ANGIE ROSA LOZANO PÉREZ
ANISLEIDIS INFANTE RODRÍGUEZ
Universidad de las Ciencias Informáticas
Ciudad de La Habana, Cuba
angie@uci.cu, anisleidisi@uci.cu

Aplicación de las TIC[1] para contribuir al desarrollo de la fonética para los alumnos de segundo año de la Universidad de las Ciencias Informáticas (UCI)

Introducción

La Fonética es la rama de la lingüística que estudia la producción, naturaleza física y percepción de los sonidos de una lengua. Fonética (del griego phonetikós "relativo a sonido", derivado de phoneo "hago oír la voz", y éste de phone "voz").

Definimos fonética como el estudio de los sonidos utilizados en las lenguas y dado que los sonidos constituyen la base de nuestro sistema de comunicación, las divisiones dentro de la fonética estarán relacionadas con la naturaleza vocal y auditiva del lenguaje. El estudio de los sonidos, entonces, puede llevarse a cabo en cualquiera de las etapas del acto comunicativo.

La fonética como ciencia que estudia los sonidos, debe considerarse desde un enfoque interdisciplinario (pues requiere aportes y conocimientos de otras disciplinas), pues su campo de aplicación es variado. La investigación fonética permite corregir errores de uso masivo, como lo son la pronunciación inadecuada.

El perfecto conocimiento de los sonidos de una lengua extranjera permite conocer su funcionamiento facilitando su adquisición. Desafortunadamente, en la actualidad no se le presta la suficiente atención a desarrollar la fonética cuando se enseña la asignatura de Inglés con propósitos específicos, lo que provoca que los estudiantes no presenten una pronunciación adecuada ni conozcan las diferentes pronunciaciones de los sonidos. Tal es el caso de los estudiantes de segundo año de la Universidad de las Ciencia Informáticas quienes reciben la asignatura Inglés tres y presentan problemas de pronunciación de los diferentes fonemas de la lengua Inglesa.

Uno de los objetivos del plan de estudio de la Universidad de las Ciencias Informáticas es que los estudiantes sean capaces de comunicar, de forma oral y escrita en inglés, los resultados de su trabajo profesional mediante informes de carácter científico-técnico y comercial.

Las clases de inglés están montadas en una plataforma Web, dividida en diferentes secciones en correspondencia con las principales habilidades de la lengua y las partes de una clase de inglés, dichas secciones son:

-Objectives

-Content

-Warm up

-Listening

-Language Grammar

-Reading

-Writing

-Speaking

De esta forma el estudiante puede acceder a la clase y navegar por las diferentes secciones en el orden que prefiera, según su motivación y sus necesidades de aprendizaje.

Sin embargo, en esta plataforma no se encuentra incluida ninguna sección para contribuir al desarrollo de la fonética en los alumnos de segundo año de la UCI.

De ahí que el objetivo de este trabajo científico es implementar una sección de Fonética con un compendio de actividades para Inglés III que permita la práctica de esta habilidad mediante una herramienta informática para los estudiantes de segundo año de esta carrera. Esta sección de fonética en las clases de inglés puede ser un elemento motivador para los estudiantes, quienes pueden practicar la misma por medio de actividades interactivas incluidas en la propuesta e incluso grabarse ellos mismos y así trabajar en la corrección de errores.

Desarrollo

En la actualidad se observa a nivel internacional una época de una creciente evolución de las Tecnologías de la Información, y el impacto de esta evolución se hace evidente en diferentes ámbitos como la vida social, cultural, política, educativa, deportiva, científica y económica. Los sistemas educativos de todo el mundo se enfrentan también al desafío de utilizar las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TIC) para proveer a sus alumnos con las herramientas y conocimientos necesarios para el siglo XXI.

Cuba se ha insertado de igual forma a este desafío; por tanto el Ministerio de Educación Superior ha montado una estrategia que incluye cambios certeros en la tecnología informática que ha permitido que las universidades cuenten con laboratorios de alta tecnología para apoyar el proceso de enseñanza aprendizaje

[1] Tecnología de la Informática y las Comunicaciones.

La Universidad de las Ciencias Informáticas desde su primer año de creada ha implementado esta estrategia, y la mayoría de los contenidos de las asignaturas se encuentran en una plataforma Web. Un ejemplo de ello lo constituye la enseñanza del inglés como idioma extranjero, la cual se lleva a cabo en entornos virtuales de aprendizaje a través de cursos en línea, y actividades docentes presenciales, todo esto con el objetivo de alcanzar un aprendizaje más desarrollador y significativo donde el profesor deje de ser la fuente del conocimiento para convertirse en el mediador de las actividades que ayudan a los estudiantes a construir su propio proceso de aprendizaje.

