

Proyecto E-Culturas: las tecnologías de la información y la comunicación al servicio de la educación intercultural

M. Ángeles Díaz Linares
Antonio S. Jiménez Hernández
Antonio Pantoja Vallejo
Tomás J. Campoy Aranda y
Cristóbal Villanueva Roa

Universidad de Jaén, España

RESUMEN

El Grupo de Investigación IDEO (Investigación y Desarrollo Educativo de la Orientación) perteneciente al Departamento de Pedagogía de la Universidad de Jaén, viene desarrollando desde hace años dos líneas de trabajo prioritarias: Uso de las NTIC en la orientación y Educación intercultural. La coincidencia de ambas actuaciones en una misma proyección es el embrión de lo que hoy es la realidad del proyecto E-Culturas: la Sociedad de la Información facilita la comunicación entre personas pertenecientes a diversas culturas, distantes a miles de kilómetros y además lo hace de forma rápida e interactiva, fomentando así el desarrollo de actitudes interculturales en los alumnos participantes. El objetivo principal del Proyecto E-Culturas es favorecer la interacción y el conocimiento cultural entre el alumnado y profesorado de centros educativos de España y de Latinoamérica, mediante el diseño y aplicación del Programa Intercultural E-Culturas, utilizando como soporte las nuevas tecnologías, a fin de aprender a vivir en sociedades donde se haga realidad la convivencia cultural. Aunque no es idéntica en todos los países, básicamente, se trata de una metodología cuasiexperimental con un diseño de pretest y posttest con un grupo experimental y un grupo de control. Los

* Recibido: enero 2006.
Aceptado: julio 2006.

objetivos fijados inicialmente, quedaron ampliamente cubiertos, ya que los alumnos se han podido conocer, han ampliado su información sobre otros lugares y culturas, han mejorado el uso del ordenador como recurso educativo, lo han integrado en su práctica diaria y se han sentido muy motivados a lo largo de toda la experiencia. En este artículo exponemos los principales componentes de esta iniciativa pionera en el mundo, además de los fundamentos teóricos en los cuales se inspira. Los resultados derivados del proceso de investigación inherente al proyecto, serán expuestos en otro trabajo.

Palabras clave: Educación, Intercultural, Internet, Proyecto, Internacional, Investigación, Convivencia

ABSTRACT

*The Project of E-Cultures: Information Technology
and Communication to the Service of Intercultural Education*

The research group IDEO (Trend Research and educational development) of the pedagogical department of the University of Jaen has been developing two main lines of work: the use of NTIC and intercultural education. The interlink of two cultures at the same projection is the embryo of what is today the project of e-cultures. At present the information society has made communication between people of different cultures and living in places thousand kilometers apart much easier, and it has done so in a quicker and more interactive way thus fostering intercultural relations between the students participating in the project. The main aim of the e-cultures project is to favour, through the use of new technologies, interaction and cultural awareness between students and teachers of the educational centers of Spain and Latin America, in order to learn to live in multicultural societies where intercultural harmony is a reality. Although the methodology of the project may vary in different countries, it is basically a quasi-experimental methodology consisting of a pretest and posttest, with an experimental and a control group. The initial objectives of the project have been completely fulfilled because the students have got acquainted with each other, have broadened their knowledge about other countries, and have enhanced the

use of the computer as an educational resource, integrating it in their everyday life, maintaining their full motivation throughout the duration of the project. In this article we present the major components of this world pioneering initiative, and the theoretical foundations it is based on. The results derived from the investigative process inherent to the project, will be presented in another paper.

Key words: Education, Intercultural, Internet, Project, International, Investigation, Living together

Introducción

Varias son las notas claves que caracterizan a las sociedades del siglo XXI, las cuales han sido denominadas por diversos autores como sociedades reticulares o nodales por sus características de flexibilidad, circularidad y dinamismo entre otras. Unas claves que, como no puede ser de otra forma, afectan y determinan igualmente la identidad de los sistemas educativos por constituir éstos subsistemas de las mismas y entre las que podemos señalar:

Diversidad

Nos movemos, actuamos, trabajamos, nos relacionamos y nos educamos en una sociedad sumamente diversa, en definitiva con-vivimos con la diversidad, que hoy en día, debido a los flujos migratorios está plagada de “otros” a los que debemos de reconocer, planteando una gran demanda en cuanto a necesidades educativas se refiere.

Esta variedad de culturas, que debiera ser utilizada como recurso antes que afrontarla como un problema, tiene muchos protagonistas: alumnos, profesores, prácticas docentes, entornos, familias y liderazgos entre otros, por lo que son poco recomendables actuaciones, intervenciones o diseños que preconicen una homologación amplia, propiciando el principio de equifinalidad.

Complejidad

La realidad emerge de la interacción entre distintos elementos y situaciones. Resulta complejo descomponer analíticamente, el todo en cada una de sus partes. El todo pudiera ser más o menos, que cada una de las partes.

Así las causas y los efectos de los fenómenos son cada vez menos lineales y simples, la causalidad es compleja y circular y no son posibles el conocimiento y las representaciones completas de la realidad, lo que ocasiona problemas cada vez mayores para llegar al conocimiento exhaustivo.

La sociedad del conocimiento y de la información

El conocimiento es uno de los principales factores de cualquier proceso de creación de enriquecimiento en las sociedades actuales. En el contexto europeo, el Consejo de Lisboa (2000) define su objetivo estratégico para el 2010 como: “hacer de la economía europea la economía basada en el conocimiento más competitiva y dinámica del mundo”.

Un elemento crucial de la sociedad del conocimiento es la información y la gestión de la misma. Pantoja (2004:127) la define como: “la sociedad de la información constituye una forma de evolución social basada en el uso habitual de las tecnologías de la información y la comunicación (TICs) -habrán dejado de ser nuevas para la mayoría de la colectividad mundial- por todos los ciudadanos a nivel individual y colectivo, público y privado, para obtener, tratar y compartir información de forma instantánea desde cualquier lugar, tiempo y forma definidos previamente por sus usuarios”

Una información con unas características que deben de ser tenidas en cuenta por sus repercusiones en los procesos educativos, así, cuestiones como: la caducidad de la información, la ilimitación e incertidumbre de la misma, el riesgo de sustituir el conocimiento por la información y la relatividad del mismo, nos llevan a concluir que hoy en día lo verdaderamente importante no es aprender mucho sino aprender lo esencial para garantizar el pleno desarrollo, la búsqueda de empleo y la inserción del alumnado en la vida social y cultural de los individuos.

