

Actividades para el desarrollo de la competencia comunicativa en inglés a través de la plataforma Moodle

Activities for the development of the communicative competence in English through the Moodle platform

Yamisleydis Pérez Peña¹ (yamisleydisp@ult.edu.cu) (<https://orcid.org/0000-0003-2512-1936>)

Victor Enmanuel Lorenzo Pérez² (victorelp@estudiantes.uci.cu) (<https://orcid.org/0000-0003-4006-5979>)

Misdel Yorca Nieves³ (misdelyn@ult.edu.cu) (<https://orcid.org/0000-0002-6301-3381>)

Resumen

La introducción de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en los diferentes procesos sociales ha generado cambios. Como respuesta a esos cambios y en correspondencia con los lineamientos expresados en las políticas económicas y sociales del Estado cubano, el Ministerio de Educación Superior ha perfeccionado la enseñanza con nuevos Planes de Estudio, que estimulan el empleo de diversos recursos tecnológicos disponibles en el contexto. En la Universidad de Las Tunas el empleo de la Plataforma Moodle en el proceso de enseñanza del inglés resulta clave. No obstante, existen insuficiencias respecto al tema, puesto que las actividades que se desarrollan aun son escasas, además, necesitan lograr mayores niveles de interactividad social para contribuir al desarrollo de la competencia comunicativa. Por lo que el objetivo de este trabajo es proponer un conjunto de actividades que contribuyan a perfeccionar el proceso de enseñanza aprendizaje del inglés a través de la Plataforma Moodle.

Palabras claves: Moodle, competencia comunicativa, inglés

Abstract

The introduction of the Information Communication Technologies (ICT) in the different social processes has generated changes. In response to these changes and in alignment with the regulations expressed in the economic and social policies of the Cuban government, the Ministry of Higher Education has improved the teaching process by means of the use of diverse technological resources available in our context. The use of Moodle in Las Tunas University is essential. However, there are some deficiencies concerning this, since the activities developed in that platform are insufficient, in addition, they need to support a higher level of social interaction to contribute to the development of the communicative competence. The aim of this work

¹ Master en Nuevas Tecnologías para la educación. Profesora Auxiliar. Universidad de Las Tunas. Cuba.

² Estudiante de Universidad de Ciencias Informáticas. La Habana. Cuba.

³ Máster en Educación. Profesor Auxiliar. Universidad de Las Tunas. Cuba.

is to propose a set of tasks to contribute to improve the teaching learning process of English language by means of Moodle.

Keywords: Moodle, Communicative competence, English

La introducción de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en los diferentes procesos sociales ha generado cambios en el lenguaje, las formas de comunicarse, de aprender y enseñar, por lo que también han traído consigo mayores exigencias en cuanto a competencias profesionales.

Como respuesta a esos cambios y en correspondencia con los lineamientos expresados en las políticas económicas y sociales del Estado cubano, el Ministerio de Educación Superior a partir del 2005 introdujo en algunas carreras el Plan de Estudios D y en la actualidad el Plan de Estudio E, ambos fundamentados en un nuevo modelo pedagógico que coinciden en aspirar a la formación integral de los profesionales de nivel superior, para que puedan desempeñarse exitosamente en la sociedad (Resolución Ministerial 210/ 07 y Resolución Ministerial 2/2018). Sobre la base de un aprendizaje donde se estimula el empleo de diversos recursos tecnológicos disponibles de manera integrada, para favorecer el aprendizaje de los estudiantes dentro o fuera del turno de clase.

De manera coherente con los preceptos del Plan de Estudios E, la enseñanza del Idioma Inglés en su política de perfeccionamiento, implementó un nuevo programa para la Disciplina, alineado con los niveles de competencia comunicativa propuesto por el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas, y que plantea que los estudiantes universitarios deben cumplir como requisito para su graduación certificar el nivel A2. La formación, según este nuevo modelo, concibe el aprendizaje del idioma inglés sobre la base de tres ejes fundamentales (Cuba. Ministerio de Educación Superior, 2019, p. 17):

- Cursos generales y especializados por niveles en Centros de Idiomas
- Actividades desde las carreras en el marco de la Estrategia Curricular de Idioma
- Autogestión del estudiante

Por lo que se ha convertido en una prioridad del trabajo docente, la correcta aplicación del Enfoque Integral desde las disciplinas previstas en el plan de estudio, teniendo en cuenta las particularidades del modelo y las características bajo las cuales se desarrolla el aprendizaje de los estudiantes, a quienes se les debe brindar una atención personalizada (Resolución Ministerial 210/ Artículo 102 y Resolución Ministerial 2/2018). En este sentido el empleo de las tecnologías cobra especial importancia.

