

E X P E R I E N C I A S

A LAS PUERTAS DE BABYLON. EXPERIENCIA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL APOYADA EN EL USO DE TIC

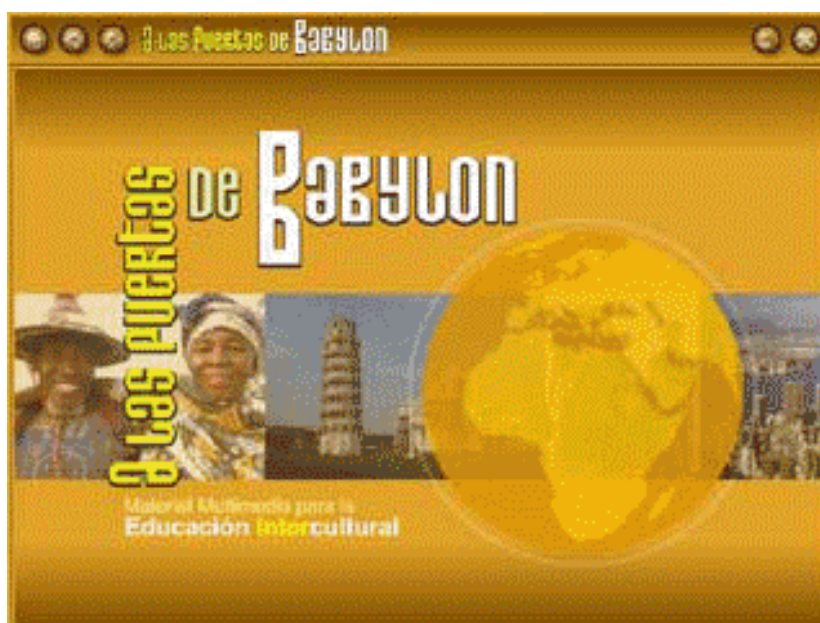
Manuel Area, Manuel Ortiz, Jose M^a Hernández, Miguel Vilas, Cristina Udo, Román Estévez, Carina González, y Lucía Suárez

INTRODUCCIÓN

“A las Puertas de Babylon” es un material didáctico, presentado en formato multimedia, destinado tanto al profesorado como al alumnado de Educación Secundaria y Bachillerato, para el estudio de la Interculturalidad.

Este proyecto fue realizado por el colectivo docente de renovación pedagógica MAVIÉ (Medios Audiovisuales Integración Escolar), compuesto por un grupo de profesores de distintos niveles educativos, en colaboración con el Laboratorio de Educación y Nuevas Tecnologías (edULLab) de la Universidad de La Laguna .

Este material multimedia pretende ser un recurso con el que desarrollar en el aula actividades cuyo objetivo básico es la adquisición y fomento de valores y actitudes de comprensión, tolerancia y respeto hacia culturas, y grupos étnicos diferentes que actualmente conviven en nuestro entorno cercano. Al mismo tiempo, pretende desarrollar en el alumnado las capacidades para el uso inteligente de las nuevas tecnologías.



Por lo que se refiere al profesorado, se presentan documentos teóricos sobre la Educación Intercultural , propuestas curriculares, experiencias desarrolladas en centros educativos, así como orientaciones para poner en práctica con el alumnado. Las actividades que se proponen están relacionadas con los contenidos interculturales empleando los ordenadores, mediante la investigación y la reflexión.

Se trata pues, de una propuesta innovadora por su planteamiento pedagógico dentro del modelo constructivista, de manera que el alumno construya su propio aprendizaje, partiendo de sus conocimientos previos mediante la búsqueda de información en Internet, el análisis de material periodístico, la reconstrucción de biografías personales de emigrantes... Desde el punto de vista tecnológico presenta innovaciones como son la incorporación de elementos interactivos en forma de avatares, figuras en 3D y la incorporación de la *webquest*.

ANÁLISIS DE LAS EXPERIENCIAS DE AULA

Concluida la fase de diseño y desarrollo del material, se experimentó en dos centros educativos de Educación Secundaria Obligatoria, situados en zonas muy próximas en las ciudades de La Orotava y Puerto de la Cruz (Tenerife) pero en contextos socioeconómicos diferentes. Se realizó con el fin de analizar si el material elaborado se ajustaba a las necesidades curriculares escolares, y si utiliza las herramientas adecuadas para favorecer el proceso de enseñanza aprendizaje desde una perspectiva constructivista y motivadora para el alumnado.

En uno de los centros se trabajó como tema transversal en una tutoría con alumnos de 2º de ESO; en el otro, con el alumnado de diversificación de 4º de ESO en el área sociolingüística y con el de Taller de Prensa, también de 4º de ESO.