En cuanto a la utilización de la información, Jiménez (2003:298), destaca que: “Enseñar a hacer un uso inteligente de la red es tarea de todo educador. Orientadores, padres y maestros deben colaborar entre sí para que Internet se convierta en el gran avance tecnológico de todos los tiempos”

Las políticas educativas españolas, en relación con la sociedad del conocimiento, definen actualmente como objetivos prioritarios:

- Utilizar las Tics en los Centros educativos.
- Crear entornos de aprendizaje virtuales que abran las escuelas en el espacio y en el tiempo.
- Producir cambios en las formas de producir el conocimiento.
- Establecer nuevas vías de relación entre comunidades y culturas.

- Formar a los estudiantes y profesores en su uso.
- Intervenir en el modelo de sociedad de la información articulando valores sostenibles para la transformación de la educación.
- Iniciar y consolidar un proceso de alfabetización digital
- Proporcionar mayor calidad de vida.
- Favorecer un mayor equilibrio social, territorial y mayor cohesión social.

Como consecuencia de esta nueva realidad, en el sistema educativo aparecen unos nuevos protagonistas que gozan de mayores posibilidades para definir y desarrollar su subjetividad, nuevos métodos y herramientas como las tecnologías de la información y comunicación que inciden en los procesos de construcción de las identidades, acelerando y ampliando procesos ya existentes de comunicación y nuevos entornos, representados por nuevas fórmulas de escolarización y educación. Es, bajo este prisma, donde queremos encuadrar el proyecto E-Culturas.

Interdependencia de dos competencias claves: competencias interculturales y competencias digitales

Debido a ese marco global que definíamos anteriormente, el modo de ser, de saber y de estar de las personas en la sociedad ha cambiado. Entre otras cosas, la preocupación suscitada por la cohesión social (que se deriva en buena medida de los fenómenos migratorios) y el desarrollo de la ciudadanía democrática va en aumento, lo que exige personas informadas, implicadas y participativas y como consecuencia de ello, una transformación en los conocimientos, las capacidades y las actitudes que las personas necesitan. Pero no sólo en los aspectos relacionales o socioafectivos, la actual Sociedad de la Información -caracterizada por el uso generalizado de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs) en todas las actividades humanas-, exige nuevas competencias personales, sociales y profesionales para poder desenvolverse con éxito como ciudadanos y ciudadanas en la sociedad.

En esta situación y en el marco de la Unión Europea surgen las competencias básicas, el proyecto DeSeCo (Definición y Selección de Competencias), de la OCDE define ocho competencias básicas o esenciales para la vida de las personas y para el buen funcionamiento de la sociedad y que debieran ser adquiridas durante la escolarización obligatoria por todos los alumnos. Competencias básicas de currículo, que la actual Ley Orgánica 3 de Mayo de 2006, de Educación en España, en su Título VI, art. 144, las incluye en la evaluación de diagnóstico de la etapa de escolarización obligatoria. Entre ellas se encuentran las denominadas:

- **Competencias interpersonales, interculturales y sociales y competencia cívica** mediante la que se engloba todas las formas de comportamiento que preparan a las personas para participar de una manera eficaz y constructiva en la vida social, profesional, especialmente en sociedades cada vez más diversificadas.
- **Competencia digital** que implica un uso confiado y crítico de las Tecnologías de la sociedad de la Información para el trabajo, el estudio, ocio y comunicación. Estas competencias están relacionadas con el pensamiento lógico y crítico, las destrezas de manejo de información de alto nivel y unas destrezas comunicativas bien desarrolladas.

Por tanto y a modo de síntesis, el Proyecto E-Culturas da respuesta a dos demandas reales de la sociedad y por tanto de la educación hoy en día. De una parte formar ciudadanos competentes en el manejo de las TICs (competencias digitales) y, de otra, en sus relaciones interculturales, siendo éstas exigencias básicas y prescriptivamente evaluables según el ordenamiento educativo español.

Las nuevas tecnologías y los procesos de construcción de la subjetividad en las relaciones interculturales

Los crecientes flujos migratorios están configurando un variopinto paisaje de relaciones culturales a las que la comunidad educativa no es ajena, demandando sobre todo por los profesionales de la educación orientaciones pedagógicas, planes y recursos para atender al alumnado inmigrante que se está incorporando de forma continuada a las aulas.

No es el propósito de este artículo hacer una justificación ni fundamentación acerca de modelos y programas sobre educación intercultural, si indicar que la educación intercultural basa su práctica en un conjunto de principios antirracistas, antisegregadores e igualitaristas, según los cuales es conveniente fomentar los contactos y los conocimientos entre culturas con el fin de favorecer entre ellas relaciones sociales positivas y que siguiendo a Díaz Aguado (2003) tiene entre su objetivos más reconocidos:

- Luchar contra la exclusión y adaptar la educación a la diversidad de los alumnos, garantizando la igualdad de oportunidades en la adquisición de las complejas habilidades necesarias para adaptarse cada día a un mundo más complejo.
- Respetar el derecho a la propia identidad.
- Avanzar en el respeto a los derechos humanos.

Para todo ello es necesario, entre otras cuestiones, dar un papel más activo a los alumnos en su propio aprendizaje y enseñar a cooperar en proyectos compartidos, ambos objetivos sobradamente cumplidos en el Proyecto E-Culturas, como posteriormente desarrollaremos.

Consideramos que la subjetividad es un elemento central en la construcción de nuestro modo de pensar o percibir en este caso al “otro” o los “otros”.