En la Universidad de Las Tunas se favorece y apoya este proceso, para lo que se promueve el diseño y empleo de diversos medios, entre ellos la plataforma Moodle por las posibilidades que brinda en los diferentes procesos de enseñanza-aprendizaje. Sin embargo, a pesar de todas las acciones llevadas a cabo para el perfeccionamiento

continuo de la enseñanza aún persisten insuficiencias en ese sentido, las que se manifiestan en:

- Insuficiente empleo de la plataforma Moodle para el desarrollo de la competencia comunicativa en inglés de los estudiantes.
- Predominio de actividades que no propician la interacción con otros.

Lo que redundo en insuficientes niveles de competencia comunicativa en las habilidades productivas de los estudiantes universitarios evidenciados en Pérez (2015), Pérez, Ochoa y Leyva (2016) y Pérez y Ochoa (2018). Por lo que el objetivo de este artículo es presentar materiales elaborados para, con el apoyo de la plataforma Moodle, contribuir a desarrollar la competencia comunicativa en inglés en los estudiantes de la Universidad de Las Tunas.

Las tecnologías de la información y la comunicación

El desarrollo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación ha abierto nuevas posibilidades en la enseñanza y el aprendizaje de lenguas. Son diferentes y variadas las tecnologías que se han empleado en la enseñanza del inglés. Al realizar un breve resumen al respecto, se tendrán en cuenta varias clasificaciones:

- Según el fin: se dividen en programas creados con fines educativos para la enseñanza de lenguas y los creados con otros fines que han sido adaptados a la enseñanza.
- Según el tipo de interacción que propician (Bates, citado en Galloway, 2007): interacción individual con los materiales de aprendizaje, por ejemplo: texto, televisión, computadora, etc. y la interacción social entre dos o más individuos que están aprendiendo un material.
- Desde el punto de vista tecnológico (Wenchao, 2007): Los dispositivos físicos portables (*Hardware*), los programas portables (*Software*), los programas basados en Web (*Webware*); y las aplicaciones de voz a través del internet (*VOIP*); y se pueden añadir los entornos virtuales en 3D multiusuarios.
- Desde el punto de vista lingüístico, según el modelo de la competencia para el Aprendizaje de Lenguas Asistida por Computadora (CALL) que aportan Pennington (1989, 1996) y Paulston (1971a, 1971b, citados por Wenchao (2007): las aplicaciones pueden ser orientadas hacia los “aspectos mecánicos”, “significativos” y “comunicativos”.

Entre las tecnologías creadas con otros fines están:

Los dispositivos físicos portables como: los *iPods*, reproductores mp3, y según Mason y Rennie (2008, pp. 67-98) “los teléfonos celulares, *tablets* y *laptops*, y en los últimos tiempos los teléfonos inteligentes, que integran la telefonía, la multimedia, la computación y la mensajería”.

Los programas portables que pueden ser empleados como materiales de estudio como: “los podcasts (archivos de audio), los libros electrónicos, que integran texto, audio, video e hipervínculos a otras fuentes, los videos de *YouTube*, los juegos y simuladores” (Mason y Rennie, 2008, pp. 109-124). Los programas portables para la grabación de sonido como: *Audacity* y *la Windows Sound Recorder™* que contiene cada computadora instalada con el sistema operativo Windows; y los que permiten a las personas chatear con el empleo de video y audio en tiempo real como *CU-SeeMe™* o *Net Meeting™* video chat. Este último tipo de aplicación admite la interacción y el desarrollo del conocimiento sociocultural al participar en conversaciones auténticas centradas en el contenido.

Los programas basados en Web, ejemplos de estas aplicaciones son: *gCast*, aunque se dice llamar software libre, se necesita pagar una suscripción para su uso; otro ejemplo es *Vocaroo*, el cual propicia grabar la voz desde una computadora y enviarla por correo al profesor. Por su parte *VoiceThread*, es un servicio libre que, además, permite subir fotos y añadir notas de texto o voz e incluso ambas; y de acuerdo con Mason y Rennie (2008, p. 55) “las wikis”.