Las clases de inglés están montadas en una plataforma Web conocida como Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA). Este sitio está dividido en diferentes secciones que incluyen las cuatro habilidades de la lengua de una manera interactiva y amena. De esta forma el estudiante puede acceder a la clase y navegar por las diferentes secciones en el orden que prefiera según su motivación y sus necesidades de aprendizaje.

Observe la Fig. 1

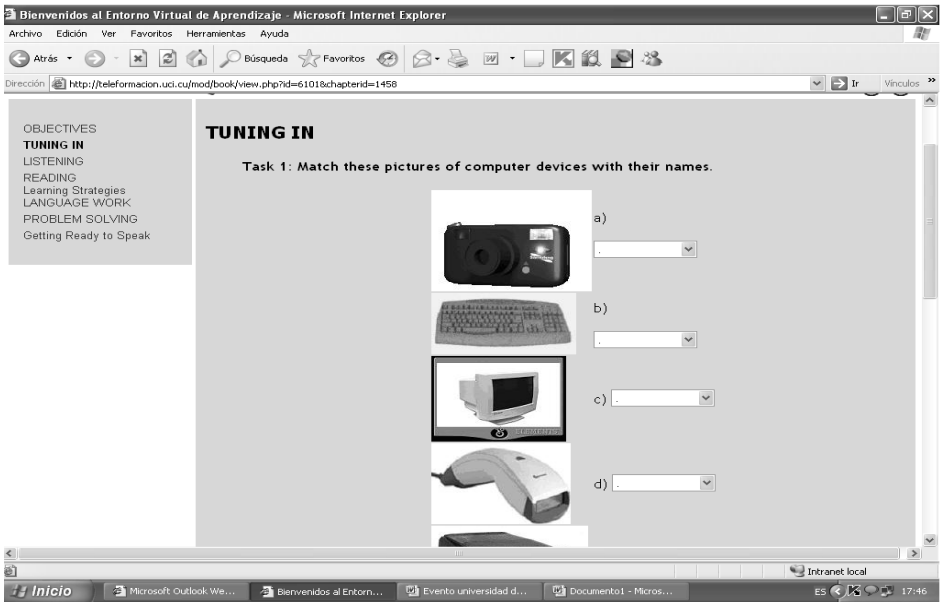

Fig. 1 Interfaz del Entorno Virtual de Aprendizaje.

Sin embargo, en esta plataforma no se encuentra incluida ninguna sección para contribuir al desarrollo de la fonética en los alumnos de segundo año de la UCI.

De ahí que el objetivo de este trabajo científico es implementar una sección de Fonética con un compendio de actividades para Inglés III que permita la práctica de esta habilidad mediante una herramienta informática para los estudiantes de segundo año de esta carrera. Esta sección de fonética en las clases de inglés puede ser un elemento motivador para los estudiantes, quienes pueden practicar la misma por medio de actividades interactivas incluidas en la propuesta e incluso grabarse ellos mismos y así trabajar en la corrección de errores.

Como herramienta informática proponemos el Sony Sound Forge. Esta herramienta es un editor digital de audio que trabaja con el sistema operativo Microsoft Windows, desarrollado por la compañía Sony Media Software. Sound Forge 8.0 de Sony Media es un software profesional para editar y crear música con velocidad debido a la facilidad de uso y precisión, contiene todas las herramientas para analizar, grabar, editar, producir, digitalizar, masterizar, modelar y crear música en línea para Internet como RealAudio.

El Sound Forge aporta utilidades para modificar el contenido y las características del archivo de audio con el que estamos trabajando.

Como concepto general hay que apuntar que todos los comandos tienen una serie de variables, que pueden ser modificadas para que el resultado final se ajuste a los deseos del operador. Para facilitar estos ajustes y poder recuperar unos parámetros que consideramos validos, existe la posibilidad de salvar en un fichero los ajustes, para recuperarlos cuando retomemos el trabajo.

Los estudiantes de la UCI se han mostrado motivados para trabajar con esta herramienta por las diferentes utilidades que ofrece. Los estudiantes han podido grabar con sus propias voces programas radiales, conjugando los conocimientos informáticos con el conocimiento de la lengua Inglesa.

Les ha resultado alentador al poder escuchar su obra terminada y escuchar las observaciones de sus compañeros de aula.

Sin embargo el aspecto más importante es que han podido escuchar sus propios errores de pronunciación, ritmo, entonación etc.