Las TICs contribuyen a los procesos de normalización escolar y desarrollo del alumnado inmigrante y minoritario en:

- ***Potenciar la iniciativa y la creatividad.***
 - Crear un ambiente motivador entre el profesor y el alumno.
 - Aumentar las expectativas de éxito y la autoestima del alumno.
 - El acceso a entornos de aprendizaje con múltiples identidades.
 - A construir significativamente el conocimiento, es decir, buscar, seleccionar y analizar la información.
 - A desarrollar pensamiento alternativo (generador de múltiples soluciones), autocontrol, selección de la información y mejora de la competencia social.
 - A la superación de la llamada brecha digital. (Díaz Linares, 2004)

La construcción del conocimiento y los nuevos entornos de enseñanza –aprendizaje

Así, como expresa Echeverría, las tecnologías suponen la posibilidad de realizar innovaciones trascendentes, se alzan como “nuevos entornos vitales” (Echeverría, 1999). Efectivamente han aparecido nuevos entornos formativos en el ciberespacio, siendo una de sus mayores virtualidades la liberación de las exigencia de coincidencia en el tiempo y en el espacio, es decir, profesores y estudiantes ubicados espacialmente a cientos de kilómetros pueden trabajar en proyectos conjuntos e incluso con varias horas de diferencia en sus usos horarios (temporalmente) pueden hacer coincidir por un tiempo determinado su actividad, comunicarse, participar en chats, compartir, cooperar y desarrollar como en nuestro caso proyectos en red, facilitando la constitución de comunidades culturales amplias. En definitiva reconocerse como en el caso de nuestro proyecto.

Sintetizamos en el cuadro siguiente la caracterización que Gimeno Sacristán (2001) hace del aprendizaje con las nuevas tecnologías: Tabla 1:

APRENDIZAJE CON EL CÓDIGO ESCRITO	APRENDIZAJE CON LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS
1. Incremento de la experiencia vicaria codificada disponible respecto de la que es viable a través de la oralidad.	Aceleración de dicha tendencia en extensión y rapidez, incorporando nuevos medios de codificación de la información.
2. Universalización de su uso. Requisito: alfabetización	Universalización como ideología, a la vez que aumentan las desigualdades entre individuos y grupos en el acceso a estos medios.
3. Traslocación de la experiencia en el espacio y el tiempo. Sin la presencia personal del emisor.	Incremento de la tendencia.
4. Diferenciación de los mundos de relaciones afectivas, sociales y culturales. Conocimiento reflexivo "enfriado".	Aparente cercanía y realismo de las experiencias. Conocimiento "recalentado" del mundo.
5. Identidad asentada en las asimilaciones queridas, elegidas. Seleccionar parece obligado.	Dificultades para elegir (para muchos).
6. Uso e incorporación antropológica diversificada. Uso flexible de los textos escritos en condiciones y contextos vitales muy diversificados.	Flexibilidad creciente, aunque hoy claramente menor a la de los textos impresos.

Fuente: adaptado de Gimeno Sacristán (2001)

Los nuevos medios como soporte de los materiales curriculares

Está claro que no todos los conocimientos, valores y actitudes tienen la misma fecha de caducidad, en parte, gracias a esto la humanidad ha sobrevivido y nos hemos ido adaptando, de la misma forma el alumnado de este nuevo siglo tiene que seguir aprendiendo a leer, escribir, calcular y relacionarse. La cuestión es ¿Cómo se hará todo esto en el marco de las tecnologías?

Como expone Adell (2005) las ventajas de los soportes digitales son evidentes:

- En primer lugar, la posibilidad de incluir elementos multimedia tan atractivos para alumnos que obviamente han crecido en la era de la imagen, enriqueciendo el texto escrito y la imagen estática.
- En segundo lugar, a los materiales destinados a los estudiantes se pueden añadir elementos de interactividad (simulaciones, juegos, correos, chats...)
- En tercer lugar, frente a la linealidad del texto impreso el soporte en la web permite estructurar el discurso de forma hipertextual incluyendo enlaces a materiales de ampliación o aclaración, cuando sea pertinente y aumentar la adaptatividad de los contenidos a los intereses y necesidades de los estudiantes, diseñando perfiles e itinerarios diversos.
- En cuarto lugar, podemos incorporar fácilmente la infinidad de recursos extras, disponibles en Internet.
- Pero todo esto trasciende, no sólo hay conocimientos curriculares, aprendizaje de metodologías, sino que también hay valores: cooperación, justicia, respeto, comprensión de la diversidad de culturas

En tal sentido, la modalidad que cuenta con más proyección de futuro es la denominada entornos virtuales de aprendizaje (EVA), de la que se vienen ocupando diversos autores (Aguado, 2003; Barajas y Álvarez, 2003; Cebrián, 2003; Zwierewicz y Pantoja, 2004; Pantoja y otras, en prensa). Se trata de espacios innovadores especialmente diseñados para dar respuesta a las distintas demandas educativas y formativas utilizando de forma eficaz las TICs integradas en un entorno telemático. Permiten de forma indistinta la enseñanza tradicional presencial y la enseñanza a distancia.

Los EVAs se definen como (Zwierewicz y Pantoja, 2004: 2): espacios de aprendizaje dominados por las ntic que permiten una simulación en tiempo real de las condiciones que se dan en un aula presencial y que ofrecen condiciones técnicas para el desarrollo de estrategias interactivas y la consecuente construcción colaborativa del conocimiento, aunque en este caso docente y discente se pueden encontrar a miles de kilómetros de distancia.

Según los autores los EVAs adoptan su forma a través de plataformas educativas, que adquieren su principal potencia si los contenidos de las mismas se desarrollan de forma adecuada, algunos autores (Zwierewicz, Pantoja y Motta, 2005) han apuntado algunas estrategias para facilitar el aprendizaje de los alumnos en los EVAs, como pueden ser contenido problemático, actividades interactivas y evaluación inclusiva, haciendo notar que la atención a la diversidad es una pieza central del mismo (gráfico 1).

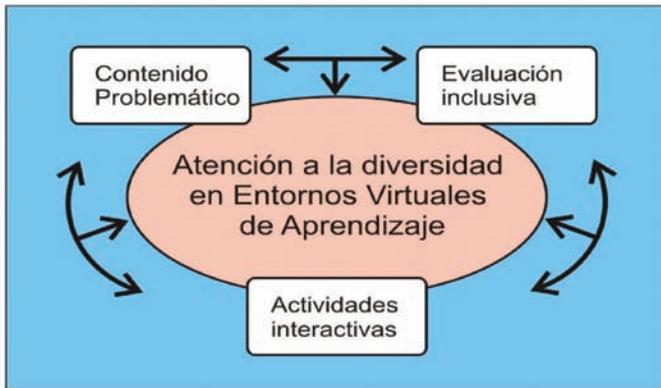


Gráfico 1. Estrategias para facilitar el aprendizaje en EVA

Nosotros queremos apuntar las características fundamentales del modelo de enseñanza/aprendizaje que proponemos a través del proyecto E-Culturas:

El profesor como mediador de los aprendizajes en la Sociedad del Conocimiento.