Los entornos virtuales en 3D multiusuarios como *Second Life*, producida por *Linden Lab* en 2003, empleada fundamentalmente para la comunicación y los negocios. En ella los usuarios crean su avatar que los represente y lo personalizan. Los estudiantes pueden trabajar en proyectos, chatear, compartir ficheros. (Mason y Rennie, 2007, p. 88)

Dentro de los tres primeros grupos (los dispositivos físicos portables, los basados en Web y los programas portables, excepto *CU-SeeMe™* y *Net Meeting™* video chat que permiten la interacción social) existen medios que se han empleado para la grabación de la voz con el objetivo de ser evaluada por el propio estudiante y el profesor, tanto en el aspecto de la pronunciación como de otros aspectos del discurso.

Por su parte, las VOIP han ganado mucha atención de los profesores como una herramienta para la conversación mediada por computadora en la lengua meta sin límites de fronteras, lo que permite a los estudiantes interactuar socialmente desde una computadora a otra con hablantes nativos y no nativos de otras latitudes y acercar la comunicación al mundo real. Skype, está entre los más reconocidos. Soporta audio, video, chat y conferencias en línea entre grupos de múltiples usuarios.

Con respecto a las herramientas tecnológicas creadas con fines educativos para el aprendizaje de lenguas, desde el punto de vista lingüístico según Galloway (2007), en el aspecto mecánico de la CALL, para el caso de la habilidad hablar, ha predominado la pronunciación a través de herramientas que propician la interacción individual con los materiales de aprendizaje. Inicialmente la tecnología empleada solo era capaz de emitir y no de escuchar a los estudiantes.

En 1990s, se desarrollaron aplicaciones de Reconocimiento Automático de Voz (ASR), con ellas los estudiantes comenzaron a ser capaces de comunicarse con las computadoras, por ejemplo, los programas para el entrenamiento de la pronunciación

(CAPT), y la *PhonePass* para evaluar la oral a través de una conversación telefónica de diez minutos administrada por computadora.

Ejemplos de programas tutoriales empleados para el entrenamiento de la pronunciación son: *Talk to Me* de *Auralog* y *MyET*, el cual es un programa basado en web que emplea el Sistema de Análisis de Voz Automático (ASAS) para analizar pronunciación. Otros programas multimedia tutoriales que proporcionan retroalimentación con respecto a la pronunciación son: *Caroline in the City*™, *CNN Interactive English*™, *TeLL Me More Pro*™ y *TRACI Talk screens*™, Chen (citado por Galloway, 2007).

Los sistemas para el entrenamiento de la pronunciación basados en el reconocimiento de voz, se desarrollan en institutos de todo el mundo. Sin embargo, Coniam; Derwing, Munro, & Carbonaro, Reesner; Tsai, Mackey & Choi; Neri, Cucchiarini, Strik, & Boves; y Wildner (citados por Galloway, 2007), dudan de su valor pedagógico al descartar el aspecto comunicativo y enfatizar en la precisión lingüística, puesto que parten de un patrón de pronunciación solo alcanzable por los hablantes nativos, quienes alcanzan un 90% de la puntuación correcta en ejercicios de repetición mecánica que admiten una sola respuesta.

En el aspecto significativo Pennington (1989, 1996) los estudiantes pueden responder en más de una forma en un contexto lingüístico más amplio. Es decir, deben entender expresiones gramaticalmente coherentes y hablar apropiadamente en un contexto de aprendizaje; y para lograr estos objetivos la conversación interactiva es esencial.

La forma típica de desarrollar la instrucción en lenguas, teniendo en cuenta el aspecto significativo es a través de la conversación hombre -máquina (HMC). Lo ideal es que la computadora sea capaz de entender lo expresado por el humano y responder de manera apropiada y cercana a las maneras de hablar nativas para proporcionar una buena entrada en la lengua meta. Pero en la actualidad, según Stewart & File (citado por Galloway, 2007), solo se han logrado crear sistemas de diálogos en los que la computadora responde al humano sobre la base de expresiones almacenadas.

