en el medio entre sección y sección (tratan de ser creativos).

7. Dan el acabado final y ponen la grabación en la carpeta compartida al profesor.

8. Una vez en la clase escuchan los programas y emiten sus opiniones.

9. Dan su valoración de toda la actividad. (Se percatan que la actividad ha sido fructífera en muchos aspectos y de hecho ellos mismos proponen estrategias de aprendizaje "Aprender a aprender")

Las ventajas son evidentes, ya que ellos trabajan en un tópico de interés usando la lengua extranjera con propósitos académicos con un objetivo definido. Se presenta un proyecto basado en juego de roles donde se pueden observar técnicas participativas que provocan la reflexión y la interacción entre los miembros del equipo para un buen aprendizaje.

Se asumen los procesos de socialización y comunicación que favorecen la independencia en la adquisición del conocimiento así como la adjudicación del contenido. Posibilita la reflexión y la creación al establecer nexos de tal forma que se apliquen los contenidos a la práctica social. Todo desde las vivencias que tiene el estudiante.

Una característica importante de esta didáctica que se manifiesta en el proyecto *Making a Digitized Radio Program*, como bien se había explicado anteriormente, es que se les pide a los estudiantes implicados una valoración personal cuando finaliza la tarea encomendada, de los beneficios que ésta ha aportado y como repercute en su propio estudio; además de estimular el desarrollo de estrategias aprendizaje. Se trata de evidenciar que el estudiante en este trabajo grupal ha llegado a un desarrollo superior al poder evaluar su aprendizaje y adquirir el conocimiento de forma creadora.

Se concuerda en este trabajo con los planteamientos de Zilberstein "Se reconoce que el hombre llega a elaborar la cultura dentro de un grupo social y no solo como un ente aislado. En esta elaboración el tipo de enseñanza y aprendizaje puede ocupar un papel determinante, siempre que tenga un efecto desarrollador y no inhibidor sobre el alumno".⁶

Un proyecto como éste brinda la oportunidad al profesor de desarrollar en los estudiantes la confianza de usar la lengua extranjera simulando un mundo real. De una manera consciente o inconsciente el estudiante trae el mundo exterior al aula de una manera informal y amena además de usar herramientas informáticas como los editores de audio y texto necesarios para hacer un programa de radio.

Este tipo de proyecto no es algo nuevo en la enseñanza de lenguas extranjeras ya que se ha usado como juegos de roles en aulas de diversos tipos y de diversas maneras; sin embargo, lo que sí tiene de novedoso es la aplicación interdisciplinaria, ya que permite aprender inglés académico y profesional partiendo de la estimulación que se le hace al estudiante al usar sus propias herramientas informáticas y a la vez con ello aprender cuestiones relacionadas a su propia especialidad.

Para conocer el estado de opinión de los estudiantes acerca de la actividad se encuestaron 29 de los 84 de tres grupos diferentes en la universidad. La encuesta arrojó importantes opiniones que se deben tener en cuenta para el trabajo futuro con la enseñanza aprendizaje en el campo del inglés con fines específicos.

⁶ Zilberstein, 2005.

Resultados

El 89,6 por ciento de los encuestados estimó que la actividad resultó interesante. Solo 3 estudiantes consideraron la actividad difícil para un 10,3 por ciento. Para el 41,3 el proyecto fue algo difícil y el 20,6 dijo que les fue fácil realizarlo. La otra parte no dejó su opinión acerca de este aspecto (8 estudiantes). En cuanto a la utilidad del ejercicio el 82,7 % consideró útil la actividad.

Una vez inquiridos acerca de los aspectos que más les gustó en la actividad:

Señalaron haber sido el tratamiento del idioma integrado con la informática. Para un 89,6 del total.

A los estudiantes se les pidió que dijeran qué aspectos consideraron positivos de la actividad y cuáles negativos. Hubo muchas opiniones favorables de la actividad. Se les relaciona en el orden en que más repitieron la misma opinión desde el 1 hasta la 20.

Positivos

- 1.Nos ayudo a perfeccionar nuestro nivel en el idioma.
 - 2.Nos ayudó a ampliar nuestro nivel como informáticos.
 - 3.Permite el buen desarrollo de la lengua inglesa vinculada a la informática.
 4. Nos escuchamos nosotros mismos y podemos corregirnos los errores de pronunciación y aprender inglés de la mejor manera o sea de una forma que a todos nos guste
 - 5.Ayuda a la práctica del idioma.
 - 6.Utilizamos las herramientas de la informática.
 - 7.Nos demuestra que podemos ser útiles en cualquier momento de nuestra carrera tanto a la informática como a la comunicación poniendo en practica los conocimientos que seamos capaces de adquirir
 - 8.En todos los aspectos fue positiva la actividad.
 - 9.Esta actividad primeramente es algo nuevo y diferente, a la que pocas personas habían dedicado tiempo.
-