Hoy en día existen multitud de fuentes de transmisión de los conocimientos: los libros de texto, los Mass-media (medios de comunicación social: televisión, prensa...), y ahora Internet, ofreciendo múltiples visiones y perspectivas. Así el profesor se convierte en mediador intermediario entre la cultura y los estudiantes que orienta los aprendizajes (grupales e individuales) a partir de recursos educativos y actividades de aprendizaje (presenciales y en las redes virtuales), orienta el acceso de los estudiantes a los canales informativos y comunicativos del ciberespacio, guía en la selección y estructuración de la información disponible.

La atención a la diversidad.

Como exponíamos líneas atrás con los nuevos entornos virtuales de aprendizaje, se tiende a una enseñanza más individualizada que pueda dar respuesta a la creciente heterogeneidad de niveles de los estudiantes.

Así, y de acuerdo con los planteamientos constructivistas y del aprendizaje significativo, los estudiantes pueden ahora con más facilidad realizar sus nuevos aprendizajes partiendo de sus intereses y conocimientos previos, pues tienen a su alcance muchos materiales formativos e informativos, además de tener en cuenta la diversificación de los materiales didácticos de acuerdo con las características del alumnado (estilos de

aprendizaje, saberes previos, ritmos de trabajo, intereses y necesidades). Por ejemplo, en el proyecto, las hipervinculaciones a actividades de ampliación o búsqueda o el apartado "Para saber más" están organizados y estructurados en base a estas cuestiones: experiencia previa del alumno, intereses, contexto, etc. Se he elaborado un banco de actividades de ampliación, incluso los materiales están traducidos a diversas lenguas.

Pero no sólo creemos que hay que adaptarse a la diversidad del alumnado, el profesorado es diverso también, en este sentido y aunque con el tiempo tendremos que mejorar este apartado, de momento los materiales se han elaborado en versión imprimible por la petición expresa de algunos profesionales.

La perspectiva constructivista del aprendizaje.

A partir de los principios constructivistas del aprendizaje, nos centramos en crear ambientes de trabajo centrados en la actividad de los alumnos, apoyados en las TICs, que refuercen los procesos reflexivos y experienciales y fomenten actitudes interculturales.

Partiendo de las exposiciones previas del profesor, que resultarán especialmente útiles y motivadoras, se trata de proponer actividades contextualizadas (situaciones reales, motivadoras y ricas en recursos): partiendo del propio alumno y sus gustos y preferencias, se va ampliando el abanico hacia la familia, el centro escolar, el contexto y su país; elaborando una serie de actividades que permitan a los estudiantes ser más reflexivos, aportar visiones personales y debatir los temas, y que propicien la comunicación entre el alumnado: el alumnado de la misma clase y el alumnado hermano: correo electrónico, chats y foros; además de permitir esta comunicación entre el profesorado participante por los mismos métodos.

En definitiva se pretende que los estudiantes:

- Comprendan y planifiquen la tarea a realizar.
- Seleccionen y organicen la información disponible de manera crítica y creativa.
- Elaboraren esta información (para comprenderla) y la integren significativamente en sus conocimientos previos atendiendo a visiones multiculturales (hay muchas culturas que respetar).
- Transfieran y apliquen estos conocimientos a la vida real y realmente adquieran compromisos axiológicos
- Evalúen y contrasten los objetivos establecidos y los resultados obtenidos.

En este marco, la WEB del proyecto facilita la puesta en común y valoración colectiva de las actividades realizadas por los grupos de alumnos, así como la presentación más contextualizada de las presentaciones del profesor (con el apoyo de la información disponible en Internet) y la participación de los alumnos en cualquier actividad que se realice en el aula (ya que también puede apoyarse en la información de Internet).

La evaluación inclusiva de la actividad de los estudiantes.

Las TICs en general, constituyen un factor de motivación extrínseca para el alumnado y proporcionan múltiples recursos para realizar este seguimiento. En el proyecto el alumno obtiene un feed-back inmediato de su respuesta de forma interactiva, portafolio digital, exposiciones del alumnado.

La autorregulación de los aprendizajes por los estudiantes.

Se procurará que el papel de los estudiantes sea activo y progresivamente más autónomo en la organización de sus actividades de aprendizaje. Aunque inicialmente el aprendizaje será dirigido por el profesor (que sabe lo que hay que aprender y cómo), poco a poco se irá cediendo el control a los alumnos, que, a partir de una idea clara de los objetivos a conseguir (y convencidos de que merece la pena conseguirlos), establecerán (con más o menos apoyo del profesor) la secuencia a seguir (cuando, dónde y cómo aprender)

De esta manera, además de los aprendizajes específicos que se pretendan a través de las actividades formativas que se realicen, los alumnos aprenden a aprender con autonomía y desarrollarán habilidades metacognitivas.

La Web, al propiciar una mayor intervención del alumnado en el aula (presentación de recursos hallados en Internet, exposición de los trabajos realizados...), contribuye al desarrollo de su autonomía y de sus habilidades expresivas.

El trabajo colaborativo como núcleo de la interacción con los materiales.

La interacción con el entorno facilita los aprendizajes, pero las actividades interactivas que se propongan a los estudiantes siempre deberán prever un feed-back ante el error, del propio soporte curricular interactivo, de los compañeros, del profesor y del material didáctico de apoyo entre otros.

Se ha procurado elaborar actividades de aprendizaje que se realicen cooperativamente, como principio efectivo de una educación intercultural

(Díaz Aguado, 2003), de manera que los integrantes de cada grupo busquen la mejora de todos y negocien los significados al construir el conocimiento personal, tales son los ejemplos del juego del Quijotín. De esta manera el aprendizaje vendrá determinado por el conocimiento que tiene cada alumno, el contexto social en el que se encuentran y la situación que se propone en la actividad de aprendizaje para que sea resuelta por los estudiantes.

El uso de las TICs.