Entre los programas tutoriales de interacción individual con el sistema, pero esta vez orientados hacia el aspecto significativo de la conversación podemos mencionar a: *Let's Chat* y el entorno de conversación basado en web *CandleTalk* (Galloway, 2007).

Estas herramientas representan un paso de avance, puesto que “permiten perfeccionar las habilidades sociolingüísticas y socioculturales de los estudiantes al seleccionar los actos del habla correctos teniendo en cuenta diferentes factores socioculturales y controlar la gramática” Cohen & Olshtai (citados por Galloway, 2007). Sin embargo, no permiten una comunicación real, con información nueva y personalizada. Tampoco existe evidencia de que mejoren el desempeño de los estudiantes en conversaciones reales.

Por otro lado, a diferencia del aspecto significativo, que se centra en una respuesta específica, según el modelo propuesto por Pennington (1989, 1996) y Paulston (1971a,

1971b), el comunicativo propuesto por Wenchao (2007) enfatiza en la libre transferencia de expresiones apropiadas a la situación. Para atender el entrenamiento de la pronunciación sobre la base de este nuevo aspecto se integró un profesor real en clases virtuales de pronunciación a través de tecnologías de Comunicación Mediada por Computadora, como la audio-conferencia, Lamy; Volle, el chat de voz, Jepson y la video-conferencia, McIntosh, Brault, & Chao (citado por Galloway, 2007).

Entre las herramientas creadas con fines educativos que permiten la interacción social desde el aspecto comunicativo están:

- Las Aulas Virtuales en Vivo (LVC), basadas en audio-conferencia o video-conferencia, permiten desarrollar un curso de entrenamiento en tiempo real, en el que el profesor y los estudiantes se encuentran en línea usando la Internet al mismo tiempo. Ejemplo de este tipo de plataformas: *Centra, WebEx, IBM/Lotus Sametime, InterWise, Lyceum™, Wimba Voice Board*, aula virtual asincrónica insertada en *WebCT*, etc. Driscoll & Carliner (citado por Galloway, 2007). El empleo de estos medios implica, dominar el uso de Power Point, las herramientas de apoyo para el desarrollo de conferencias, símbolos relacionados con levantar las manos, editar preguntas, escribir en la pizarra digital, etc.
- Los Entornos Virtuales de Aprendizaje (VLE): son un paquete basado en Web diseñado para ayudar a los profesores a crear cursos en línea, unido a facilidades de comunicación local entre los participantes. Aunque presentan ventajas para la administración, diseño y edición de programas y materiales, están hechos para la colaboración a través de un amplio rango de sujetos, sin embargo, limita las posibilidades de personalización del aprendizaje. Uno de los entornos más empleados es Moodle, cuya principal limitación para el aprendizaje de lenguas es que solo soporta comunicación en formato de texto.

Sin lugar a dudas estos tipos de herramientas basadas en web creadas para la enseñanza, que permiten la interacción social centrada en el aspecto comunicativo, representan un gran avance para la enseñanza de lenguas. Sin embargo, también traen sus exigencias puesto que requieren del diseño de estrategias de aprendizaje efectivas, debido a que los estudiantes necesitan adaptarse a un nuevo tipo de interacción con características particulares, tanto en lo tecnológico como en lo lingüístico (Pérez, 2013).

Si analizamos cada una de las tecnologías antes expuestas, también podemos concluir que muchas de ellas han sido desarrolladas con otros fines y se introducen en el proceso de enseñanza-aprendizaje sin tomar en cuenta las teorías y principios que las sustentan, ni el diseño de estrategias de enseñanza adecuadas que permitan aprovechar sus potencialidades en la clase de idioma. Parte de las desarrolladas para el aprendizaje de lenguas (tutores virtuales) aun presentan muchas limitaciones tecnológicas que le impiden responder adecuadamente a las exigencias comunicativas. Las que sí permiten comunicación bidireccional y en tiempo real precisan del dominio didáctico y tecnológico por parte del profesor. Y, por último, aunque muchas de estas

aplicaciones, se dice, son libres, algunas requieren un pago para el derecho a acceder, otras son completamente privadas y su costo es inaccesible para los países más pobres. Aun cuando se cuente con el software, no basta pues se necesita también recursos hardware y conexión de banda ancha con altas velocidades de procesamiento.

