Tecnologías móviles y aprendizaje pluricultural. *The Learning Buddy Project*.

Elena Otto Cantón
Instituto Cervantes de Budapest

1. INTRODUCCIÓN

Learning Buddy Project es un proyecto de aprendizaje cooperativo intercultural a través de las tecnologías móviles. La iniciativa surgió en el año 2015, durante mi estancia en la ciudad de Nueva York, coincidiendo con el inicio de mi investigación sobre el aprendizaje móvil aplicado a la enseñanza de español como lengua extranjera, tema de mi tesis doctoral (*Integración de los dispositivos móviles en el proceso de enseñanza y aprendizaje de ELE*, defendida en septiembre de 2017). A lo largo de los doce meses en los que residí en Nueva York, tuve la oportunidad de profundizar sobre el uso de los dispositivos móviles para el aprendizaje de lenguas y de conocer a otros profesionales de la enseñanza dispuestos a colaborar en mi proyecto, que se encuentra todavía en fase experimental. Por el momento, se trata de un proyecto de colaboración a nivel no institucional entre profesores de los Institutos Cervantes de Budapest y de Nueva York, si bien ya existen profesores de otros centros interesados en participar en un futuro próximo (previsiblemente, a partir de septiembre de 2017).

Se trata de la creación de parejas de trabajo o *learning buddies* de un mismo nivel de conocimientos de español entre estudiantes de diferentes centros y, por lo tanto, países y culturas, que llevan a cabo diferentes tareas colaborativas que fomentan la competencia intercultural. Todo ello, a través de las tecnologías móviles. Las parejas (o, en algunos casos, grupos de trabajo) son establecidas por los profesores responsables, que se encargan también de facilitar y supervisar el trabajo en sus diferentes etapas. Los estudiantes llevan a cabo en colaboración con su *learning buddy* en otro país toda una serie de diferentes y motivadoras tareas de aprendizaje, en consonancia con los objetivos de aprendizaje marcados para su nivel, tomando como referencia el Marco Común Europeo de Referencia, si bien lo realmente interesante del proyecto es el componente añadido de interculturalidad o pluricultural, derivado del hecho de que las parejas de trabajo estén formadas por estudiantes provenientes de diferentes países y trasfondos culturales, sociales, etc. Además, los estudiantes aprovechan las múltiples ventajas del aprendizaje móvil aplicado a la enseñanza de lenguas, de las que hablaremos más adelante. Por supuesto, en este sentido, la elección del centro de Nueva York como primer centro colaborador no fue casual. Nueva York es símbolo internacio-

nal de la convivencia entre diferentes culturas y lenguas. La inmensa mayoría de los habitantes de esta ciudad proviene de otro lugar, y casi la mitad de ellos son extranjeros. Nueva York es, probablemente, la ciudad más cosmopolita del planeta. De acuerdo con las cifras dadas a conocer tras el censo de los habitantes de la ciudad en 2010, aproximadamente el 50% de sus habitantes habla solamente inglés, mientras que el 49%, según los expertos, estaría constituido por hablantes de alrededor de 800 lenguas provenientes de todas las partes del mundo. No es, tampoco, sorpresa para nadie que la segunda lengua más hablada en la ciudad de Nueva York sea el español, hablado por un 25% de la población. Por todo ello, se conoce a Nueva York a nivel internacional como «la capital del mundo» y por eso el centro del Instituto Cervantes de Nueva York ofrecía las condiciones ideales para poner en marcha un proyecto basado en el aprendizaje intercultural, pues no se trata en este caso solamente de colaboración entre estudiantes de diferentes países, sino que en muchos casos, los estudiantes pertenecientes al centro de Nueva York tienen un trasfondo de por sí intercultural, pues muchos provienen o han vivido en otros países o son miembros de familias de inmigrantes.