Aunque las Tics pueden utilizarse de diversas formas (tutoriales, procesadores de texto y búsqueda de información entre otras), el mayor potencial educativo de las mismas está en su capacidad para funcionar como instrumento cognitivo "mindtool", facilitando el aprendizaje individual y colaborativo al servicio de la construcción del conocimiento y del pensamiento creativo (pensamiento analítico, crítico, creativo, complejo de resolución de problemas...). Como se expone desde esta perspectiva el ordenador no hace el trabajo del estudiante, pero le permite aplicar más eficientemente sus esfuerzos y poner en marcha mecanismos más complejos de pensamiento ya que asume aspectos de una tarea y le libera un espacio cognitivo que puede emplear en pensamientos de nivel superior.

Con este enfoque, estudiante y tecnología se reparten inteligentemente el trabajo, de manera que cada uno hace lo que realiza mejor: el estudiante planifica, interpreta, decide, evalúa la información que obtiene de Internet y de su entorno en general; y el ordenador presenta, almacena, clasifica y reproduce las actividades más rutinarias o "de memoria" que se le encargan.

El proyecto internacional E-Culturas

El Grupo de Investigación IDEO (Investigación y Desarrollo Educativo de la Orientación) (HUM 660) perteneciente al Departamento de Pedagogía de la Universidad de Jaén, viene desarrollando desde hace años dos líneas de trabajo prioritarias:

- Uso de las NTIC en la orientación.
- Educación intercultural.

La coincidencia de ambas actuaciones en una misma proyección es el embrión de lo que hoy es la realidad del proyecto E-Culturas: la Sociedad de la Información facilita la comunicación entre personas pertenecientes a diversas culturas, distantes a miles de kilómetros y además lo hace de forma rápida e interactiva, fomentando así el desarrollo de actitudes interculturales en los alumnos participantes en el mismo.

Como exponíamos anteriormente la mejor fórmula para conseguirlo es a través de un EVA creado exclusivamente para ello. Esta idea es la que se ha intentado plasmar por el Grupo IDEO a través del Proyecto E-Culturas, una iniciativa original basada en el modelo constructivista y cognitivo de aprendizaje mediante el uso de NTIC, como hemos expuesto en apartados anteriores, surgida en un primer momento para apoyar el I Plan Andaluz para la inmigración desde una óptica socio-educativa.

El proyecto se ha desarrollado en varias fases:

- La primera edición desarrollada a lo largo de 2005 se puede considerar como un estudio piloto, dedicado fundamentalmente a la construcción de la plataforma educativa, motor de la propuesta interactiva del proyecto y a la edición de materiales para dar respuesta a la filosofía constructivista que inspiraba la propuesta, el diseño de la página Web en sus distintos apartados, y la sincronización de las tareas a desarrollar por los centros de España y Ecuador entre otros.
- Edición 2006 en la que se mejoraron los materiales y todo el proceso, partiendo de la evaluación realizada al finalizar el mismo en el año 2005, sumándose en esta edición los países de Brasil y Paraguay.
- En la actualidad (curso 2006/2007) el proyecto está inmerso en una tercera edición, que comenzó en Marzo. Durante este periodo el objetivo es reformular materiales, además de introducir algunas modificaciones en el proyecto original como puede ser el hecho de enlazar el juego con cada uno de los módulos, en este sentido estamos trabajando en la actualidad.

Analizamos a continuación los aspectos más significativos y las líneas de actuación de la primera edición de E-Culturas, así como lo que está siendo la segunda edición y las perspectivas de continuidad del mismo.

Planteamiento de la investigación:

Objetivo General

El objetivo principal de Proyecto E-Culturas es favorecer la interacción y el conocimiento cultural entre el alumnado y profesorado de centros educativos de España y de Latinoamérica, mediante el diseño y aplicación del Programa Intercultural E-Culturas, utilizando como soporte las nuevas tecnologías, a fin de aprender a vivir en sociedades multiculturales para la convivencia.

Objetivos Específicos

- Desarrollar estrategias y habilidades cognitivas (análisis, síntesis, representación, elaboración, creatividad...) para el desenvolvimiento en una sociedad multicultural.
- Diseñar un programa multicultural que permita el intercambio de culturas hispanas, utilizando activamente las NTIC.
- Desarrollar modelos interculturales que integren contenidos multiculturales de los dos países participantes inicialmente: España y Ecuador, como ejes transversales que faciliten la adaptación de los estudiantes ecuatorianos e hispanos, en general, al sistema educativo español y que permitan a su contraparte española ayudar a esta adaptación.
- Desarrollar una guía metodológica para cada módulo intercultural.
- Realizar e intercambiar proyectos pedagógicos que promuevan la participación activa de estudiantes españoles, ecuatorianos, paraguayos y brasileños, a través del uso de NTIC.
- Capacitar a los docentes españoles, ecuatorianos, paraguayos y brasileños en el programa multicultural E-Culturas, utilizando de manera efectiva las NTIC que se instalarán en los centros participantes de España y de Latinoamérica.

Síntesis de la fundamentación teórica del Proyecto

Aunque ya hemos ido relacionando aspectos de fundamentación teórica del proyecto en apartados anteriores, consideramos útil sintetizar en este apartado los mismos:

1. Nuestro proyecto intenta favorecer, promover, facilitar el proceso de desarrollo de la identidad étnica-cultural de los alumnos, el pluralismo cultural y la educación para la ciudadanía. La reflexión y el análisis crítico personal es un componente esencial en el proceso de desarrollo de la identidad.
2. La estructura jerárquica del programa responde a los modelos teóricos de desarrollo de la identidad étnica-cultural, que indican que es necesario comenzar por una reflexión personal sobre la propia identidad para después ser capaces de conocer al otro, para poder colocarse en "el lugar" del otro.
Es un programa que se dirige a todo el alumnado: autóctono e inmigrante.
3. La construcción positiva y la valoración de la identidad comporta un efecto positivo en la autoestima y en el autoconcepto del alumnado.

El programa tiene una incidencia en el desarrollo de la dimensión afectiva.

