

Las TIC como instrumento cultural, intercultural, de naturaleza mediada

The new technologies as cultural, intercultural and mediatic instruments

Celia Romea Castro

Dpto. de Didáctica de la Lengua y la Literatura. Universitat de Barcelona

(Fecha de recepción 26-05-2006)

(Fecha de aceptación 29-09-2006)

Resumen

Las TIC simplifican la forma de desentrañar temas. Proponemos que las aulas dispongan del equipamiento que permita un escenario educativo con un empleo natural, integrado y eficiente de estos recursos, servicios y aplicaciones pedagógicas. Presentamos programas Moodle, Webquest, Wiki, correo electrónico, etc., que permitan actividades orales, escritas o audiovisuales; facilitar información a los escolares o estudiantes de diversos niveles, activar la comunicación entre iguales, acercarse a la cultura propia, propiciar la comprensión de culturas distantes por medio de todo aquello que pueda encontrarse digitalizado: literatura (bibliotecas virtuales) -poesía, novela, teatro- música -canción actual, clásicos-, cine, publicidad, documentales, etc..

Summary

The TIC makes it easy to bring light to issues. Our proposal is to equip the classrooms with devices that allow a natural, integrated learning scenario and efficient with this resources, with the services and pedagogic utilities. We are glad to present the Moodle, Web Quest, Wiki, e-mail, etc... applications that allow oral, written and audio-visual activities; handle information to multiple level students, activate communication between equals, close up to they own culture, ease the comprehension of distant cultures through digital sources: literature (virtual libraries) - poetry, novel, theatre-, music - current songs, classics- cinema, publicity, documentals,...

Introducción

Las Tecnologías de la Información y las Comunicación (**TIC**) son bastante incuestionables: están ahí, forman parte de la cultura tecnológica que nos rodea y con la que debemos convivir. Amplían nuestras capacidades físicas y mentales y las posibilidades de desarrollo social. Incluimos en el concepto TIC los medios de comunicación de todo tipo: los medios de comunicación social ("mass media") y los medios de comunicación interpersonales tradicionales con soporte tecnológico como el teléfono, fax...

Estos materiales virtuales facilitan la educación en entornos formales y no formales respetando la diversidad cultural en una situación que invita al usuario a gestionar su propio aprendizaje. La revolución digital supone una convergencia de diferentes realidades, variadas tecnologías y maneras de expresarse distintas; ese conjunto permite que la cultura escrita se confunda, se mezcle y se integre con la cultura hablada, con la tradición oral, con la cultura de la imagen y la de las representaciones.

Los medios que se integran en las tecnologías de la información y de la comunicación permiten aproximar la cultura de un entorno concreto a personas de culturas cercanas o distantes, por medio de los elementos que pueden encontrarse en la red (literatura, cine, publicidad, información general, historia, geografía, sociedad, etc.). La cultura tecnológica es un instrumento cognitivo que potencia nuestras capacidades mentales y permite el desarrollo de nuevas maneras de pensar; su capacidad interactiva permite al usuario definir el

comportamiento de una máquina. Podemos comprobar fácilmente que, por medio de procesos diversos podemos llegar a un mismo resultado.

Antes de avanzar, quisiera señalar algo que vemos con frecuencia. Hay una buena relación entre nivel de formación en TIC del profesorado, su uso para actividades personales y para preparar las clases. Sin embargo, hay una correlación más baja entre formación y uso de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El desarrollo profesional del profesorado facilita el éxito del binomio tecnología y educación. Para utilizar la tecnología como elemento de formación, no sólo se requiere un entrenamiento formal, en un momento inicial, sino el apoyo sostenido para adquirir seguridad y mejorar las formas de integrar la tecnología en la enseñanza. La formación debe ser más que básica. Ha de permitir transformar las aulas de lugares donde hay una información en un solo sentido -del profesor al estudiante- a lugares centrados en los estudiantes que interactúan en equipos, tanto con sus compañeros del aula como con otros de otros puntos del mundo, por medio de clases virtuales en Internet. Actualmente, gran parte del profesorado se siente intimidado por la tecnología, y prefiere el estilo que ha tenido por costumbre, para la docencia. Los programas de formación han de ayudarles a ver los beneficios pedagógicos y educativos del uso de la tecnología en sus clases. Además, es importante que pasen de ser de consumidores de información, a productores; que adapten trabajos previos, a otros de acuerdo a su realidad cultural y educati-

va, como en ese sentido, siempre ha hecho. Es importante que aprenda a compartir recursos, intercambiar ideas y prácticas con otros profesores de su materia, para mejorar el currículo. Las escuelas conectadas a Internet, permiten al profesorado reflexionar sobre contenidos y métodos de enseñanza y, si se prepara a los estudiantes para utilizar la tecnología, el impacto y los cambios pueden ser profundos. Fácilmente, puede comprobarse que el uso de computadoras aumenta los estímulos y el nivel de energía en las clases, y brinda al aula un ambiente de aprendizaje autónomo e interactivo con un alto grado de motivación, con un mayor grado de éxito en el aprendizaje y mucho menos fracaso. Internet requiere de conocimientos e intuición para navegar por los enlaces, para comprender las ventajas y desventajas asociadas a la dirección en la que se progresa por el texto, así como para inferir y diferenciar la ventaja de unos tipos de enlaces frente a otros.

Enumerar sus cualidades es fácil¹, porque se evidencian en cuanto nos acercamos a ellas:

Proporcionan el acceso a la información acerca de cualquier tema y en diversos formatos (textual, icónico, sonoro), por televisión, Internet, discos CD-ROM y DVD, respecto a aspectos laborales, de ocio, domésticos, etc.

Facilitan instrumentos para simplificar el procesamiento de datos. Los ordenadores con sus periféricos y programas, facilitan la escritura, la copia de textos, cálculos diversos, ayudan a la creación de bases de datos, de tratamiento de imágenes...

Canalizan la comunicación para informar y contactar con personas o instituciones por medio de Web, correo electrónico, mensajería, fórum, videoconferencia...

Almacenan mucha información en poco espacio y soporte ligero: discos, tarjetas, redes.

Automatizan las tareas, porque procesan la información siguiendo las instrucciones de unos programas.

Digitalizan la información: textual, sonora, icónica y audiovisual lo que permite captar cualquier información, procesarla y, finalmente, convertirla a cualquier formato para almacenarla o distribuirla.

Hemos de hacer que los materiales didácticos digitales sean un elemento cotidiano en el aprendizaje de los alumnos; las aulas han de disponer del equipamiento que permita un escenario educativo en el que exista un empleo natural, integrado y eficiente de estos recursos, servicios y aplicaciones pedagógicas: Internet sin cables, ordenadores a compartir por un número reducido de usuarios -dos o tres como máximo- mejor si son portátiles; programas *Moodle, Webquest, Wiki*, correo electrónico, etc., para orientar actividades orales, escritas o audiovisuales; facilitar información a los escolares o estudiantes de diversos niveles, activar la comunicación entre iguales, acercarse a la cultura propia, propiciar la comprensión de culturas distantes por medio de todo aquello que pueda encontrarse digitalizado: literatura (bibliotecas virtuales) -poesía, novela, teatro- música -canción actual, clásicos-, cine, publicidad, documenta-

les. Muchas necesidades informativas, culturales, están cerca cuando se hace la demanda adecuadamente y se tienen los programas que las facilitan.

Actualmente, podemos repartir nuestro tiempo interactuando en tres mundos:

1. El presencial, de naturaleza física, regido por las leyes del espacio, donde hay distancia entre las cosas y las personas

2. El intrapersonal de la imaginación.

3. El ciberespacio, de naturaleza virtual, constituido por bits, sin distancias.

Internet proporciona este tercer mundo, de naturaleza *mediada*, que nos hace posible casi todo lo que hacemos en el mundo real y además nos permite desarrollar nuevas actividades, muchas de ellas enriquecedoras para nuestra personalidad y forma de vida (contactar con foros telemáticos y personas de todo el mundo, localizar cualquier tipo de información, teletrabajo, teleformación, teleocio, etc.)