En realidad, el proyecto está inspirado en la idea de los amigos por correspondencia, *penfriends* o *penpals*, que tan populares eran unos años atrás, como interesante medio para practicar una lengua extranjera con nativos en una época en la que la gente no tenía tantas oportunidades de viajar o entrar en contacto directo con personas de otros países o culturas. Hoy en día, prácticamente todo el mundo conoce o tiene contacto habitual con personas de diferentes orígenes o que hablan diferentes lenguas. Sin embargo, por lo que respecta al aprendizaje de lenguas extranjeras, si bien en la actualidad disponemos de muchísimos y más entretenidos medios para aprender lenguas de manera presencial o a distancia, todas las oportunidades son pocas cuando se trata de practicar la lengua con otros hablantes, especialmente de manera contextualizada, significativa, rápida, bajo la supervisión de un profesional y en concordancia con unos objetivos de aprendizaje concretos y establecidos. En el caso de los *penfriends*, probablemente la mayor limitación con la que se encontraban los estudiantes era el tiempo, con la consecuente ralentización del aprendizaje. Entre las cartas de los estudiantes podían transcurrir semanas, por lo que la comunicación perdía su carácter interactivo e inmediato. Además, no olvidemos que los objetivos de los participantes en este tipo de iniciativas eran diferentes, pues cada uno quería aprender la lengua del otro, como en una especie de intercambio. En el proyecto que ahora nos ocupa, los intereses de los integrantes de las parejas o grupos de *learning buddies* son los mismos: el aprendizaje y la práctica de español, para lo que trabajan juntos, ayudándose entre ellos. Además, los estudiantes no solo se comunican entre ellos, sino que llevan a cabo tareas colaborativas de aprendizaje. La comunicación y la realización de las diferentes tareas de aprendizaje se lleva a cabo, por otra parte, a través de los recursos, las aplicaciones y las múltiples posibilidades que nos ofrecen las tecnologías móviles hoy en día, lo que conlleva múltiples ventajas desde el punto de vista didáctico, como veremos. Por último, el componente intercultural del que ya gozaba la iniciativa de los *penfriends*, se ve en este caso enriquecido

con la comparación de los respectivos bagajes (inter)culturales de los estudiantes con la cultura de la lengua meta, el español. Es decir, en este proyecto se retoma el componente intercultural de los *penfriends* pero dándole una nueva dimensión, basada en el concepto de «pluriculturalidad», en el que profundizaremos más adelante. Como bien sabemos, ya existen numerosas e interesantísimas iniciativas para fomentar la competencia intercultural, entendida esta como la relación entre la cultura de origen y la meta. Lo que pretende el proyecto *Learning Buddy Project* es dar un paso más y orientar el aprendizaje cooperativo de ELE hacia la formación o creación de estudiantes (e individuos) multiculturales o, si se prefiere, pluriculturales, en consonancia con el plurilingüismo actual, más abiertos, tolerantes y capaces de adaptar y transferir de un contexto a otro las estrategias interculturales desarrolladas, para un conocimiento y un entendimiento integral, flexible y auténtico de cada una de las culturas y las lenguas que estudian o con las que entran en contacto.

2. IMPORTANCIA DE LA PLURICULTURALIDAD

La competencia pluricultural, como la plurilingüística, está recogida en el documento del *Marco Común Europeo de Referencia* para las lenguas, pero no como las otras competencias que componen la competencia comunicativa, sino como un objetivo para una política lingüística europea de promoción del aprendizaje de lenguas. Pero, en mi opinión, hoy en día la competencia pluricultural tiene un significado y un alcance mucho más amplio. La pluriculturalidad supone el conocimiento, el entendimiento y la aceptación del hecho de que el mundo en el que vivimos es multicultural y, sobre todo, consiste en ser capaces de actuar en consecuencia. Todos tenemos una responsabilidad como ciudadanos en este sentido, especialmente si consideramos todo lo que está ocurriendo últimamente a nuestro alrededor: conflictos raciales, crisis migratorias, intolerancia, fanatismo religioso, terrorismo e islamofobia y una larga y triste lista de etcéteras.