4. Se adopta el concepto de cultura como algo dinámico y no estático.
5. El programa se implementa en el contexto natural del aula en donde se llevan a cabo procesos de aprendizaje.
6. El programa utiliza módulos de contenido intercultural y como soporte las nuevas tecnologías de la información y la comunicación.
7. El programa E-Culturas tiene la “vocación” de contemplarse como un tema transversal dentro de otras áreas de orientación y contenido curricular.

Investigación

Aunque no es idéntica en todos los países, básicamente se trata de una metodología cuasiexperimental con un diseño de pretest y postest con un grupo experimental y un grupo de control:

- España
 - G1 - Aula/s de centros TIC.
 - Grupo control.
- Brasil, Ecuador y Paraguay
 - G1 - Aula/s de centros ordinarios con recursos tecnológicos y acceso a Internet.
 - Grupo control.

Algunos instrumentos de recogida de datos son:

- Cuestionario de actitudes interculturales
- Cuestionario de Educación Emocional (en Brasil).
- Test Sociométrico
- Ficha de identificación
- Contenidos académicos
- Portafolio: Tutor y alumno (evaluación continua)
- Entrevista semiestructurada: Una muestra de alumnos y profesores

Participantes

- Universidades

La Universidad de Jaén (UJA) y la Escuela Superior Politécnica del Litoral (ESPOL) de Guayaquil (Ecuador) firman un convenio de colaboración para aplicar el Proyecto piloto E-Culturas.

- Centros participantes:

En España participaron en la primera edición un total de 10 centros públicos de Educación Primaria de la provincia de Jaén, en su mayor parte Centros TICs. En Ecuador fueron sólo 4 centros, aunque aportaron un alto número de alumnos. Esto es debido a la alta ratio profesor / alumno de este país.

Los alumnos españoles pertenecían al nivel de sexto curso de Educación Primaria, mientras que en Ecuador eran del nivel séptimo de Educación Básica. Sus edades fueron idénticas, 11 y 12 años.

En total participaron: 363 niños españoles y 181 ecuatorianos; 18 maestros españoles y 4 ecuatorianos.

En la segunda edición del proyecto, fueron tres los colegios españoles que participaron en el proyecto, que de igual modo a la primera edición, pertenecían a la provincia de Jaén. A su vez fueron siete las aulas participantes, con un total de 179 alumnos y siete maestros.

En cuanto a los alumnos brasileños participantes, lo hicieron un total de 27, pertenecientes al nivel de sexto curso de Educación Primaria.

En Paraguay participaron en el proyecto 68 alumnos, agrupados en tres aulas de dos colegios diferentes. Dos de las aulas pertenecían al nivel de séptimo curso de Educación Primaria.

Estructura, organización y funcionamiento

Una característica básica de E-Culturas es que se trata de un proyecto de investigación y experimentación que nace en el mundo universitario pero que se inscribe en niveles de educación obligatoria, en concreto niños de final de la etapa Primaria y comienzos de Secundaria², participando alumnado comprendido desde los 11 a los 13 años. Los materiales no presentan unos contenidos curriculares excesivamente vinculados a un nivel educativo, por lo que permiten una fácil adaptación a diferentes edades.

Como se puede apreciar en el gráfico 2, el proceso de organización es el siguiente:

La Universidad de Jaén a través del Grupo IDEO, que dirige todo el Proyecto E-Culturas, realiza el contacto para la firma de un acuerdo marco de colaboración con la universidad contraparte que nombrará los coordinadores y elegirá los centros que participarán en el proyecto. Por su parte en España es el propio equipo investigador el que selecciona los centros, preferentemente centros TICs de la Junta de Andalucía.

Cada experiencia concreta tiene un coordinador (responsable) tanto en España como en el otro país, que será el encargado de supervisar el desarrollo de las distintas fases del proyecto. En algunos casos participa también en la misma como profesor. Entre sus funciones están: mantener contacto permanente con el equipo investigador principal y evaluar el proyecto, aportando ideas y sugerencias para su mejora. El coordinador también es el encargado de adaptar los materiales existentes en E-Culturas a la realidad de su país incluso a la lengua del mismo.

Una vez realizados todos los pasos previos en la organización de la experiencia con cada país, el Grupo IDEO realiza los hermanamientos, entre alumnos españoles y de otros países. Esta es la base intercultural de la propuesta, puesto que todas las actividades son cooperativas como expusimos anteriormente y buscan una relación entre alumnado de distintas nacionalidades con el fin de mejorar el conocimiento entre las culturas, llegar a una mejor comprensión de la forma de actuar del otro y compartir valores en la consecución de una meta común. En el Álbum se puede apreciar bien cómo es la primera toma de contacto entre los alumnos que fueron hermanados.

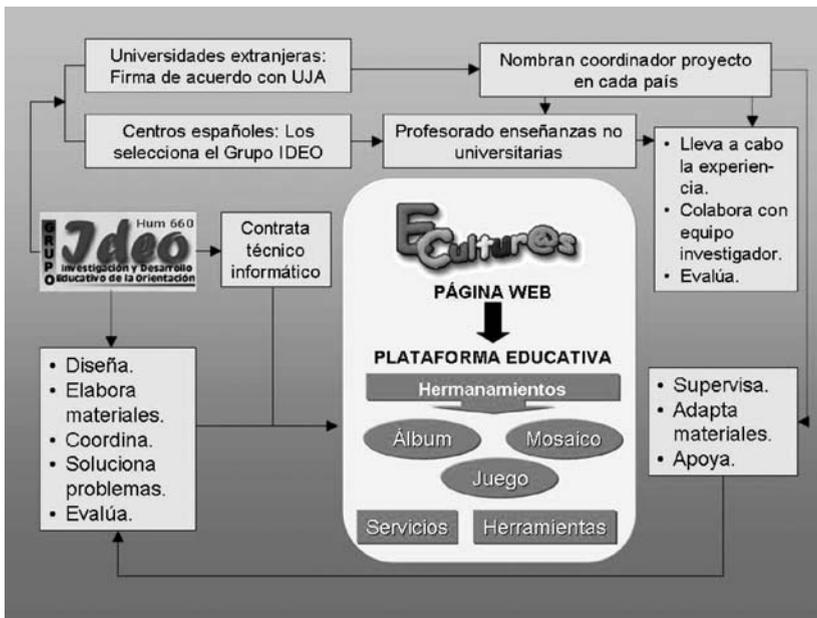


Gráfico 2. Organización del Proyecto E-Culturas

El núcleo de todo el proyecto es el sistema informático, éste se estructura de la siguiente forma (Pantoja, 2004):

- **Página Web:** De acceso libre y con un conjunto de apartados y servicios sobre la educación intercultural, el proyecto y los países que lo integran. También dispone de varias herramientas informáticas.
- **Plataforma educativa:** Zona restringida a usuarios registrados donde se encuentran los materiales interactivos personalizados para cada alumno.