Para llevar a cabo el análisis se realizó el siguiente proceso:

- a) Formación y asesoramiento pedagógico a los profesores implicados en la experimentación. Dimensiones tecnológicas y didácticas.
- b) Puesta en práctica en las aulas del material elaborado.
- c) Recogida de datos: mediante la observación, entrevistas y cuestionarios de opinión, se recogió información sobre los aspectos básicos de la experiencia: valoraciones que realizan los usuarios del material, así como de las actividades y formas de uso del mismo en las aulas.
- d) Análisis, estudio y valoración de los datos recogidos.
- e) Elaboración del Informe final.

La metodología desarrollada

La metodología seguida en los dos centros fue la misma. El proceso se inició pasando un cuestionario al profesorado que trabajaría con el material en sus aulas, con el fin de comprobar su habilidad y actitud ante la innovación tecnológica y su uso en la práctica docente. Asimismo, a través de una serie de encuestas, cuestionarios y entrevistas a estudiantes y profesorado, nos proporcionaron la información necesaria para evaluar este proceso en las aulas.

A pesar de que cada día es menos complejo el manejo del software, así como su interacción con el mismo, se necesitan unos conocimientos mínimos informáticos para la construcción colaborativa del conocimiento. Por ello, para una más exacta evaluación, interesa conocer la relación de los alumnos y alumnas con las nuevas tecnologías y sus habilidades respecto a éstas. Para ello indagamos sobre su nivel de conocimiento con respecto a determinados periféricos tales como: ratón, impresora, teclado, cámara web, PDA, etc. y de programas de software como Word, Power Point, etc. Para recoger estos datos elaboramos una encuesta inicial, que además nos permitió conocer datos relacionados con la frecuencia y el modo de uso de las herramientas informáticas por los grupos de alumnos y alumnas con los que experimentamos el material educativo.

Uno de los elementos de análisis que más información nos proporcionó fue la **observación del**

grupo en una sesión de clase . Instrumento cerrado cuya tipología se ajusta a los propósitos que perseguimos, dejando poco espacio a la subjetividad del observador y buscando que los resultados obtenidos permitan una información homogénea y más fácilmente comparable con las conclusiones obtenidas de otras observaciones realizadas en los grupos de trabajo.

Otro elemento que se utilizó en esta experiencia piloto fue un **cuestionario para el alumnado sobre la utilización del CD** , que nos permitiese valorar a través del grado de acuerdo y desacuerdo, su aprendizaje a través de las nuevas tecnologías, así como aspectos más concretos sobre los contenidos y actividades realizadas.

Como hemos señalado en la introducción, el multimedia es un **material didáctico** destinado tanto al alumnado como al profesorado, por lo que también nos interesaba obtener datos relativos a la experiencia de estos últimos durante su acción educativa, para lo cual utilizamos un cuestionario como instrumento de valoración que nos proporcionó información sobre los siguientes aspectos:

- **Aspectos funcionales:** Funcionalidad global, facilidad de uso, versatilidad, autonomía del usuario.
- **Aspectos técnicos y estéticos:** Entorno, bases de datos, navegación, interacción, diálogos, diseño y tecnología, calidad técnica de la documentación.
- **Aspectos didácticos:** Motivación, adecuación a los destinatarios, adaptación a los usuarios, recursos, tutorización y evaluación, enfoque pedagógico

Teniendo en cuenta que los resultados fueron muy similares en los dos centros y en los tres grupos donde se realizó la experiencia, sólo haremos una descripción general, válida para los tres grupos. Se partió de una explicación sobre el manejo del material a los alumnos. De las seis actividades que se proponen en el multimedia se eligieron las tres que se consideraban más adecuadas al nivel y las características del alumnado. Éstas se distribuyeron en dos o tres sesiones de trabajo, dependiendo de la dificultad de su desarrollo.

La primera parte del trabajo se hizo individualmente o en pareja, y al concluir las actividades se formaron grupos para elaborar las conclusiones a través de los datos que habían extraído y que expusieron a la clase durante un debate moderado por el profesor.

Como indicamos anteriormente, mediante la observación de las diferentes sesiones de trabajo pudimos comprobar un comportamiento similar en todos ellos, que mostraron una acogida inicial entusiasta ante la propuesta del método que se iba a seguir en el estudio del tema de la Interculturalidad , dándoles la oportunidad de hacerlo con las herramientas informáticas. Durante el proceso, el interés en el desarrollo de las actividades fue constante, creándose un clima de trabajo colaborativo e interactivo, dinamizado en todo momento por el profesor, que se convirtió en facilitador del proceso de aprendizaje (1).