La competencia pluricultural permite al individuo que la posee no solamente relacionarse de manera eficaz en distintos contextos socioculturales, sino también alcanzar una concepción más profunda de su propia identidad social, cultural y personal. Es la capacidad de una persona para participar en encuentros interculturales, ayudándose de las estrategias, los conocimientos y las experiencias que posee en diversas culturas, así como al conocimiento de diferentes lenguas. Como bien se recoge en el MCER, los individuos en contacto con diferentes lenguas (y, cabría añadir, con sus culturas) no guardan estas lenguas y culturas en compartimentos mentales separados, sino que desarrollan de manera progresiva una competencia comunicativa (e intercultural) a la que contribuyen todos los conocimientos y las experiencias anteriores. La familiarización con diferentes culturas (como ocurre también en el caso de las lenguas, como bien sabemos) favorece la competencia intercultural integrada: a cuantas más culturas y lenguas se acerque el estudiante, mayor será su capacidad de contextualizarlas, de relacionarlas entre

sí y de entenderlas en su verdadera dimensión, libres de prejuicios. Todo ello ayuda a desarrollar las estrategias interculturales generales que, más adelante, facilitarán la adquisición de la cultura de la lengua meta.

3. VENTAJAS DEL APRENDIZAJE MÓVIL

Entendemos por aprendizaje móvil el proceso de enseñanza y aprendizaje que se produce de manera continua e interactiva a través de las tecnologías móviles y sus dispositivos, en cualquier momento y lugar. Básicamente, lo que lo diferencia del aprendizaje electrónico o *e-learning* es el acceso continuo, interactivo e inmediato a la información y a la comunicación en constante movilidad.

El aprendizaje móvil aplicado a la enseñanza de lenguas extranjeras, (más conocido a nivel internacional por sus siglas en inglés, MALL) posee innumerables e interesantes ventajas desde el punto de vista pedagógico, tales como las que se recogen a continuación de manera breve, ya que solo este tema daría pie a un estudio de gran extensión y complejidad: aprendizaje en movilidad, en cualquier momento y lugar, mayor alcance, accesibilidad e igualdad de oportunidades, personalización del aprendizaje, aprendizaje continuo o *seamless learning*, vínculo entre el aprendizaje formal e informal, aumento de la eficacia y disminución de los costes, posibilidad de creación de redes de conocimiento, mejora de la comunicación, habilitación de nuevos, más modernos y motivadores entornos personales de aprendizaje (EPA), fomento de la autonomía en el aprendizaje, aumento de la motivación y del factor afectivo en el aprendizaje, aprendizaje lúdico, aprendizaje colaborativo, apoyo al aprendizaje explorativo o en lugares concretos, creación de contenidos más atractivos y actuales, adaptación a la teoría de las inteligencias múltiples, desarrollo de habilidades relacionadas con el aprendizaje para toda la vida (*Lifelong Learning*) o creación de nuevas comunidades de educandos.

4. LEARNING BUDDY PROJECT: MÉTODO DE TRABAJO

El proyecto que nos ocupa vino precedido de una profunda fase de investigación sobre varios aspectos, que abarcaron desde el estudio de las posibilidades del aprendizaje de lenguas móvil en general, hasta los objetivos pedagógicos concretos del proyecto, pasando por la reflexión y adaptación a las tecnologías móviles del concepto de aprendizaje colaborativo y el análisis de las estrategias para fomentar el componente pluricultural. Una vez escogidos los grupos pertenecientes a los dos centros a partir de los cuales se formarían las parejas de aprendizaje o *learning buddies*, se llevó a cabo un estudio con el fin de conocer con detalle las competencias digitales de los estudiantes que participarían en el proyecto, así como los medios técnicos a disposición, tanto por parte de los centros (instalaciones wifi, espacios habilitados, dispositivos de uso común o compartido, etc.), como de los alumnos (sistemas operativos, tipos de dispositivos, compatibilidad

entre dispositivos, etc.), con el fin de adelantarse a posibles problemas y de poder decidir y establecer de antemano qué recursos, materiales, plataformas de comunicación y aprendizaje o aplicaciones era posible introducir.