Características de la plataforma Moodle

Por las infinitas posibilidades que ofrece el nuevo modelo pedagógico cubano con respecto al uso, con fines educativos e instructivos, de los medios presentes en el contexto, los profesores y estudiantes pueden emplear variedades de recursos a su alcance como los móviles, las tabletas, que son medios portables que les permiten transportar la información y acceder a ella de manera interactiva en cualquier momento y en diferentes espacios, así como la comunicación con otros. También la televisión, que puede ser transportada a las aulas para poner materiales audiovisuales con actividades de tipo frontal sincrónicas y al alcance de todos los estudiantes del grupo.

De igual modo, la plataforma Moodle, Sistema de Gestión del Aprendizaje empleado en la Universidad de Las Tunas como herramienta central para la docencia. Esta constituye un entorno abierto y dinámico que constituye el principal reservorio para los materiales docentes empleados por los estudiantes, así como servir para el control y evaluación del aprendizaje y según Pérez (2008) posibilita varios niveles de integración en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Desde lo tecnológico, permite la integración de diversos medios, integra las principales herramientas que ofrece Internet y permite al profesor integrar diferentes objetos de aprendizaje para construir tareas de aprendizaje, lecciones o unidades didácticas. Desde lo didáctico, permite la integración de los diferentes recursos de aprendizaje (materiales, actividades), el desarrollo integrado de la competencia comunicativa (empleo de diferentes códigos de comunicación: texto, imagen, sonido) y de las habilidades comunicativas y la colaboración y comunicación del grupo dentro y fuera del encuentro.

Contribuye, además, a favorecer la autogestión del estudiante, y a darle flexibilidad al proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés, en tanto propicia la consulta de materiales y el desarrollo de actividades, que potencien la independencia cognoscitiva del estudiante, a cualquier hora y desde cualquier situación geográfica. Brinda la posibilidad de adaptar y actualizar los recursos según las necesidades de los estudiantes, así como de interactuar con otros desde una perspectiva comunicativa, pero solo en formato de texto. Por lo que se subraya la necesidad de incorporarle herramientas que permitan, el reconocimiento de voz, la comunicación audiovisual interactiva en tiempo real, de manera que se eleve la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje de las lenguas extranjeras.

Fundamentación de la propuesta de actividades

Para la elaboración de las actividades se partió de las leyes, principios y categorías de las ciencias de la educación y pedagógicas: la filosofía, la sociología, la psicología, la

lingüística y la pedagogía. Los principios filosóficos orientan, al aportar conceptos como: valores, fin de la educación y esencia del hombre que se va a formar.

Se asume la concepción filosófica marxista-leninista que concibe al hombre como ser social, productivo, heredero y creador de la cultura. Con ella se pretende contribuir a la formación general integral de los estudiantes universitarios, a través del estudio del idioma inglés, como herramienta, no solo para el conocimiento de la cultura de otros pueblos, sino también para la transmisión de la nuestra. Además, integra la instrucción a la formación de valores éticos y morales que les permitan hacer valoraciones críticas de los textos estudiados y la autovaloración de su actuación como futuros profesionales desde nuestra posición partidista. Todo esto en total correspondencia con la filosofía Martiana y las ideas de Fidel (Pérez, 2013).

Se considera a la universidad como el principal sujeto portador de la acción educativa, por ser una institución social apoyada por el estado y la sociedad, y al lenguaje como la herramienta mediadora fundamental en la comprensión, producción y transmisión de la cultura, en la formación de la identidad nacional y el desarrollo de la personalidad de los estudiantes.

Se sugiere tener en cuenta el papel desempeñado por las TIC en las transformaciones sociales, desde los procesos educativos hasta el lenguaje y las formas de comunicación, así como los problemas relacionados con el entorno educativo que estas puedan ocasionar, desde la necesidad del dominio de los recursos tecnológicos y didácticos por parte de profesores y estudiantes, hasta los valores éticos, estéticos y morales en su empleo. La lengua, la cultura y las tecnologías son mediadores del aprendizaje. No se puede ver el aprendizaje de una lengua, separado del contexto sociocultural, ni de los medios que se emplean para su trasmisión.

Se toma en cuenta el nivel microsocial, donde se establecen interacciones recíprocas, presenciales o virtuales entre estudiante, profesor y grupo, y el papel que desempeña la plataforma Moodle como un contexto social virtual, que condiciona el tipo de interacción y comunicación que se establece entre estudiante, el contenido y los demás participantes.