Características de la comunicación mediada

Queremos defenderla como un modelo más para facilitar el acercamiento intercultural de culturas distantes en el espacio o en su forma de percepción. Aunque tiene mayor complejidad técnica, en la actualidad es una mediadora que permite mayor entendimiento por su facilidad de uso, y con escasos recursos. ¿Quién en épocas pasadas, no muy lejanas, ha podido llegar a los lugares más recónditos del planeta, a las costum-

bres más dispares a las propias, a las formas de vida más sorprendentes, de una manera tan elemental y con tan poco esfuerzo como la de pulsar un botón y elegir un canal de televisión en el comedor de la casa más modesta?

Evidentemente el acceso se hace por medio de una comunicación mediada con ciertas premisas:

- Intervención tecnológica.
- Doble enunciación.
 - el sujeto de la enunciación individual (el locutor virtual)
 - el sujeto de la enunciación de la empresa de comunicación.
- El sujeto de la producción enunciativa (el constructor del discurso).
- El tiempo y/o el espacio plusmediático.
 - Separación entre los sistemas de producción y de recepción en TV o cine, no tanto en los algunos programas de TIC interactivas.

Se ha de ser consciente que los medios de comunicación, y el discurso que producen, contienen un cierto grado *etnocentrismo* eurocéntrico (de cultura europea) que implica un modo de percibir a los otros a partir de los propios patrones. La comunicación cultural se hace desde el etnocentrismo de nuestro propio grupo cultural, centrado. Con algunos prejuicios hacia lo ajeno, estereotipos que ensalzan las virtudes del propio grupo y los defectos de los otros, simplificación de la realidad con tipificación elemental de los fenómenos y de acuerdo con un orden social.

Objetivos

Después de resaltar algunos elementos que permiten acercarnos al tema queremos señalar, la importancia de la comunicación cultural *mediada* como facilitadora de lecturas diversas respecto a la idea de cultura/culturas. Pretendemos:

1. Considerar texto e imágenes como conjunto que se complementa.
2. Reconocer su capacidad culturizadora.
3. Contextualizar el espacio vicarial en una realidad
4. Eliminar prejuicios hacia lo desconocido y distante en el espacio o en el tiempo

Nunca antes fue tan necesario que los niños aprendan a leer, escribir y pensar críticamente, al punto que la idea de alfabetización se ha expandido desde las nociones tradicionales de lectura y de escritura, hasta incluir la capacidad para aprender, comprender e interactuar con la tecnología, de manera crítica y significativa. La hipertextualidad tiene características que requieren una nueva comprensión del texto que se lee y un conjunto de estrategias específicas para la

escritura. La incorporación del hipertexto a la educación escolar proporciona al docente nuevos recursos para la creación escrita. Actividades como añadir, eliminar, fraccionar, asociar, reordenar y relacionar, entre otras, se pueden promover con la escritura de hipertextos. Los textos digitales que incorporan el hipertexto, requieren que lectores y escritores desarrollen nuevas habilidades, más allá de las requeridas hasta ahora para enfrentarse a los medios impresos. De entre las formas hipertextuales de representación que se señalan en el cuadro que sigue, destacaremos algunas que tienen atractivo en la educación por el desarrollo de capacidades que conlleva, por el grado de motivación, por la curiosidad, a la que incita. Podremos ver que se trata de líneas pedagógicas bien conocidas pero la inclusión de las TIC nos facilitan las tareas notablemente porque muchas de las dificultades generadas por los traslados forzosos en busca de información o de documentación la tenemos al alcance de un "clic" con un grado de realidad virtual- cercana a la tangible- en ocasiones muy elevado² veamos algunas de las modalidades para estructurar situaciones de aprendizaje mediado:

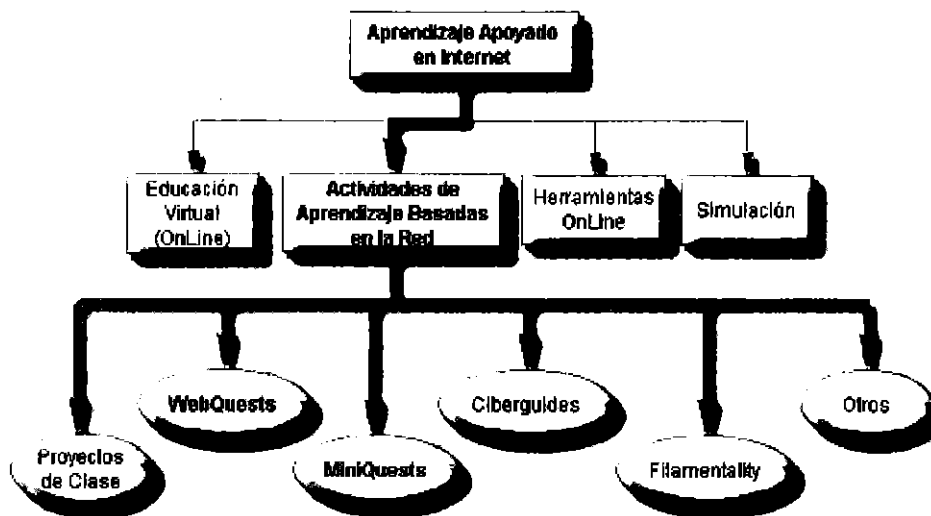


Diagrama realizado con el Software Inspiration www.inspiration.com

Proyectos de clase

Aprender por Proyectos no es nuevo. Es una herramienta de enseñanza efectiva que para llevarla a la práctica requiere ciertos cambios en la dinámica de clase. El trabajo se enfoca para dar la solución a un problema complejo o para realizar una actividad que también lo es. La metodología³ se centra en el aprendizaje; por lo que tiene un peso significativo la selección de los temas de los proyectos que los estudiantes van a realizar, que suele concordar con sus intereses y habilidades. En términos generales un proyecto permite:

1. Adquirir conocimientos y habilidades básicas.
2. Aprender a resolver problemas complicados.
3. Llevar a cabo tareas difíciles utilizando estos conocimientos y habilidades.

El trabajo se lleva a cabo en grupos; los estudiantes tienen mayor autonomía que en una clase tradicional por hacer uso de diversos recursos dentro y fuera del aula y los grupos que se conforman trabajan en proyectos diferentes. El Aprendizaje por Proyectos en un entorno tecnológico, se pueden llevar a cabo con las tecnologías comunes de la escuela, el hogar o la comunidad. No es necesario contar con los últimos avances tecnológicos. Señalaremos algunos:

- Herramientas genéricas, como Procesadores de Texto, Hojas de Cálculo, Bases de Datos y software para trazar y dibujar; herramientas genéricas para todas las materias del currículo, como ocurre con la lectura, la escritura y la aritmética, transversales a todas las disciplinas.
- *Software* y periféricos que incluyan elementos como escáner, cámaras digita-

les, cámaras de video, y VCR, así como la conectividad y el software necesarios para usarlos. Este software hace posible que los estudiantes aprendan a leer y a escribir documentos no lineales, interactivos que contienen texto, sonido, gráficos y video.

- Conexión a Internet y a la Red (www).

- *Software* y hardware para publicaciones. Un *Software* genérico y una impresora, son por lo general suficientes.

- *Hardware* y software para presentaciones *Power Point* y un proyector.

- *Hardware* que tenga una velocidad normal y que sea confiable.

Para solucionar un problema complejo o llevar a cabo una tarea difícil han de tenerse en cuenta estrategias diversas, tanto en la educación formal como la no formal:

1. Las que potencian las capacidades mentales; computadores, bibliotecas tradicionales, y las Bibliotecas Digitales Globales.

2. Las que amplían las capacidades físicas, tales como el avión, el telescopio, el microscopio, el teléfono e Internet.

Veamos una pequeña muestra, aunque Eduteka cuenta con muchas propuestas para todas las áreas⁴

Lengua castellana y literatura

a) Lengua Castellana y Literatura

- Cómo desarrollar habilidades para hablar en público

Proyecto de Clase que busca estimular en los niños la capacidad para hablar

en público y exponer ideas sustentadas en hechos reales que le sucedieron a personajes famosos. Se realiza en varias etapas. TIC: Internet (deseable), Presentación Multimedia.

- Consúltale a la Real Academia

Proyecto de Clase que promueve la utilización del correo electrónico para plantear a la Real Academia de la Lengua Española (RAE) consultas concretas relacionadas con el uso de la lengua española (ortografía, léxico o sintaxis). TIC: Internet, Correo Electrónico.

b) Lectura

- El salón de la fama

Proyecto de Clase con el que se busca estimular el gusto por la lectura apoyándose en la biografía como género literario. TIC: Internet, Editor Gráfico, Presentaciones Multimedia.

c) Escritura

- Creando acertijos

Proyecto de Clase que busca desarrollar en los niños habilidades para formular acertijos de manera que evalúen diferentes tipos de información para la creación de los mismos. TIC: Internet, Procesador de Texto, Presentaciones Multimedia.