La página Web

En la actualidad , además de ser bilingüe tras la incorporación de Brasil, tiene los apartados siguientes, si bien es preciso matizar que como cualquier página Web está supeditada a cambios promovidos por el desarrollo de la experiencia y las propias exigencias que va manifestando:

- Inicio
- Quienes Somos
- Histórico
- Participar en E-Culturas
- Foro
- Contacta
- Idioma: Español – Brasil.

La información que ofrecen es:

Proyecto: Todos los datos referidos al proyecto en sus distintas versiones referidas a la edición actual. Presenta de forma resumida los datos principales de cada país.

Actualidad: Nombres y direcciones de correo de los países, centros y aulas participantes.

Servicios: Completan la página Web con recursos e información que sirven de ayuda a los visitantes y usuarios.

La página principal en Internet puede verse a través de la dirección:

<http://www.e-culturas.org>



Figura 1. Página principal de E-Culturas

Pero el proyecto está abierto a cualquier otro país que desee participar en el mismo, para lo cual cuenta con un sencillo formulario que una vez cumplimentado se envía de forma inmediata. Se accede desde "Participar en E-Culturas" (figura 2):

FORMULARIO DE PARTICIPACIÓN

Nombre y Apellidos

E-mail

Localidad **Código Postal**

Provincia (España) **Teléfono**
 (elige una opción)

País
 (elige una opción)

Datos de la institución interesada en participar en E-Culturas

Figura 2. Formulario de participación

El foro (figura 3) tiene una versión abierta a todos los interesados y otras dos restringidas a las personas que acceden desde la Plataforma educativa. En él es posible compartir experiencias con el resto de usuarios del proyecto, bien sea de forma voluntaria o como parte de alguna de las actividades propuestas en las distintas fases del proyecto.

Foro E-Culturas
 Proyecto E-Culturas para la interculturalidad.

FAQ Buscar Miembros Grupos de Usuarios Registrarse
 Perfil Entre para ver sus mensajes privados Login

Fecha y hora actual: Martes, 2 / May / 2006, 14:10 pm Ver mensajes sin respuesta

Foros de discusión

Foro	Temas	Mensajes	Último Mensaje
Foro E-Culturas Foro para los tutores y coordinadores. Lugar de encuentro para los tutores y coordinadores del proyecto E-Culturas.	4	4	Viernes, 24 / Mar / 2006, 19:12 pm acantola ➔
Foro para los alumnos. Lugar de encuentro para los alumnos del proyecto E-Culturas.	22	32	Miércoles, 26 / Abr / 2006, 11:22 am makalwan ➔
Foro para todos ¿Qué quieres saber de E-Culturas? ¿Quieres conocer cual es su finalidad? ¿Hablar con los alumnos o tutores? ¿Dar una noticia? Para cualquier cosa... este es tu foro.	2	2	Martes, 21 / Mar / 2006, 16:03 pm WebMaster ➔

Figura 3. Foro

La plataforma educativa

Se accede a través de nombre de usuario y clave personal que el gestor del sistema envía a cada miembro del proyecto.

Dentro de la sección de usuario registrado la plataforma distingue entre tres tipos de usuarios: administrador, profesor-tutor y alumno. Todos tienen un escritorio personal con distintas opciones. El usuario administrador es el que más control tiene sobre el sistema: las diferentes secciones del proyecto, las guías para los profesores, noticias, gestión y foros (profesor y alumnos) (Figura 4).

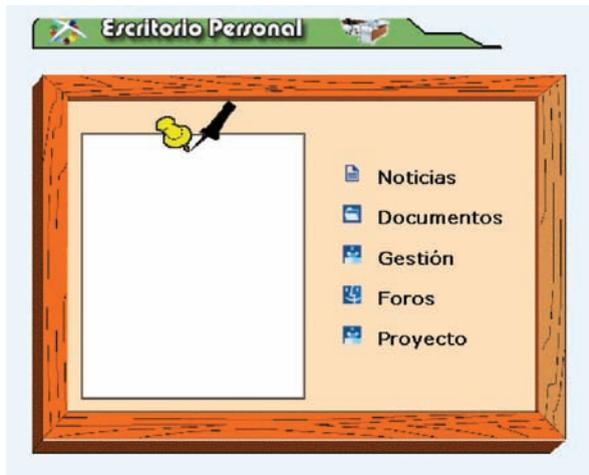


Figura 4. Escritorio del Administrador

Dentro del apartado Gestión se encuentran varias utilidades, entre las que destaca la que permite añadir eventos a la Agenda de la página principal.

Los usuarios profesor-tutor y alumno son parecidos, con la diferencia de los contenidos de las secciones: noticias (exclusivas para cada uno), documentos, foros (acceso sólo al foro de tutores o de alumnos, según los casos) y proyecto (figura 8). En este último, el foro que aparece es el de los alumnos. La entrada al proyecto es personalizada y desde el primer momento el sistema entiende que todos los cambios realizados en los apartados del mismo los ha realizado el alumno que accedió con su clave, por tanto quedan guardados al terminar la sesión en la base de datos.

De igual manera, la plataforma cuenta con secciones exclusivas:

Chat: Herramienta para contactar y dialogar al mismo tiempo.

Preguntas frecuentes: Colección de preguntas interesantes para resolver algunos de los problemas más habituales.



Figura 5. Aspecto del escritorio del profesor y del alumno

Los materiales interactivos

Los materiales se encuentran colgados en la plataforma, se ha elaborado una versión imprimible de los mismos a fin de que pueda ser descargada por el tutor, si lo considera necesario. A continuación se exponen los aspectos más significativos de cada uno de ellos.