Se asumen los aportes realizados por Vygotsky (1979, 1987) y sus seguidores al Enfoque histórico-cultural, el historicismo, el determinismo social del desarrollo psíquico, la estructura mediatizada de las funciones psicológicas superiores, la ley de la doble formación y la Zona de desarrollo próximo, esenciales para la comprensión de las características psicológicas de los estudiantes respecto al aprendizaje del idioma inglés y al empleo de las tecnologías, para lo cual puede apoyarse en un diagnóstico.

La relación dialéctica entre las categorías actividad y comunicación son esenciales durante la motivación, orientación, ejecución y control de la actividad de aprendizaje, puesto que la comunicación mediante los entornos virtuales difiere del encuentro real, donde el profesor puede captar la expresión de los estudiantes y deducir si tienen

dudas o no están interesados. Además, se debe propiciar la comunicación bidireccional entre los participantes, para estimular el protagonismo en el aprendizaje.

Se asume el enfoque comunicativo como vía esencial para el desarrollo de la competencia comunicativa de los estudiantes, y las tareas comunicativas (centradas en la comunicación) y las pedagógicas posibilitadoras (en los contenidos lingüísticos) Nunan (1996), Breen, Candlin y Waters (1979) y las actividades previas (de base lingüística y metacognitiva,) y las derivadas, que refuerzan la idea de que el aprendizaje no debe ir dirigido solamente al aseguramiento de la tarea final, sino que se pueden realizar nuevas.

Para que respondan a los presupuestos que se han venido planteando, las tareas propuestas deben ser (Pérez, 2015):

- Instructivas, formativas y desarrolladoras (Chávez y otros, 2000, p. 10). “Instrucción y a la vez la educación y el desarrollo integral de la personalidad de los estudiantes”.
- Lingüísticamente productivas (Thornbury, 2002, p.119) “Implica que todos los estudiantes participen, empleen la lengua meta y realicen producciones de una longitud considerable”.
- Con propósitos (Thornbury, 2002, p. 119) “No solo contar con el fin de la actividad, sino también con propósitos específicos que le permitan saber exactamente que se espera de ellos y puedan lograr una participación más activa”.
- Interactivas (Thornbury, 2002, p. 119) “Aun cuando se trate de presentaciones orales, pues el hablante puede contar con la presencia del público del cual recibirá la debida retroalimentación durante la presentación, así como preguntas y comentarios al final”.
- Retadoras (Thornbury, 2002, p. 119) “contar con el nivel de dificultad requerido, que impulsen al estudiante a desplegar sus recursos comunicativos disponibles para alcanzar el objetivo”.
- Seguras (Thornbury, 2002, p. 119) “Es decir ser desarrolladas en un ambiente seguro, positivo y de cooperación para que el estudiante se sienta confiado e inclinado a experimentar sin miedo a cometer errores”.
- Integradoras: desarrollo integral de habilidades comunicativas.
- Significativas: tomen en cuenta los intereses y necesidades de los estudiantes.
- Personalizadoras: que permitan al estudiante expresar su valoración personal.
- Contextualizadoras: adaptadas a nuestro contexto.

Ejemplo de tareas para realizar en la plataforma

Tarea 1 Fill in the table about your favourite thing.

Thing:	
Brand/ marca:	
Age:	
Color:	
Features:	
Things It has got:	
Other information	

- a. Use the information from the table and describe your favourite thing. Write a paragraph and send it to the teacher.

Tarea 2 Tell me about your family. Is it large or small? Mention the names, age, occupation and marital status of the members. You can start:

My family is/ isn't very big. I live with my ...

- a. Create a video with the information and upload it to the platform. Be ready to answer the follow up questions of your partners through the chat.

Tarea 3 Interview your friend using the chat room. Ask him/her questions about name, age, job, where he or she lives, telephone number or email address, daily and free time activities. Write a paragraph with the information you have about him/ her. Send it to your teacher using the platform.