Una vez familiarizados con los aspectos técnicos y relacionados con las habilidades, competencias y hábitos de uso digitales, se procedió a la formación de las parejas de trabajo, de lo que se encargaron las dos profesoras responsables. Para ello se tuvieron en cuenta diferentes criterios tales como posibles afinidades personales, edad, sexo, profesión, competencias lingüísticas, estilos de aprendizaje o intereses.

Con respecto a las actividades, se seleccionó una serie de tareas en relación con los contenidos y objetivos generales del curso, ya que los grupos seguían diferentes manuales y ritmos de trabajo. Las tareas se graduaron, además, según la dificultad que estas supusieran desde el punto de vista del uso o la familiarización con las tecnologías. Se empezó, de esta manera, con tareas basadas en el uso de la cámara de fotos, para pasar más adelante a la grabación de audios y de vídeos. Una vez familiarizados con estas herramientas básicas, se procedió a la realización conjunta de tareas más complejas que incluyeran montajes, creaciones originales o la combinación de diferentes herramientas. De igual manera se procedió con el uso de las aplicaciones móviles. Para cada tarea se establecieron unos objetivos, unas etapas o instrucciones y unos plazos. Cada pareja de alumnos contaba con la supervisión y la orientación de uno de los profesores a lo largo de la realización de las tareas, si bien todas ellas fueron adecuadamente presentadas y explicadas con detalle en las clases presenciales, para evitar posibles problemas o malentendidos. Las aplicaciones y los recursos fueron presentados en clase para asegurarse de que todos los estudiantes se familiarizaran con su funcionamiento y posibilidades de uso. Las tareas se llevaban a cabo fuera del aula, como complemento a las clases presenciales, si bien se dedicaba cierto tiempo en las sesiones presenciales a comentar los aspectos más interesantes de la colaboración entre los estudiantes y, en especial, a poner en común los aspectos interculturales más relevantes. Los estudiantes compartían con el grupo su experiencia con su *learning buddy* con entusiasmo e interés.

Con respecto a la retroalimentación, cada profesora se encargó de ofrecerla a las parejas o grupitos a su cargo, si bien después se compartió con el grupo, de manera que las otras parejas y la otra profesora estuvieran al tanto. Con anterioridad, las profesoras establecieron unos criterios de evaluación, que podían variar de una actividad a otra.

Todas las tareas llevadas a cabo tuvieron un altísimo índice de participación. Los estudiantes se implicaron mucho más en este tipo de tareas colaborativas que en otro tipo de actividades o deberes fuera del aula. En todo momento se pudo apreciar la gran motivación de los alumnos, que esperaban impacientes la siguiente tarea. En algún caso hubo que modificar las parejas de trabajo, si bien la mayoría de estas funcionó estupendamente. En ciertos casos, la interacción entre los

miembros de una pareja de trabajo se ha extendido más allá del proyecto en sí, estableciéndose una fluida comunicación entre ellos, por supuesto, en la lengua meta.

Los objetivos del proyecto eran, básicamente: lograr un aprendizaje colaborativo, continuo, síncrono o asíncrono, en continua movilidad, que rompe las barreras entre aprendizaje y vida, interactivo, motivador, atractivo, adaptado a la vida actual y la realidad de los estudiantes, significativo, contextualizado y, sobre todo, intercultural.

5. ACTIVIDADES

Por lo que se refiere a las actividades, se llevaron a cabo los siguientes tipos:

a) **Tareas de práctica o revisión de contenidos gramaticales, léxicos, ortográficos, etc.** A través de diferentes aplicaciones móviles previamente seleccionadas por las profesoras. Varias de estas aplicaciones tenían un marcado carácter lúdico o animaban a la competición entre parejas, por ejemplo, haciendo el aprendizaje aún más motivador. Algunas de las aplicaciones seleccionadas fueron *Los Cazafaltas, Collins Easy Learning Spanish, Verb Forms Lite, Habla español, The free Bee,* etc.

b) **Tareas de creación de materiales de aprendizaje:** creación de listas de vocabulario para el grupo, de *quizzes* para repasar contenidos, etc. Para ello se hizo uso de aplicaciones como *Quizlet, Quiz Maker, Quiz it, Quizpedia o Kahoot*.