- El poder de la poesía

Proyecto de Clase que pretende desarrollar habilidades literarias como analizar, evaluar e interpretar el lenguaje figurativo propio de la poesía, mediante la exploración de la obra de algunos poetas. TIC: Internet, Procesador de Texto, Presentaciones Multimedia.

Las webquests⁵

Son actividades de aprendizaje realizadas con recursos preseleccionados por el docente que se encuentran en la Red (Internet). Los estudiantes acceden a estas fuentes, seleccionan y analizan la información para mejorar su comprensión sobre temas y realizar las tareas solicitadas. Pretenden que el tiempo asignado para una determinada actividad sea el óptimo. Con ese objetivo, en los grados inferiores, el profesor suministra sitios donde se encuentra la información; en los superiores, se ofrece la información básica y los estudiantes deben buscar otros sitios similares o se les pide que complementen y amplíen la información dada. Así, los estudiantes utilizan la información más que buscarla. Una *Web Quest* consta de seis partes⁶:

- *Introducción*: Preguntas que deben hacerse.
- *Tarea*: Actividades que deben desarrollar.
- *Proceso*: Establece los pasos que el estudiante ha de realizar.
- *Recursos*: Los materiales objetote estudio. Textos, imágenes, música
- *Evaluación*: Qué deben hacer los estudiantes con el conocimiento.
- *Conclusión*: Qué hemos aprendido. Cómo lo hemos conseguido.

La tarea es la parte más importante de una *WebQuest* ya que pretende interesar al estudiante y mantener su interés para incrementar de esta manera su comprensión sobre el tema.

La *Miniquest* es una *WebQuest* de corta duración que se compone de tres pasos: escenario, tarea y producto⁷.

*PHP WebQuest*⁸ es un programa educativo diseñado para elaborar *WebQuests* en poco tiempo y sin tener que escribir código HTML o usar programas de edición de páginas *web*. El programa crea todos los documentos necesarios y los coloca en el servidor, por lo que no es necesario subir archivos por FTP o buscar espacio en un servidor gratuito. *PHP WebQuest* es gratuito para uso educativo sin ánimo de lucro.

Para acceder a *WebQuest* en español⁹, hay numerosas ideas en cada una de las direcciones señaladas, en la primera, biblioteca semántica de la *WebQuest* hay comentarios que orientan y ayudan seleccionar el material, de acuerdo a lo que se busque. La segunda contiene sitios para empezar a manejar el instrumento de forma atractiva; pueden encontrarse sugerencias sobre todas las materias curriculares.

La red muestra las posibilidades de las *WebQuest* para acercarse a la interculturalidad. Cabe destacar la información que presenta Enrique Javier Díez Gutiérrez *WebQuest "La educación intercultural"* de la Universidad de León con una actividad destinada al alumnado de Magisterio y Psicopedagogía que incluye recursos de interés porque facilita lecturas¹⁰ de documentos que orientan la búsqueda de información. *Aula Intercultural del Portal de la Educación Intercultural* gestionado por FETE-UGT con una oferta en siete lenguas, y muchos materiales: artículos, recursos, agenda de eventos y varias *WebQuests*¹¹ interesantes; vale la pena acercarse a la página porque sugiere muchas ideas pedagógicas presionando en las pestañas laterales, además de artículos con infor-

maciones que permiten hacer una búsqueda selectiva de los elementos que necesitemos en cada momento.

Las ciberguías

Permiten organizar la información de proyectos por bloques. Pueden ser de de espectáculos, turismo, urbanas, etc.¹². Son guías de Internet, elementos previos para objetivos parciales. Un ejemplo, del Centro Virtual Cervantes¹³

Ciberguía de ocio. Por Aurora Duque de la Torre.

	Contraseñas		
--	--------------------	--	--

Clasificación

Contenido: Funcional

Apartado: Organizar un viaje

Nivel: Varios

Destreza que predomina: Varias

Destinatarios: Jóvenes y adultos

Tipo de agrupamiento en clase: Pequeños grupos

Preparación

Tiempo de preparación: 5 minutos

Material necesario: 5 papeles con la definición de un grupo determinado

Duración de la actividad en clase: 60 minutos

Página de Internet que hay que visitar:

<http://www.lanetro.com>

Descripción

Diles a tus estudiantes que van a organizar un fin de semana a alguna ciudad de España: Madrid, Barcelona, Bilbao, Zaragoza, Valencia, Málaga, Sevilla, etc. Pero que el viaje de fin de semana no es para ellos sino para cuatro grupos diferentes que vienen solo un fin de semana a visitar nuestro país. Pídeles que elijan un lugar. Debido al poco tiempo del que disponen los grupos visitantes, recomiéndales que hagan planes que se sitúen en el centro de cada ciudad.

Divide la clase en cuatro grupos, cada uno de ellos tiene que ir a la dirección indicada y buscar información sobre diferentes aspectos:

Grupo 1: Restaurantes y bares de tapas.

Grupo 2: Arte.

Grupo 3: Salidas nocturnas (bares de copas, discotecas, salas de fiesta, flamenco, etc.)

Grupo 4: Revisa la agenda que es un apartado de esta página, donde se pueden ver los espectáculos que se hacen ese mismo fin de semana y que no son permanentes.

Mientras, pon en la pizarra o en una transparencia esta información:

- Turistas japoneses, jubilados, hacen mucho deporte, les gusta caminar, quieren ver flamenco y comer paella. No beben alcohol, aunque les gustaría saber qué es la sangría. Tienen poder adquisitivo alto.

- Ejecutivos alemanes. La mañana del sábado la tienen ocupada en una reunión. La mayoría están casados. Son de una compañía de importación y exportación de arte moderno. No conocen nada de España. Trabajan mucho, quieren relajarse durante el fin de semana.

- Un grupo de jóvenes europeos perteneciente a la ONG «Por una Europa sin carne», son vegetarianos. Sólo beben cerveza de vez en cuando. Les gustan los conciertos en directo y la música alternativa.

- Un grupo de jóvenes americanos. Les han dicho que en España se vive de noche y quieren comprobarlo. El grupo está compuesto por dos asociaciones estudiantiles: amigos del cine y amigos de la música española. Nunca han venido a España.

Cuando terminen de buscar la información en Internet. Forma nuevos grupos, en los que haya un miembro de cada grupo anterior. Asigna uno de los grupos de visitantes a cada uno. Entre todos tendrán la información necesaria para programar el fin de semana. Pueden presentarlo como un folleto de viaje.

Filamentality

Este sitio web⁴, creado por SBC Pacific Bell, ayuda a los profesores a crear espacios de aprendizaje basados en Internet. No es necesario saber nada de HTML y, además, el profesor puede volver todas las veces que desee al sitio web

que ha hecho y modificarlo. Filamentality ayuda al profesorado a elegir un tema, a reunir sitios web de calidad y le guía mediante páginas interactivas para realizar su sitio web personal. Veamos su imagen corporativa en la que resuelve cuestiones de funcionamiento:

Google FILAMENTALITY

Buscar

8 bloqueado(s)

Corrector ortográfico

Opciones

FILAMENTALITY

at&t

AT&T Yahoo! High Speed Internet Express
Only \$12.99 [LEARN MORE](#)
12 month term. Online order only. Other
monthly charges apply. See details.

Filamentality

helping you add your Filament to the web of learning

Filamentality is a fill-in-the-blank tool that guides you through picking a topic, searching the Internet, gathering good Internet links, and turning them into online learning activities. Support is built-in along the way through *Mentality Tips*. In the end, you'll create a web-based activity you can share with others even if you don't know anything about HTML or serving web pages.

Search Filamentality

Search Blue Web'n

[Start a New Page](#) [Search Filamentality](#) [A Tour of the Process](#)

[Edit an existing page](#) [Activity Formats](#) [User Guides](#)

Frequently Asked Questions

What about that crazy name?

Ha de decirse que hay poca información en castellano.