Tarea 4



Tarea 5



The screenshot shows a Moodle activity interface. At the top, there are navigation links: 'Docencia_UL1 > Inglés > Chats > Job interview'. There are also buttons for 'Actualizar Chat' and 'No edición de bloques'. The main content area is titled 'Job interview' and contains the text: 'Entrar a la sala (Versión sin marcos ni JavaScript)' and 'Good luck!'. On the left, there is a sidebar with a title 'Interview' and instructions: 'Play the role of one of these people. Remember to keep the principles of netiquette.' Below the instructions, there are two columns of text: 'A. You are a computer engineer. You want to work at the Computer Sciences University. The dean of one of the faculties will make you an interview. Answer his questions.' and 'B. You are the dean. Someone wants to work in your faculty. Prepare an interview asking the following information: name, age, address, phone number, place and date of birth and marital status.' There is also a small icon of a person in a suit.

En conclusión, la Plataforma Moodle es un medio que brinda innumerables posibilidades para el desarrollo de la competencia comunicativa y la autogestión del aprendizaje. Su empleo precisa de una planificación ordenada en correspondencia con el modelo del profesional. Su utilización requiere del conocimiento y habilidades tecnológicas y didácticas por parte de profesores y estudiantes. Requiere ser actualizada con nuevas herramientas que contribuyan al aprendizaje de lenguas.

Referencias

- Breen, M., Candlin, C. y Waters, J. (1979). *Communicative materials design: some basic principles*. UK: Longman.
- Cuba. Ministerio de Educación Superior (2007). *Programa de la Disciplina Idioma Inglés para el Plan de Estudios "D"*. La Habana: Autor.
- Cuba. Ministerio de Educación Superior. Dirección de formación del profesional. (2016). *Programa General de Cursos de Inglés*. La Habana: Autor.
- Cuba. Ministerio de Educación Superior (2018). Resolución 2/18. La Habana: Autor.
- Cuba. Ministerio de Educación Superior (2007). Resolución 210. La Habana: Autor.
- Chávez, J. y otros. (2000). *Introducción a la Pedagogía*. Colombia: Bogotá Plaza Editores.
- Galloway, W. (2007). *Designing Multimedia to Improve the Speaking Skills of Second Language Learners*. The Knowledge Tree: An E-Journal of Learning Innovation. Recuperado de <http://kt.flexiblelearning.net.au/tkt2007>
- Wenchao, H. (2007). E-Learning of Second Language Speaking Skills. CoCo Research Centre. Faculty of Education and Social Work, University of Sydney, Australia. Recuperado de http://www.360doc.com/content/08/0222/13/11634_1061838.shtml
- Mason, R. y Rennie, F. (2008). *E-Learning and Social Networking Handbook. Resources for Higher Education*. Taylor and Francis e-library.
- Nunan, D. (1996). *El diseño de tareas para la clase comunicativa*. Cambridge: Cambridge University Press.

- Pérez, Y. (2008). *Estrategia didáctico-tecnológica para contribuir al desarrollo de la competencia comunicativa en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés en la modalidad semipresencial* (tesis de maestría inédita). Centro de Estudios de Didáctica. Universidad de Las Tunas.
- Pérez, Y. (2013). Análisis cienciológico sobre el desarrollo de la expresión oral en idioma inglés en la enseñanza universitaria. En Memorias de IX Taller Internacional de *Desarrollo Comunitario Rural, COMUR 2013*. Las Tunas. ISBN: 978- 959- 16- 2160- 3.
- Pérez, Y. (2015). *Consideraciones acerca del desarrollo de las habilidades de presentación oral en inglés de los estudiantes universitarios*. Revista *Didasc@lia: Didáctica y Educación*, VI (2), 183-204.
- Pérez, Y., Ochoa, V. y Leyva, Y. (2016). Tareas comunicativas para el desarrollo de las habilidades de presentación oral persuasiva en inglés. *Opuntia Brava*, 8(4). Recuperado de <http://opuntiabrava.ult.edu.cu/index.php/opuntiabrava/article/view/278/273>
- Pérez, Y. y Ochoa, V. (2018). Tendencias en el desarrollo de la expresión oral en idioma inglés en la carrera Ingeniería Informática. En *Ciencia e Innovación Tecnológica*, volumen VII, Capítulo Ciencias Pedagógicas. Las Tunas: Edacun.
- Thornbury, S. (2002). *How to teach speaking*. UK: Longman.
- Vigotsky, L. 1979. *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Editorial Crítica.
- Vigotsky, L. 1987. *Historia de las funciones psíquicas superiores*. La Habana: Científico-técnica.