c) **Tareas de interacción comunicativa** entre los miembros de las parejas, sobre temas de interés o de actualidad en relación con los contenidos y los objetivos del curso a través de diferentes herramientas y aplicaciones de comunicación como WhatsApp, Line, Facebook, etc. Cabe destacar que el uso de estas aplicaciones se prolongaba durante la semana en muchos casos, al margen de las tareas, lo que suponía una gran ventaja desde el punto de las posibilidades de interacción.

d) **Tareas de expresión escrita** para llevar a cabo diferentes actividades, fundamentalmente orientadas a la escritura creativa colaborativa (*Storybird, Comics Head Lite*, etc.).

e) **Tareas de expresión oral** a través de vídeos, presentaciones conjuntas, audios, podcasts, etc. (*Spreaker, Voice recorder, iMovie, Videolicious*, entre otras.)

A continuación, y para terminar, se recogen algunos ejemplos de actividades que fueron llevadas a cabo a lo largo del proyecto

– *Tenéis que ver esto:* esta actividad se lleva a cabo a lo largo de todo el curso, de manera espontánea, de lo contrario no sería igualmente significativa y perdería gran parte de su valor y su eficiencia comunicativa. Consiste en proponer a los estudiantes que vayan haciendo fotos, según vayan viendo o encontrándose con personas, objetos o hechos que puedan ser de interés para el grupo, bien porque están relacionados con algún tema o aspecto que se trata o se ha tratado en clase, o bien porque refleja algo curioso, divertido, interesante o sorprendente.

(Introducir foto 1 y foto 2)

Estas fotos deben ser compartidas, siempre que sea posible, en tiempo real. Las imágenes pueden ir acompañadas de un breve texto o comentario (en la lengua meta), si bien estos no serán corregidos por el profesor para no cohibir a los estudiantes u obstaculizar la comunicación. A partir de estas fotos se producían interesantes interacciones comunicativas entre las parejas.

(Introducir foto 6)

– *Ábreme tu frigo:* La tarea consiste en que los alumnos hagan una foto de su frigo el mismo día a la misma hora, por ejemplo, el domingo a las 8 de la tarde, y que la compartan con el grupo. Esta actividad puede dar pie a trabajar mucha información sobre los estudiantes, sus rutinas o sus hábitos de alimentación.

(Introducir foto 3 y foto 4)

– *No puedo vivir sin*…: la actividad consiste en hacer una foto de algo que sea muy importante para el alumno y que explique por qué. Los miembros de las parejas deben hacer comentarios o preguntas a sus compañeros sobre la foto compartida. Esta actividad se puede hacer más interesante si la foto es borrosa (se puede conseguir este u otros efectos similares con una aplicación básica de edición de fotos) o está tomada desde muy cerca, de forma que los estudiantes tengan primero que adivinar de qué se trata

– *El cómic de mi vida/día/mundo*: los estudiantes crean conjuntamente un cómic con ayuda de alguna aplicación como *Comics Head Lite*, como el que se incluye a continuación.

(Introducir foto 5)

Fotos:

Foto 1:





Foto 2:



Foto 3:



Foto 4:



Foto 5:

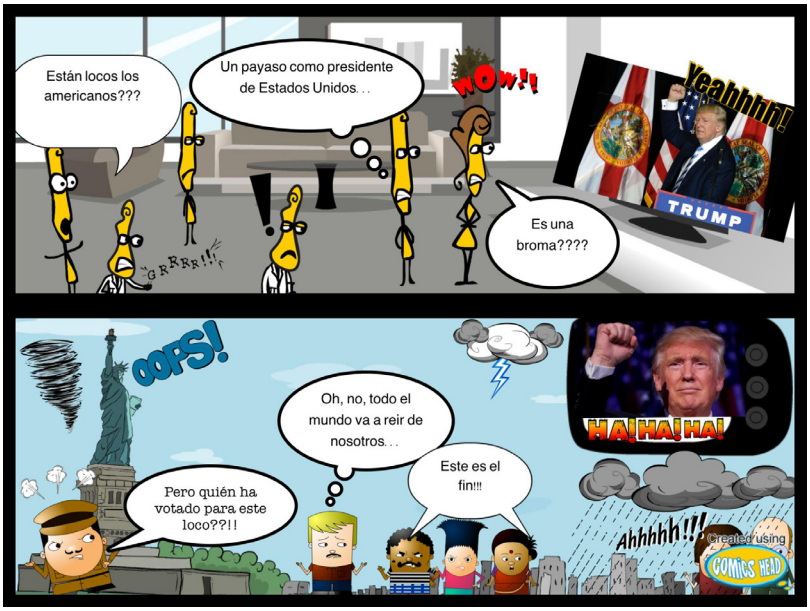
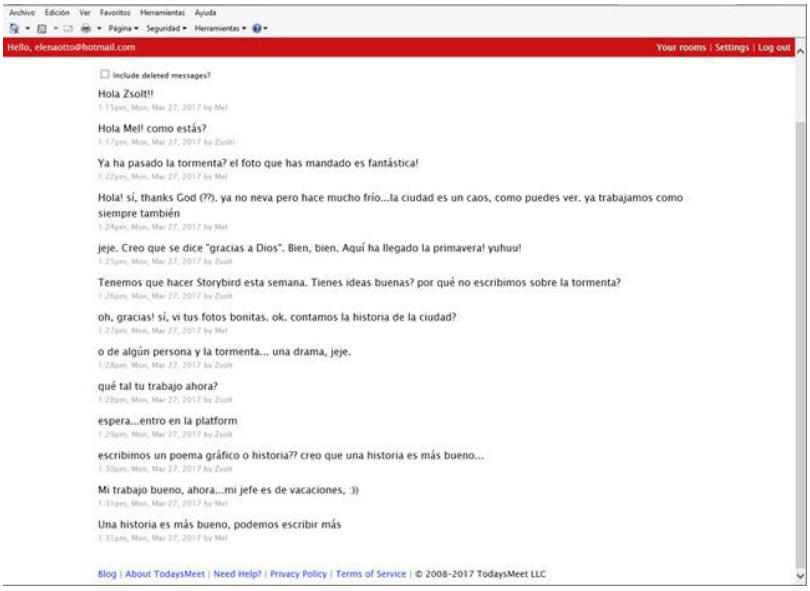

Están locos los americanos???
Un payaso como presidente de Estados Unidos...
WOW!!
Yeahhhh!!
TRUMP
Es una broma????
GRRRR!!!
OOPS!
Oh, no, todo el mundo va a reir de nosotros...
HA!HA!HA!
Este es el fin!!!
Pero quién ha votado para este loco??!!
Ahhhhh!!!
Created using
COMICS HEAD

Foto 6:


Archivo Edición Ver Favoritos Herramientas Ayuda
Página Seguridad Herramientas
Hello, elenaotto@hotmail.com
Your rooms | Settings | Log out
Include deleted messages?
Hola Zsolt!!
Hola Mel! como estás?
Ya ha pasado la tormenta? el foto que has mandado es fantástica!
Hola! sí, thanks God (??). ya no neva pero hace mucho frío...la ciudad es un caos, como puedes ver. ya trabajamos como siempre también
jeje. Creo que se dice "gracias a Dios". Bien, bien. Aquí ha llegado la primavera! yuhuu!
Tenemos que hacer Storybird esta semana. Tienes ideas buenas? por qué no escribimos sobre la tormenta?
oh, gracias! sí, vi tus fotos bonitas. ok. contamos la historia de la ciudad?
o de algún persona y la tormenta... una drama, jeje.
qué tal tu trabajo ahora?
espera...entro en la platform
escribimos un poema gráfico o historia?? creo que una historia es más bueno...
Mi trabajo bueno, ahora...mi jefe es de vacaciones, :))
Una historia es más bueno, podemos escribir más
Blog | About TodaysMeet | Need Help? | Privacy Policy | Terms of Service | © 2008-2017 TodaysMeet LLC