El weblog o bitácora

Proviene de la unión de las palabras *Web* y *Log* (En inglés un *Log* es una bitácora o diario de abordo) Un *Blog* es más un espacio personal de escritura en Internet en el que su autor publica artículos o noticias (*post*) que pueden contener texto, imágenes e hipervínculos. Los nuevos contenidos se añaden vía *web* desde el propio navegador y sin necesidad de ningún otro programa auxiliar. Están pensados para utilizarlos como una especie de diario *on line* que una persona usa para informar, compartir o

debatir sobre las cosas que le gustan e interesan. Ofrecen información propia, elaborada por su autor o autora o se recopila lo más interesante sobre el tema de la Red, como recurso documental. Los hay que reúnen ambas características. En la portada del *Weblog* aparecen las anotaciones más recientes. Cada *post* suele incluir un título, fecha de publicación, nombre del autor, y un enlace que conduce a un formulario para que los visitantes pueden escribir sus comentarios. Todo *Blog* incluye uno o varios menús con el nombre de los temas o categorías en las que se clasifican las entradas; de forma que, cuando se pulsa sobre uno de esos nombres aparecen en

pantalla sólo los artículos incluidos en esa categoría. Suele haber un apartado con información sobre el autor o autora con enlaces a sitios *Web* recomendados. Los *Blogs* pueden tener otras funciones:

- Buscador de contenidos
- Soporte multiusuario (varios autores)
- *Trackback* (un aviso automático cuando otro *Blog* ha enlazado alguno de tus artículos)
- Sistema de administración de plantillas o diseños
- Generación de RSS¹⁵ para la redifusión (traducción de sindicación) de contenidos

- Tratamiento y agregación de RSS
- Administración de imágenes
- Gestión de comentarios
- Bloqueo de comentaristas no deseado
- Una lista de los últimos comentarios añadidos por los lectores
- Una relación de los artículos más comentados o los datos estadísticos de las visitas, etc.

Estos recursos permiten hacer un seguimiento de una *Weblog* y ayudan a fidelizar a sus lectores. Para seguir los pasos que permitan crear una *Weblog* hay muchos lugares¹⁶. Veamos un ejemplo de su aspecto:

Explorar blogs

Busque blogs por todo internet con la [Búsqueda de blogs de Google Search](#).

BUSCAR BLOGS

BLOGS ACTUALIZADOS: [Enjoy The Silence](#)
14:01 [El burro catalán](#)

BLOGS NOTABLES: [My life with bad English](#)

BLOGS ALEATORIOS: [BLOG SIGUIENTE >>](#)

¿Qué es un blog?

VISITA RÁPIDA

Publicar opiniones

Obtener comentarios

Enviar fotografías

Vuelvase móvil

Un blog es un sitio Web fácil de usar en el cual puede, entre otras muchas cosas, expresar rápidamente sus opiniones e interactuar con otros usuarios. Todo ello GRATIS.

Cree un blog en tan sólo 3 pasos:

- 1 Crear una cuenta
- 2 Asignar un nombre a su blog
- 3 Elegir una plantilla

CREE SU BLOG AHORA

RECENT NEWS

Looking for comment control? We've introduced [Comment Moderation](#) to give you the flexibility you need.

GUIDE + AD

With our new [AdSense text](#), it's now easier than ever to make money by blogging.

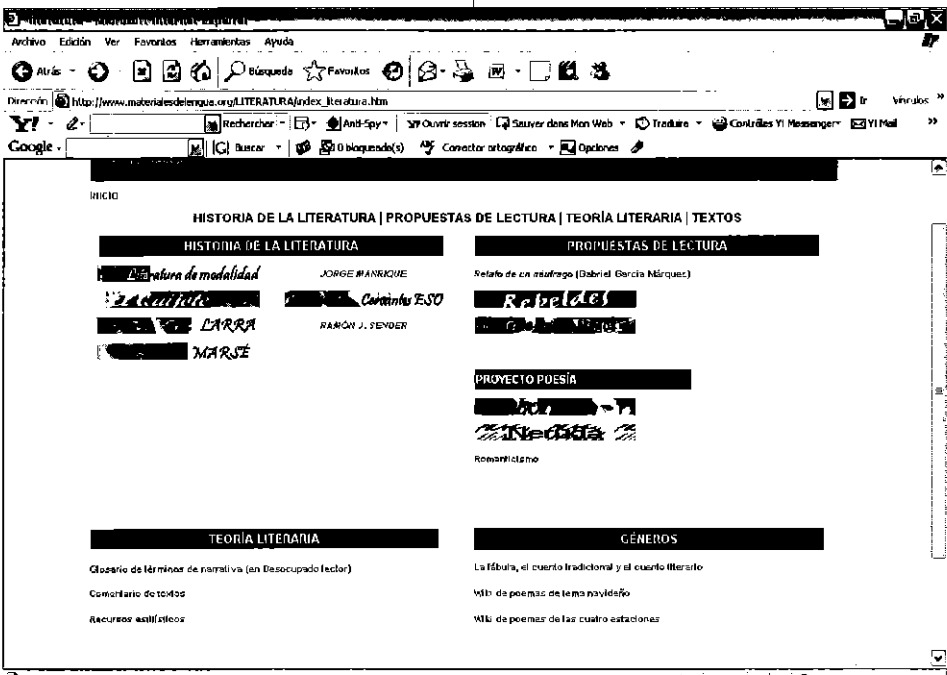
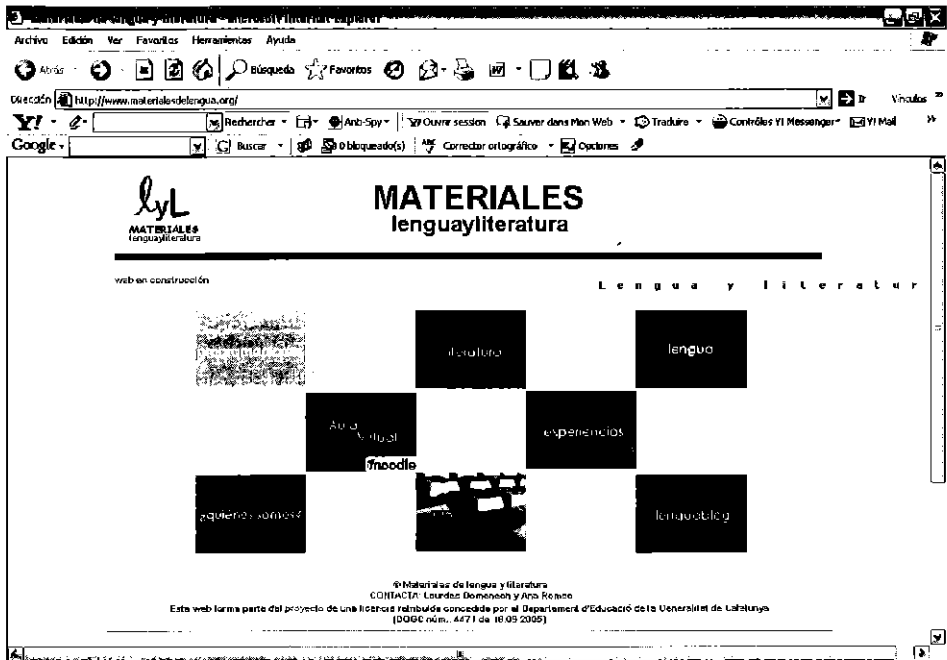
Inicio | Acerca de | Blogs | Ayuda | Idioma | Desarrolladores | Artículos | Privacidad | Copyright © 1999 - 2006 Google

El moodle

La palabra *Moodle* es un acrónimo de Modular *Object-Oriented Dynamic Learning Environment* (Entorno de Aprendizaje Dinámico Orientado a Objetos y Modular), interesante para la educación. Como verbo, describe el proceso de deambular perezosamente a través de algo. Las dos acepciones tienen sentido de acuerdo con su desarrollo. Todo el que usa *Moodle* es un *Moodler*. Se compone de un paquete de Software para crear cursos y sitios Web basados en Internet. Moodle se distribuye gratuitamente como *Software* libre (*Open Source*) (bajo la Licencia pública GNU¹⁷). Esto significa que *Moodle* tiene derechos de autor (copyright), aunque permite algunas libertades. Puede copiarse, usarse y modificarse *Moodle* siempre que el programa lo acepte: proporcionar el código fuente a otros, no modificar o eliminar la licencia original, y aplicar esta misma licencia a cualquier trabajo derivado de él. Surge como proyecto basado en lo social. Da prioridad a los foros y resulta muy sencillo crear contenidos, ejercicios, evaluaciones... Permite que los ejercicios no puntúen, establecer múltiples intentos, elaborar encuestas de autoaprendizaje, trabajos en grupo, diarios personales, y muchas más cosas. Desde el punto de vista educativo tiene mucha utilidad:

- Promueve una pedagogía de constructivismo social (colaboración, actividades, reflexión crítica, etc.).
- Apropriada para el 100% de las clases en línea, así como también para complementar el aprendizaje presencial.
- Tiene una interfaz de navegador de tecnología sencilla, ligera, eficiente, y compatible.
- Es fácil de instalar en casi cualquier plataforma que soporte PHP¹⁸. Sólo requiere que exista una base de datos que pueda compartirse.
- Soporta las principales marcas de bases de datos (excepto en la definición inicial de las tablas).
- La mayoría de las áreas de introducción de texto (materiales, mensajes de los foros, entradas de los diarios, etc.) pueden ser editadas usando el editor HTML, tan sencillo como cualquier editor de texto de *Windows*.