Santiago(128)2012

10. La actividad ayuda a hacer la clase más amena y al estudio del estudiante para realizar la tarea de manera muy creativa y divertida

11. Los estudiantes Investigan y se preocupan por conocer nuevas palabras

12. Los estudiantes hacen un guión de lo que tienen que decir y con este desarrollan su intelecto en la informática y su desempeño oral en inglés

13. Considero muy positivo la utilización de las tic para el desarrollo de esta actividad que sinceramente fue muy buena, de mucha creatividad por parte de los estudiantes y de profesores que motivaron el estudio del ingles con esta actividad

14. Necesidad de conocer y estudiar las posibilidades que nos pueden brindar los CASIES.

15. Pusimos a prueba nuestras habilidades informáticas.

16. Pudimos evaluar nuestra situación respecto a como hablamos el idioma sería un gran método de estudio para un mejor nivel en el ingles.

17. Pusimos en práctica los conocimientos a través de una tarea interesante y jovial.

18. Me ayudo a escucharme cuando hablo ingles y así puedo corregir mis errores de pronunciación.

19. Nosotros lo estudiantes tenemos ciertas veces miedo escénico a la hora de expresarnos en inglés y esta es una vía donde se puede ir erradicando esto.

20. Perfeccionamos nuestro vocabulario.

Negativos

296

Es necesario señalar que muchos de los estudiantes dijeron que no había habido ningún aspecto negativo. No obstante se recibieron opiniones como las siguientes:

1. Que tenemos mucha dependencia de la tecnología para hacer el trabajo y en caso de que esta falle no se puede llevar a cabo el trabajo.

2. Que me gustaría que existiera la posibilidad de escoger algún tema que no solo sea uno impuesto, es decir que hallan varios temas y el equipo escoge sobre el cual quiere trabajar.

3. Los **CASIE** * pueden apoyar más estas actividades.

Como se podrá observar el proyecto tiene muchas ventajas de aplicación.

Ventajas del Proyecto

1. Contribuye al desarrollo amplio de las diferentes habilidades de la lengua.

2. Desarrolla la pronunciación y entonación del estudiante.

3. Logra vincular los contenidos de la clase de laboratorio con los de la clase práctica en el aula con el concebido estudio de los contenidos de una manera consciente e inconsciente.

4. El estudiante se percata que el ejercicio puede constituir una estrategia de aprendizaje amena para mejorar su pronunciación y vocabulario.

5. Desarrolla la interrelación grupal entre los miembros del equipo.

6. Estimula el estudio del idioma de una manera amena.

7. Aprenden inglés académico profesional sobre la informática partiendo de las propias herramientas de esta especialidad con la consabida práctica de las dos partes.

8. Tiene carácter evaluador ya que los propios estudiantes son capaces de oír su propia voz en inglés y auto evaluarse. Además, al final evalúan la actividad y trazan estrategias de aprendizaje.

9. Se pone a prueba la habilidad que el estudiante tenga en informática a través del uso del software especializado.

10. Ayuda, según ellos mismos lo declararon, a **disminuir el miedo escénico** al hablar el idioma, pues solo tienen que enfrentarse al micrófono y repetir hasta mejorar la pronunciación.

11. Promueve el uso intensivo de los CASIES de nuestra universidad.

Conclusiones

La enseñanza aprendizaje del inglés con fines académicos y profesionales es uno de los más difíciles procesos que intervienen en la instrucción y educación de los estudiantes que llenan nuestros recintos universitarios. No todos los docentes y alumnos se sienten estimulados a trabajar y estudiar el lenguaje científico-técnico en la lengua extranjera por múltiples razones.

La aplicación de variantes de ejercicios que mezclen o combinen de una manera coherente y bien integrada la enseñanza del idioma con los temas de la carrera en cuestión y que además lo hagan aplicando técnicas, procesos, o herramientas de la especialidad, teniendo vivencias son necesidad imperiosa en nuestros días.

En el proyecto, *Making a Digitized Radio Program* se pone de manifiesto **la unidad de lo cognitivo con lo afectivo** en la **zona de desarrollo próximo** al vincularse de una manera cooperada los estudiantes de los diferentes equipos, partiendo de una actividad que resulta grata por lo que les permite crear de manera individual y colectivamente un trabajo que a su vez les hace reflexionar y evaluar sobre de las inmensas posibilidades que existen para vincular el inglés con la informática. Se puede observar como se construye la realidad a partir de otros compañeros que proponen tareas, confeccionan un guión, digitalizan el programa, buscan el mejor editor de sonido a sus manos, buscan la música, se dividen las tareas, simulan la realidad a través de noticias o entrevistas (en general vivencias), perfeccionan la pronunciación y la entonación, contribuyen entre ellos mismos además, a formar valores profesionales como la responsabilidad y el trabajo en colectivo; fundamental para el informático.