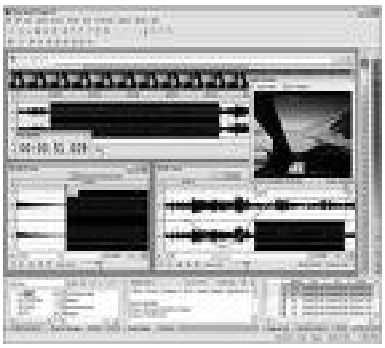

Fig.2 Editor de sonido Sound Forge.

La asignatura Inglés III incluye cinco unidades:

Theme 1: Computer Components

Theme 2: Basic Software

Theme 3: Creative Software

Theme 4: Programming

Theme 5: Internet Issues

Nuestra propuesta incluye el tipo de actividad que se puede realizar para trabajar la fonética en cada una de las unidades, utilizando el editor de sonido Sound Forge como herramienta informática. El profesor es entonces el encargado de modificarlas y adaptarlas a las particularidades de sus alumnos. Estas actividades hacen énfasis en los principales aspectos de la fonética inglesa:

el sistema fonético (phonemic system: vowels and consonants)

análisis de segmentos y procesos alofónicos (segmental análisis and allophonic processes)

fuerza de pronunciación en las palabras y oraciones (word stress and sentence stress, accent)

entonación y significado (intonation and meaning)

Cada una de los tipos de actividades propuestas en este trabajo está relacionada con los aspectos mencionados anteriormente. Se desarrollará un aspecto por unidad, a través actividades ó ejercicios tipos como se muestra a continuación.

Theme 1: Computer Components.

Esta unidad aborda los dispositivos de entrada y salida de una computadora (input and output devices).

Tipo de Actividad: *Acting out affter watching a movie.*

Para desarrollar tipo de actividad se propone un fragmento de una película donde se haga alusión a algún dispositivo de entrada o salida de información para que el estudiante practique la entonación. Se debe tener en cuenta explicar y practicar la Teoría de los patrones de entonación en ingles. Luego con el con el Sound Forge puede grabarse y repetir los parlamentos y comparar para chequear errores. Se puede utilizar también el Guión del fragmento.

Theme 2: Basic Software.

En esta unidad se tratan los procesadores de texto, hojas de cálculo y base de datos (wordprocessors, spreadsheet, and database).

Advertising basic software products.

Para realizar esta actividad el profesor seleccionará un fragmento de video un documental relacionado con el tema para que el estudiante trabaje la fuerza de pronunciación de palabras aisladas primero, y luego en oraciones en contexto. Se utilizará además como elemento de apoyo el Guión del texto auditivo. Después, a través del Sound Forge se graban a los estudiantes realizando comerciales acerca de los elementos a tratar en la unidad, sus funciones, ventajas y desventajas. Finalmente, se trabaja en la corrección de errores al escuchar las grabaciones realizadas.

Esta actividad se puede desarrollar en equipos para desarrollar el espíritu colaborativo de los estudiantes a la hora de realizar una actividad

Theme 3: Creative Software.

Me, and my multimedia

Esta unidad trata el tema de los gráficos digitales y multimedia. (Graphic design and multimedia).

Se les pide a los estudiantes que realicen en equipos una pequeña multimedia interactiva que contenga sonidos y video donde deben ser los protagonistas. Luego deben explicar y grabarse en el Sond Forge cómo realizaron la multimedia. Al final se escuchan las diferentes grabaciones y se corrigen los errores.

Theme 4: Programming.

Radio show

En esta unidad aborda los lenguajes de programación.

El estudiante prepara una entrevista a un programador famoso, y realizan un programa de radio utilizando el Sound Forge. Pueden incluir música, ó cualquier sección de interés para los oyentes, con la intervención de los locutores. Al final se trabaja en la corrección de errores.

Theme 5: Internet Issues.

En esta unidad se abordan las características de Internet, administración de redes, Se trabajará de igual forma con el Sound Forge, los estudiantes deben grabar sus experiencias al trabajar con Internet, los sitios más visitados, los de mayor confiabilidad, Se debe trabajar en dúos para escuchar las grabaciones, cada compañero reporta las experiencias del otro y critica los errores cometidos.

Conclusiones

Con la aplicación de estos tipos de actividades se pretende que los estudiantes mejoren la pronunciación y el conocimiento de las características fónicas de la lengua inglesa. Además se espera que aumente el nivel de motivación hacia la asignatura al utilizar herramientas informáticas para crear productos por ellos mismos.

Recomendaciones

Se recomienda aplicar este tipo de actividades para la enseñanza de inglés con fines específicos.

Bibliografía

-http://www.esl-galaxy.com/multimedia.htm

-http://club.telepolis.com/phonetics/

_http://www2.canalaudiovisual.com/ezine/books/ACsonidoforge45/4sonforge28.htm