El entorno virtual cuenta en el mundo con más de dos millones de usuarios - El sistema se ha traducido a 70 idiomas - 1.300 institutos y universidades españolas emplean *Moodle* como complemento de la clase presencial. Presentamos un ejemplo de uno de Lengua y Literatura castellanas, realizado por Lourdes Doménech y Ana Romeo¹⁹ profesoras de IES Serrallarga de Blanes:



El correo electrónico intercultural²⁰

Es una actividad telemática que pone en comunicación el alumnado de diferentes lugares del mundo. Organiza el contacto intercultural vía correo electrónico, con posibilidad de organizar algunos encuentros virtuales con alumnado de otras escuelas de otros países, de su misma edad. Estos encuentros pretenden:

- Ofrecer información de la propia cultura.
- Pedir información de la cultura de otros países.
- Compartir y promover una relación de amistad.

La actividad corresponde a un crédito variable, para primer ciclo de Educación Secundaria Obligatoria, en 5 sesiones. En el programa de comunicación intercultural se propicia que los jóvenes se comuniquen con personas de otras culturas, para acercarse a ellas sin prejuicios.

Objetivos

- Utilizar un discurso sin expresiones coloquiales o locales.
- Parafrasear para clarificar un concepto, utilizar equivalencias con construcciones más simples y/o meta comunicarse.
- Evitar la ansiedad que pueden dificultar la comunicación intercultural.
- Propiciar empatías que favorecen la comunicación intercultural.
- Conocer aspectos sobre realidades culturales diversas.

Materiales

Aula de informática con conexión a Internet.

Preferiblemente con *Webcam*.

Fichas de reflexión del alumnado.

Rejilla de evaluación

Productos de evaluación

Materiales impresos de los correos electrónicos de la experiencia.

Fichas sobre reflexiones individuales.

Procedimiento

Sesión 1: Aula de informática con conexión a Internet

1. Explicar la actividad (5 minutos)
2. En gran grupo seleccionar qué temas sobre la cultura del país de la otra escuela les gustaría preguntar o conocer (comidas, juegos, la escuela, la familia, la política, el clima, ...) Lluvia de ideas (10 minutos)
3. En parejas, seleccionar un tema distinto para cada grupo. Explicar que han de hacer un escrito al alumnado de la otra escuela presentándose y preguntando por el tema seleccionado. Recordar que deben evitar el uso de palabras coloquiales, han de parafrasear para aclarar conceptos, y hacer construcciones simples (si se contacta con estudiantes de español), y se explicará el sentido de los mensajes para evitar malentendidos (10 minutos).
4. Cada pareja prepara una pequeña introducción presentándose a sí mismos y preguntando por el tema seleccionado. Así mismo también preguntan qué aspectos les gustaría conocer sobre su región o de España (20 minutos)

5. Imprimir el mensaje y enviar el e-mail a sus ePALS²¹ (15 minutos)

Sesión 2: aula de informática con conexión a Internet.

1. Algún estudiante puede explicar qué se hizo en la sesión anterior (5 minutos).

2. Imprimir el correo electrónico recibido por los compañeros (los mensajes que se vayan enviando y recibiendo se pueden imprimir, ordenar, clasificar, exponer en clase, etc.) (10 minutos).

3. Cada pareja escribe un nuevo correo agradeciendo la información y explicando que próximamente les prepararán un informe sobre lo que les habían pedido (15 minutos).

4. Cada pareja imprime su correo y lo envían (10 minutos).

5. Cada pareja estudia la información recibida y la explica a sus compañeros (20 minutos).

Sesión 3: Aula de informática con conexión a Internet.

1. Algún estudiante puede explicar qué se hizo en la anterior sesión (5 minutos).

2. Imprimir el correo recibido por los compañeros (10 minutos).

3. Cada pareja prepara su informe sobre los aspectos que se pedían (puede utilizarse Internet o la biblioteca) (30 minutos).

4. Cada pareja imprime su informe y escribe un correo a sus compañeros del otro país (15 minutos).

Sesión 4: Aula de informática con conexión a internet.

1. Alguien explicará qué se hizo en la anterior sesión (10 minutos).

2. Imprimir el correo electrónico recibido por los compañeros. (10 minutos).

3. Iniciar la sesión de contacto virtual entre los compañeros de distinto centro (correo electrónico) (40 minutos).

(Se pueden añadir cuantas sesiones se deseen, siguiendo la misma planificación. A mayor número de sesiones se podrán trabajar con mayor profundidad esos aspectos; también se hablará de las sensaciones que han tenido al recibir los correos con el fin de superar las emociones negativas y potenciar las positivas hacia la comunicación intercultural).