El trabajo demuestra que es posible lograr la independencia cognoscitiva en el estudiante y con ella la motivación por el estudio autodidacta y a la vez cooperado ya que posibilita vías para que el estudiante se percate que puede seguir ciertas estrategias de estudio por si mismo. Aporta vivencias que a la larga ayudan a perfeccionar las habilidades conformadoras del desarrollo personal de los estudiantes tanto para el inglés como para la especialidad de informática. Aprender a aprender en este sistema de tarea es mostrado a un nivel de generalización en el que los estudiantes son capaces de encontrar por ellos mismos las estrategias futuras de

aprendizaje en ese entramado de vivencias. En el aprender a aprender hay una tendencia en que la auto organización y el auto desarrollo se involucran el uno con el otro mutuamente. Se amplían las zonas de desarrollo próximo, hay aperturas a experiencias nuevas en el aprendizaje y se considera que el desarrollo pudiera ser continuo y autogenerado. Aprender es aprender a indagar.

El grado de motivación e integración de ejercicios o proyectos como el expuesto en este trabajo en relación con la ingeniería informática, evidencian que esta rama de la educación (Enseñanza del inglés con propósitos específicos) puede ser mejorada siempre que se conciben partiendo de la necesaria interrelación entre disciplinas que conviven en un mismo recinto universitario y desde un enfoque desarrollador que sea capaz de ver al educando en su quehacer social y creador y que lo ayuda a apropiarse de una cultura general y profesional que propicia el desarrollo de la personalidad de una manera creativa.

*CASIE: Centro de Autoaprendizaje y Servicios de Idiomas Extranjeros.

Bibliografía

Acerca del concepto de vivencia en el enfoque histórico-cultural. Fariñas Gloria. *Rev. cuba. psicol.*, 1999, vol.16, no.3, . ISSN 0257-4322 págs. 107-114

Basic English for Computing. Oxford University Press. Sixth Impression (2001).

Consideraciones sobre inteligencia emocional. Gómez, C. M. La Habana, Editorial Científico-Técnica (2008).

Desarrollo de la investigación de las acciones mentales. Galperin, P. Ya. En la colección: Ciencias Psicológicas de la URSS. TIM. Academia de Ciencias Pedagógicas de la RSFSR. (1959).

Dictionary of Computing. Peter Collin Publishing. Forth Edition. (2002).

Didáctica desarrolladora. Posición desde el enfoque Histórico Cultural. Zilberstein Toruncha José. Capítulo 5, Ediciones CEIDE, México, (2005).

English for Specific Purposes. Harding, K. Oxford, Oxford University Press. (2007).

English Next. Graddol David, Plymouth, British Council (2006).

ESP in Brazil, 25 Years of Evolution and Reflection. Celani, M. A. e. a.. Sao Paulo Editora da PUC/SP. (2005).

"Gestión del Conocimiento y Decisiones Inteligentes. Herramientas y Tecnologías." Estrada Sentí, V. (2008).

Habilidades para el aprendizaje en la educación superior. Compendio de materiales, Colectivo de autores, La Habana, Editorial "Félix Varela"(2002).

La Enseñanza Aprendizaje del Inglés con Fines Profesionales. Una Propuesta Interdisciplinaria para su Contextualización. Carballosa Gonzalez, A. M. Granada, Universidad de Granada. **Doctor:** 345. (2007).

"La Enseñanza del Idioma Inglés en la Universidad Cubana a Inicios de XXI. Reflexiones en el 40 Aniversario de la Reforma Universitaria."Corona, D. M. Revista Cubana de Educación Superior **XXI**(03): 104. (2001).

La enseñanza que Desarrolla en la escuela del Desarrollo, DAVIDOV, V. (1991).

La Pedagogía como Ciencia (Epistemología de la Educación).Álvarez de Zayas, C. M., Editorial. Universidad de la Habana. (2000).

Los medios de enseñanza y aprendizaje. Una importante categoría didáctica. José Zilberstein Toruncha. Curso: Docencia Universitaria. Elaborado por el centro de referencia para la educación de avanzada (CREA)

Project Work. Resource Books for teachers, Second Edition, Diana L. Fried-Booth, OXFORD, 2006

Punto CU. Mensuario de Informática y Comunicaciones. Número 24. Septiembre de 2004.

Seis conferencias sobre la teoría de la formación por etapas de las acciones mentales. GALPERIN, P. YA.: (folleto). Ed. Facultad de Psicología, Universidad de La Habana, (1997).

Sociolinguistics. Bernard, S. Oxford, Oxford University Press. (2010).

Tasks for teachers of English. Thornbury, S. About Language, Cambridge University Press. (2001).

Teaching and Assessing Skills in English as a Second Language. Lucantoni, P.. Cambridge Cambridge University Press, (2006).