Última sesión: aula ordinaria

1. Se recordará qué se hizo en la anterior sesión (10 minutos).

2. En parejas reflexionar sobre los aspectos de la ficha (20 minutos).

3. Puesta en común de las reflexiones (20 minutos).

4. De forma individual recoger qué se ha aprendido de las sesiones y valorarán la actividad (10 minutos).

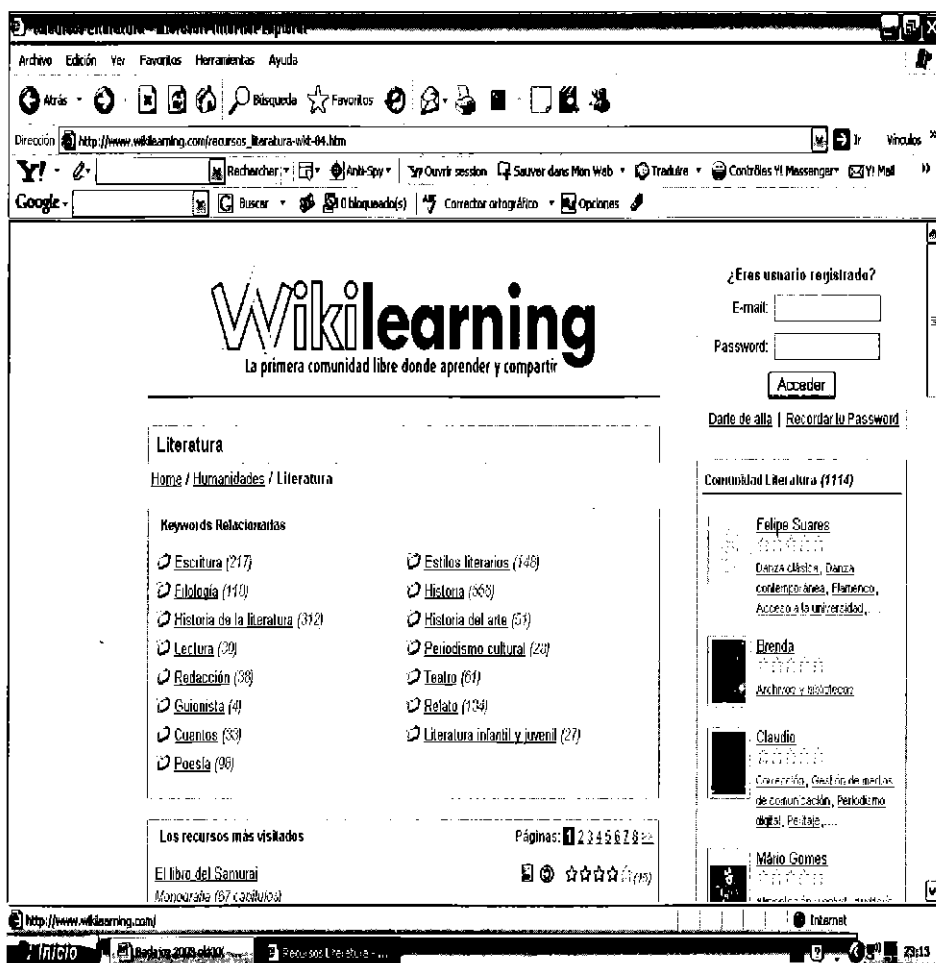
Las wiki²²

Como señala La enciclopedia libre *Wikipedia*, un *wiki* (del hawaiano *wiki* *wiki*, «rápido») es una colección de páginas de hipertextos, que pueden visitarse y editarse libremente, en cualquier momento, aunque a veces requiere el registro como usuario. Una versión *web* de un *wiki* también se llama *WikiWikiWeb*. Es un juego de palabras porque las iniciales son «WWW» como las de la *World Wide Web*. Es una aplicación de informática colaborativa en un servidor; permite que los documentos

allí alojados (las páginas *wiki*) sean escritos en colaboración a través de un navegador, por medio de una forma sencilla que da formato, crea enlaces, etc. Si se edita una página *wiki*, sus cambios en la *web* no pasan por ningún tipo de revisión previa. También quien lo desee, puede crearse la propias *wiki*²³.

Dos informaciones que nos parecen de interés, aunque sólo sea una pequeña

muestra, porque el espacio no permite más extensión. Tenemos el *Wikilearning* organizado por áreas, con mucha información en cada una de ellas, de gran utilidad docente y de consulta para la preparación de muchos temas. Hemos elegido el formato del hipertexto de literatura, los *Keywords* o apartados por temas, que incluye información -tanta como el número de entradas señaladas- cada una.



La enciclopedia *wikipedia*

Se autodefine como una enciclopedia libre multilingüe basada en la *tecnología wiki*. *Wikipedia* se escribe en colaboración, por voluntarios, permitiendo que la gran mayoría de los artículos sean modificados por cualquier persona con acceso, mediante un navegador web. El proyecto comenzó el 15 de enero de 2001, fundada por Jimbo Wales y Larry Sanger como complemento de la enciclopedia escrita por expertos Nupedia. Ahora depende de la fundación sin ánimo de lucro *Wikimedia Foundation*. *Wikipedia* tiene más de 3.800.000 artículos, incluyendo más de 1.100.000 en su edición en inglés, y a finales de febrero de 2006 alcanzó la cifra de 1.000.000 de usuarios registrados. Desde su concepción, *Wikipedia* no sólo ha ganado en popularidad, sino que su éxito ha propiciado la aparición de proyectos hermanos. Existe, sin embargo, controversia sobre su fiabilidad. En este sentido, la revista científica *Nature*²⁴ declaró que la *Wikipedia* en inglés es casi tan exacta como la *Enciclopedia Britannica* en artículos científicos.

Literatura y cine

Finalmente, un ejemplo de material literario y cinematográfico, en el que habitualmente trabajamos de forma prioritaria, para cercarnos al tema de la comunicación intercultural y al impacto que pueden ejercer culturas distantes en una situación concreta. El cine con su

historia centenaria ha sido un recurso considerado de entretenimiento y se ha aprovechado poco en las aulas. Seguramente, se ha producido por la complejidad de poder disponer de una película, haberla visto, que tenga interés para una finalidad específica, analizarla, hacer propuestas, ver la película por los destinatarios y desarrollar después toda una actividad. Ahora, también el ordenador tiene la pantalla idónea para ver una película en pequeño grupo. Asimismo, en la red²⁵ hay propuestas sobre el uso del cine y en ocasiones comparado con la novela de donde procede el guión para tener un marco comparativo que nos acerque a la lectura de textos literarios de forma más motivada. Cabe señalar que hay mucha información, comentarios o críticas sobre películas. Asimismo abundan las páginas²⁶ en las que se enseña a leer el cine en particular y el mensaje audiovisual en general. También contamos con facilidad para bajar películas por medio del diferentes programas, pero el más popular es el *eMule*²⁷.

Dentro del objetivo pretendido, una propuesta que permita acercarse culturas, geográficas, históricas y políticas bien distantes y distintas a la de los jóvenes actuales de los países occidentales y de culturas democráticas, por medio de una deliciosa historia que permite reunir varios elementos también intertextuales y que en sí misma, relaciona literatura y cine. Veamos²⁸:



Balzac y la joven costurera china.

Título original: *Balzac et la petite tailleur chinoise*

Año de producción, 2002; Film - color - 108'

China, Francia

Francés, mandarín

Dirección: Dai Sijie

Guión: Dai Sijie

Fotografía: Jean Marie Dreujou

Música: Wang Pujian

Montaje: Julia Gregory

Interpretación: Zhou Xun, Chen Kun, Liu Ye, Wang Shuangbao, Chung Shijun, Wang Hongwei

Género: Romance - Drama - Comedia

Basada en la novela de Dai Sijie, *Balzac et la petite tailleur chinoise*

El Autor

Dai Sijie. Para nosotros Sijie Dai, ya que en chino el apellido se escribe primero. Dai nació en 1954 en la provincia de Fujian, en la República Popular China. Entre 1971 y 1974 fue enviado a "reeducarse" a un pueblo cerca de la frontera con el Tibet. Una vez concluido este exilio interior, Sijie finaliza sus estudios y, tras el fallecimiento de Mao Zedong en 1976, logra una plaza en la universidad para cursar Historia del Arte. Cuatro años después ingresa en una escuela de cine, donde un concurso nacional le permite continuar sus estudios en el extranjero. Llegado a Francia en 1984, descubre el cine europeo y queda especialmente impresionado con Buñuel, de quien adquiere ese matiz surrealista que se respira en sus obras. Hasta la fecha, ha realizado tres largometrajes - *China mi dolor en 1989*, *Le mangeur de lune en 1994* y *Tang le Híéme en 1998* -, difundidos por Canal Plus y Arte, y en la actualidad está rodando en China una película titulada *Las hijas del botánico chino*. *Balzac y la joven costurera china*, su primera novela, fue la sorpresa literaria del año en Francia, donde ocupó el segundo lugar en la lista de libros más vendidos.

El argumento

Balzac y la joven costurera china está ambientada en la mal llamada Revolución Cultural China. Nos encontramos a primeros de los años 70 del siglo pasado, en una comuna revolucionaria de "reeducación" para jóvenes de cierto nivel cultural. Junto a las montañas del Fénix del Cielo en la provincia de Sichuan, cerca de la frontera con el Tibet. Ahí está la aldea perdida en la que dos muchachos conocen a una pequeña costurera.

Es una época en la que la doctrina de Mao Zedong impone (como alguien que quiere sojuzgar lo que sabemos, lo que somos o hemos sido y destruirlo) la veneración al *Pequeño Libro Rojo*, la aniquila de todo rasgo de occidental de las mentes y prohíbe cualquier síntoma de intelectualidad; en esa situación, los protagonistas -aislados de la sociedad- llevarán a cabo su propia revolución a través del poder de la palabra escrita. El hallazgo de unos libros extranjeros (**Víctor Hugo**,

Flaubert, Dickens, Tolstoi y, especialmente, **Balzac**) les abre las puertas de la libertad y el deleite, estimulando en ellos el deseo por lo desconocido y las ansias por la vivencia del riesgo y la pasión. Pero esos libros despertarán también en los ávidos lectores una nueva visión de la vida. Juntos tendrán que hacer frente a todas las dificultades que la dictadura comunista coloca en su camino.

Balzac et la petite tailleuse chinoise (Balzac y la joven costurera china) nació como una novela que no tardó en transformarse en un *bestseller* traducido a más de veinte idiomas. El film homónimo tuvo al autor como director y guionista. La obra es un homenaje a Balzac, sugerido ya desde el título; el choque de los jóvenes burgueses que aunque iban a ser reeducados, educan a los campesinos; la recepción de éstos y finalmente, la convivencia entre ambos mundos, resultan ser los ejes del relato de Sijie. Este hombre, vinculado artísticamente a Francia, país en el que reside desde 1984, aborda el vínculo entre el campo y la ciudad con el rasgo de quién ha sido protagonista del exilio. "Ese viejo Balzac es un verdadero brujo que ha posado una mano invisible en la cabeza de la muchacha", dice un personaje. La magia de la novela se instala en esta primera película del escritor.

La sinceridad es el mayor acierto de la película, que ofrece la visión de quien ha pasado por una ominosa experiencia y mira hacia atrás sin ira. *Balzac...* camina por la cruda realidad con un toque de cuento, de fábula...que impregna la historia de fantasía y de esperanza. La ironía y la parodia burlesca, humaniza personajes y situaciones y hace sonreír al espectador. Con una planificación y fotografía que no pasan inadvertidas, la dirección de los actores engendra una marcada sensibilidad a los caracteres de cada uno.

Pese a que semejante punto de partida puede inducir a pensar que se trata de un filme exclusivamente literario, no es así porque se ha tenido el buen juicio de visualizar el argumento en términos estrictamente cinematográficos.

El desarrollo del filme y la habilidad con la que se tratan los "temas", lo convierten en una experiencia gratificante, en la sensación de adquirir alguna clase de conocimiento mientras uno se divierte o está intrigado. Una película, en definitiva, transida de emoción y sentimientos nobles. Podemos decir que se trata de una historia cuyo contenido, aunque es muy local trata unos temas de carácter universal. Luo se enamora de la costurera al igual que Dai, aunque de formas distintas, aspecto que permite hacer un análisis y distinción entre el amor platónico y el amor erótico. Ambos, Luo y Dai, desarrollan la capacidad para contar historias, con creatividad e imaginación (lo hacen continuamente, más después de leer a Balzac, entre otros varios autores) tienen que recurrir a diferentes argucias para sobrevivir, incluida la mentira, lo que no impide ver a los personajes como seres íntegros.

Dai Sijie utiliza esta historia para hacer una crítica al régimen de Mao durante el período de la Revolución Cultural y a la vez, un relato autobiográfico sobre su propia experiencia en el proceso de "reeducación" en el campo. Un alegato a la libertad de pensamiento, dado que en aquel entonces las universidades se cerraron, los colegios y todo lo que estuviese relacionado con la formación censurado y prohibido. Por ejemplo, la lectura de todo libro, que no fuese el *Pequeño Libro Rojo* de Mao, estaba prohibida, así como contar historias, fuera de lo que estaba controlado y por tanto permitido.

La trama es un alegato al valor de la literatura y los beneficios de la lectura. La utilización como escena de los campos para la "reeducación", una maleta repleta de libros occidentales (Balzac, Dumas, Roland), y de tres personajes, dos jóvenes intelectuales, Dai y Luo, y una jovencita, la costurera, son los elementos, entre otras cosas, para criticar, además del sistema político de Mao, la situación social de ese país en la época señalada de los años setenta. En el transcurso de la

historia, se nos deja entrever las condiciones difíciles a las que tenían que someterse los protagonistas: trabajos en el campo, en las minas, enfermedades, la desesperación, etc.

Objetivos

- Analizar el significado de la búsqueda de la propia identidad en unos tiempos difíciles.

- Descubrir los tesoros ocultos en libros de creadores como Cervantes, Dickens, Tolstoï, Dumas o Flaubert.

- Descubrir otros "mundos". Unos distantes en el espacio y en el tiempo, pero otros, que a pesar de las circunstancias, pueden estar muy próximos, como el descubrimiento del amor en la adolescencia.

- Acercarse y a profundizar en el régimen político de entonces - que nos parece distante, pero que puede tener concurrencias con otros del presente por medio de preguntas:

- ¿Por qué estaba prohibida la música de Mozart (o de cualquier otro músico occidental) siendo éste uno de los grandes genios de la música?

- ¿Por qué se envió a los estudiantes al campo para "reeducarse", si los campesinos eran prácticamente analfabetos?

- ¿En qué debían "reeducarse"?

- ¿Cuál es la verdadera razón que impulsó a Mao Zedong a tomar semejantes decisiones? (Puede verificarse la aseveración de Luo y Dai que aseguran que Mao odiaba a los intelectuales)

- Formularse también preguntas como:

- ¿Qué sensación les produce en los chicos el descubrimiento de la dureza de la vida en las montañas?

- ¿Cómo conectan emotivamente los chicos con la costurera?

- ¿Se produce la misma reacción hacia otros niños?

- ¿Qué les salva de la dureza de la vida cotidiana?

- ¿Qué pretende mostrar la historia relatada?

- ¿Pueden darse situaciones análogas en nuestro entorno?

- ¿Las ha habido en alguna época?

- ¿Qué significado tiene la palabra censura?

- ¿Qué valor se le otorga a la palabra y al arte de narrar?

- ¿La historia es optimista o pesimista?

- ¿Cómo puede interpretarse el final?

La presentación de la película servirá para motivar su visión. Puede hacerse una breve alusión a:

- el director

- el guionista

- los actores

- los personajes

- el espacio y el tiempo en el que se presenta la ficción.

- la fotografía

- la música.

Después de ver el film, pueden ser los espectadores quienes empiecen a opinar sobre lo que han visto.

- Resumen de los elementos más importantes.

- ¿Qué es lo que más les ha impactado?

- Importancia concedida a los aspectos estéticos: la imagen, la acción de los personajes.

- ¿Qué papel juega la música en la película?

- La costurera como personaje importante.

- Los jóvenes.

- ¿Qué valores se destacan?

- ¿Qué se denuncia?

- ¿Cómo se conectan en la película amor, humor y horror?

- ¿Se puede dar, o se da hoy, una situación parecida a la que se muestra?

Actividades específicas

Estos elementos sugieren una serie de actividades didácticas que permiten una mejor interpretación del mensaje. Pero, para sugerir actividades específicas, estableceremos una cierta ordenación del proceso:

1. Visión de la película y lectura de algún fragmento de la obra literaria que permita identificar o completar el significado de secuencias de la película.

2. Identificación de la época histórica que se relata.

3. Identificación del lugar geográfico en el que se desarrollan los hechos.

4. Se comparará el contenido literario y el de la película. Se comprobará si se corresponden, lugares, tiempos históricos, características de los personajes. Cuando no sea así, se verán las diferencias y se elegirá la forma que presentación considerado mejor, nos ha impresionado más, etc.

5. Identificación de lo que hay de nuevo en la película que no esté en la base literaria.

6. Aproximación a Dai Sijie autor de la obra literaria.

7. Evaluación de los elementos éticos de la historia. Comprobar si los valores éticos de la obra literaria tienen el mismo tratamiento en la película.

8. Qué elementos de la historia invitan al desarrollo de la imaginación y la creatividad. ¿El espacio? ¿El tiempo? ¿La actuación de los personajes?

9. ¿Qué aspectos de la historia motivan a una actuación emotiva de los personajes?

Los temas que pueden tratarse por este procedimiento son tan numerosos como puedan sugerirse por los objetivos educativos circunstanciales que se pretendan y por las características y nivel de conocimiento cultural y de la lengua de los propios destinatarios.

Por lo dicho podemos deducir la posibilidad de proponer actividades didácticas que nos acerquen culturalmente, aunque nuestras distancias físicas sean grandes, lo tenemos relativamente fácil; por el cierto grado de novedad de los instrumentos -aunque algunos ya haga tiempo que están instalados entre nosotros - son motivadores para los más jóvenes, que tienen muchos conocimientos técnicos pero, con frecuencia, carecen de experiencia para acceder a información o conocimientos, sistematizarlos y extraer consecuencias de aprendizaje de ellos.

Para preparar más efectivamente a la juventud a que participe activamente en este Mundo en Red, de forma colaborati-

va y sin prejuicios hacia lo distante o desconocido, es necesario adquirir un mayor compromiso y una mayor disposición para compartir y adoptar soluciones novedosas de parte de todos los sectores de la sociedad, gobierno, sector privado, comunidades, donantes, padres y estudiantes. Los centros educativos de Educación Infantil, Primaria, Secundaria o Universitaria deben transformarse en

ambientes de aprendizaje activo, abiertos; las políticas de infraestructura de telecomunicaciones y energía deben enfocarse, para que las escuelas de difícil acceso puedan ser epicentros de la transformación social; el profesorado y los estudiantes deben ser agentes creativos de cambio y los líderes deben aceptar y apoyar una visión que preparara a sus jóvenes para los retos del futuro.

Notas

- 1 Aunque todavía tenga mucho camino por recorrer: Ha de acercarse a todo el mundo de manera menos discriminada por la formación, abaratar más los precios, sin barreras idiomáticas, más seguridad de lo virtual, etc.,
- 2 Cuadro procedente de: <http://www.eduteka.org/comenedit.php3?ComEdID=0010>
- 3 Para la descripción de las características: <http://www.eduteka.org/CreacionProyectos.php>
- 4 <http://www.eduteka.org/ProyectosWebquest.php>
- 5 Las *WebQuests* fueron desarrolladas inicialmente por Bernie Dodge
- 6 Información de interés en EDUTEKA : <http://www.eduteka.org/comenedit.php3?ComEdID=0010>
- 7 Más información en <http://www.biopoint.com/miniquests/miniquests.html>
- 8 <http://www.phpwebquest.org/>
- 9 <http://www.cpr2valladolid.com:8080/BDWO/Biblio.aspx> y <http://www.aula21.net/tercera/listado.htm>
- 10 http://www3.unileon.es/dp/ado/ENRIQUE/WQ3_Tare.htm
- 11 Découvrir l'Afrique francophone. Webquest de Constance Schrijvers, Analisis y recopilacion de canciones de cuna "nanas". *Babel, un món de llengües. Caça del tresor Actividad creada per Alex Gimeno*, El Quijote. Webquest Realizada por Mari Mar Pérez, Irene González y Adela Fernández, O dia do teu nacemento. WebQuest Por Mario Aller, WebQuest "Interculturalitat, llengua i cohesió social" Autora: Carme Barba Corominas ¿Discriminación racial?. Caza del Tesoro para el 21 de marzo, día contra el racismo Autoría: Ana Hermoso Rodríguez y Fernando García Páez. Pág. http://www.aulaintercultural.org/mot.php3?id_mot=71. Hay en esta misma dirección links con otras de interés.
- 12 Interesante esta página <http://www.sdcoe.k12.ca.us/score/cybilng.html> que contiene una serie de ciberguías para profesores ideada por el Programa de Asistencia de Tecnología de California (CTAP) para la enseñanza del español como lengua extranjera.
- 13 http://cvc.cervantes.es/aula/didactired/antiores/septiembre_00/29092000.htm
- 14 <http://www.kn.pacbell.com/wired/fil/>
- 15 RSS (*Really Simple Syndication*) es parte de la familia de los formatos desarrollados específicamente para todo tipo de sitios que se actualicen con frecuencia para compartir la información y usarla en otros sitios web o programas. Actualmente es utilizada por varios periódicos porque envía automáticamente los titulares de un medio a un programa lector que lo decida.
- 16 <http://www.blogger.com/start>
- 17 <http://es.gnu.org/>
- 18 <http://www.webestilo.com/php/php00.phtml>
- 19 <http://www.materialesdelengua.org> y que he tenido el placer de cotutorizar:
- 20 Ruth Vilà Baños El correo electrónico intercultural: una experiencia educativa en educación secundaria obligatoria - [30-04-2005] **Quaderns 38 : Monográfico Educación Comparada** http://www.quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=hemeroteca.VisualizaNumeroRevistaIU.visualiza&numeroRevista_id=633
- 21 ePALS es la mayor comunidad de aulas del mundo, gracias a unas herramientas fáciles de usar, proyectos

innovadores y a los miembros que la forman (de Estados Unidos, Canadá, Francia, México y Rusia). Educadores, padres y estudiantes de todas las edades utilizan ePALS para: Reunirse de un modo seguro en los Foros de debate moderados y salas de charla protegidas por contraseña. Contribuir en proyectos internacionales, multilingües y de colaboración: diseñados para ayudarte a cumplir los objetivos de tu currículo de una manera novedosa, y te permiten incluir tecnología e Internet en las actividades del aula, y al mismo tiempo promover la colaboración entre diferentes culturas. Crear y utilizar cuentas de correo-e supervisado para ayudar a mantener materiales inadecuados fuera del alcance de los niños encontrar colaboradores y amigos en todo el mundo de un modo rápido y sencillo. Con la herramienta de búsqueda: para encontrar contactos basándote en características en particular, tales como la ubicación, idioma o asignatura. Romper barreras lingüísticas con el servicio de traducción instantánea. Podemos sacar el máximo partido a los recursos ofrecidos por ePALS: encontraremos sitios web divertidos y educacionales. <http://www.epals.com/?sessf=22839>

22 <http://es.wikipedia.org/wiki/Wiki#Utilidades>

23 Para la creación de wiki: <http://wiki.mailxmail.com/index.php?action=create>

24 *Nature Publishing* Londres.

25 Respecto al tema de la interculturalidad, alguna propuestas en la página:

<http://edualter.org/material/intcine/introduccioe.htm>

26 http://www.mcu.es/jsp/plantilla_wai.jsp?id=1&area=cine

27 *eMule* (apócope de *electronic mule*, en inglés mula electrónica), es un programa creado por Hendrik Breitkreuz (conocido como Merkur). Es un programa P2P libre de intercambio de ficheros aunque no estén completamente bajados. Permite descargar lo más nuevo en música, películas, juegos, software, documentos, y muchas cosas más.

28 Imagen tomada de la página <http://www.zinema.com/pelicula/2002/balzacyl.htm>.

Referencias bibliográficas.

ARANGUREN GONZALO, Luis A. (1998) *De la tolerancia a la interculturalidad: un proceso educativo en torno a la diferencia*. Madrid: Anaya, cop.

AUMONT, J./ MARIE, M. (1990) *Análisis del film* (Trad.) Barcelona, Paidós, Com.

FERNÁNDEZ DÍEZ, F. Y MARTÍNEZ ABADÍA, J. (1999): *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual*. Barcelona, Paidós.

DAI SIJIE (2003) *Balzac y la joven costurera china* Ed. Salamandra, BCN

FERNÁNDEZ VÁZQUEZ, Xosé R. (2003) *Educación e igualdad de oportunidades entre sexos*. Cuadernos de Educación nº 40 Ice Horsori. Barcelona

JAMESON SLAVOJ ZIZEK, Fredric (2001) *Estudios culturales. Reflexiones sobre el multiculturalismo*. Piados.

PÉREZ RODRÍGUEZ, M. Amor (2002): *Escuchamos, hablamos, leemos y escribimos con los medios. Programa didáctico para desarrollar la competencia comunicativa. (Guía didáctica y cuaderno de clase)*. Huelva, Grupo Comunicar.

PUJALS, G. Y ROMEA, C. (Coords.) (2001): *Cine y Literatura. Relación y posibilidades didácticas*. Barcelona, ICE/Orsori.

RODRIGO ALSINA, Miquel (1999) *Comunicación intercultural*. Anthropos. Barcelona.

ROMEA, C. (1998): «La narración audiovisual», en Mendoza A. (Coord.) *Conceptos clave en didáctica de la lengua y la literatura*. Barcelona, Horsori/Institut de Ciències de l'Educació, Universitat de Barcelona.

ROMEA, C. (2001): «Lectura a cinco bandas. La lengua de las mariposas» en *Comunicar*. Revista Científica de Comunicación y Educación nº 17.

ROMEA, C. (2003) *La realidad virtual hablada en español para la enseñanza de lengua y culturas*. En @gora digit@l nº9. Revista electrónica. Universidad de Huelva

ROMEA, C. (2003) *El impacto del discurso literario audiovisual. La iconotextualidad como motivación del intertexto lector*. Ediciones de la Universidad de Castilla - La Mancha. Col. La arca-dia. Cuenca.

SEGER, L. (1993): *El arte de la adaptación. Cómo convertir hechos y ficciones en películas*. Madrid, Rialp.

VANOYE, F. (1996): *Guiones modelo y modelos de guión*. Barcelona, Paidós.

Páginas WEB

http://www2.gratisweb.com/lozar1958/bibliografia_com.html

<http://www.diba.es/cerc/interaccio2002/cursgen/bibliocg.htm>

<http://www.randomhouse.com/knopf/authors/sijie/>

<http://home.t-online.de/home/Johannes.W.Beilharz/qs/qs-sijie.htm>