Álbum

Título:	Mi álbum/Nuestro álbum
Objetivos	Familiarizar al alumnado con el sistema informático. Establecer contacto con alumnos de otras culturas. Reconocer la propia identidad personal en relación consigo mismo y con otras personas. Tomar conciencia de la identidad de los demás.
Horario semanal	2 horas.
Relación con	Conocimiento del Medio, Lengua.
Material informático	El álbum fotográfico electrónico estará a disposición en la página Web.

Tabla 2. *Álbum*

Desarrollo	Cada alumno va realizando los apartados de que consta el Álbum, teniendo siempre como referencia a los compañeros de otros países con los que fue hermanado. Así tiene una percepción más completa de las diferencias y similitudes que existen entre ellos.
Formato Álbum	Interactivo para colgar las fotos y verlas, para escribir y comprobar de inmediato lo que puso.
Bloques	¿Quién soy? Mi familia. Mis amigos. Mi escuela. Mi maestro y mis compañeros. Mi localidad. Mi tiempo libre. 5 y 6. Investigación.
Observaciones	Existen actividades complementarias en cada bloque. Se cuenta con guía general y guías para cada uno de los bloques.

Tabla 2. *Álbum (continuación)*

Mosaico

Título:	El mosaico
Descripción	El mosaico es una metáfora que pone de manifiesto el conjunto de diferencias que nos unen y nos separan, pero que favorecen una gran riqueza cultural. Saber integrar la cultura con naturalidad es el objetivo principal de esta parte de la experiencia. Se trata de hacer ver a los alumnos que la forma de ser de cada pueblo o nación es parte de una cultura común, es como una pieza de un mosaico cuyas líneas directrices son iguales para todos: respeto, igualdad, libertad, justicia, solidaridad, democracia.
Objetivo general	Construir una cultura abierta y dinámica una vez identificados los elementos comunes que formarían una cultura universal caracterizada por el respeto y la solidaridad.
Objetivos	Integrar las distintas culturas. Tomar conciencia de la cultura propia y de la de los demás. Reconocer los aspectos comunes y diferenciadores.
Semanas	12 semanas.

Tabla 3. Mosaico

Horario semanal	2 horas.
Relación con	La mayoría de las materias
Material informático	Herramientas de la página Web, módulos interculturales. Todo el material está disponible en la página Web de E-Culturas.
Desarrollo	Los módulos se trabajan al mismo tiempo en los países y centros hermanados, siguiendo las instrucciones que se incluyen en cada uno de ellos.
Módulos	El continente americano y el continente europeo: “Un mundo para todos” (4 semanas). España en Europa y Ecuador (Brasil, Paraguay) en América: “Encuentro entre culturas” (4 semanas). La diversidad humana: “Hacia una sociedad intercultural” ccc(2 semanas). El crisol de culturas (2 semanas).
Formato de los módulos	Presentación: Se trata de un breve texto para introducir las unidades temáticas. Actividades: Se han diseñado diversas actividades de tipo curricular e intercultural para desarrollar los distintos contenidos. Para saber más: Textos para la ampliación de conocimientos. Reflexiones: A través de éstas pretendemos que el alumno reflexione y realice una valoración crítica de un bloque de actividades. Vocabulario: Determinadas palabras aparecen subrayadas en rojo de manera que, al picar sobre ellas le remiten a la definición de ese término. Síntesis: Mediante este apartado pretendemos que el alumno lleve a cabo un proceso cognitivo de integración de lo aprendido, que acaba con la formulación de un compromiso. Evaluación: La evaluación de cada módulo tiene un doble sentido. Por un lado, tanto el alumno como el profesor llevan a cabo una valoración cualitativa de los módulos, que incluye además una autoevaluación del alumno. Así mismo, se incluye una valoración cuantitativa que cada profesor elaborará y aplicará, teniendo en cuenta el contexto de sus alumnos. Centro de recursos: Diferentes direcciones de Internet que sirven para dar respuesta a las actividades que se plantean, así como la utilización del foro y correo electrónico. Además se incluyen diversos recursos gráficos.

Tabla 3. Mosaico (continuación)

Metodología	<p>Prerrequisitos: Exploración de conocimientos y experiencias previas, habilidades y destrezas, extraídos de los alumnos. Servirán de base para construir nuevos aprendizajes</p> <p>Esquemas conceptuales de partida: Se trata de ubicar lo que el alumno conoce sobre el tema nuevo propuesto y sirve de conexión entre lo conoce y desconoce, para darle significado al nuevo aprendizaje</p> <p>Construcción del conocimiento: Es la fase que sigue un proceso lógico, ordenado y secuencial que permite ir construyendo paso a paso los nuevos aprendizajes. Las características fundamentales son: creatividad, sentido común y la lógica de los alumnos y los docentes. Las actividades propuestas permiten la adquisición de contenidos, destrezas cognitivas, afectivas y actitudinales que permitan la formación integral del alumnado, respetando sus iniciativas e intereses, en un marco de flexibilidad y autonomía</p> <p>Transferencia: Esta fase conlleva ampliar los nuevos aprendizajes mediante la aplicación práctica de lo aprendido a situaciones nuevas de la vida cotidiana</p>
Observaciones	Cada módulo cuenta con una guía específica.

Tabla 3. Mosaico (continuación)

Juego

Título:	Quijotín va en busca del tesoro
Objetivos	<p>Realizar proyectos compartidos.</p> <p>Tomar conciencia de la existencia de una cultura común.</p> <p>Adquirir la identidad personal y la del grupo.</p> <p>Comprender que la cultura es el tesoro que nos identifica, nos diferencia y, al mismo tiempo, nos une.</p>
Horario semanal	2-3 horas.
Relación con	Conocimiento del Medio, Lengua.
Material informático	La página web.

Tabla 4. Juego

Desarrollo	<p>Es, por encima de cualquier otra consideración, un juego cooperativo.</p> <p>Los equipos son los mismos que se formaron en la fase 1. El equipo está registrado como tal en la página web. Quijotín, el protagonista del juego, hace un viaje desde Jaén hasta la ciudad del país correspondiente.</p> <p>El juego se basa en una serie de itinerarios que cada miembro del equipo tiene que recorrer respondiendo a una serie de preguntas.</p> <p>En total hay 6 recorridos con 6 preguntas cada uno de respuesta múltiple sobre temas diversos de la cultura de la zona por donde viaja Quijotín. Cuando el equipo supera un recorrido el sistema informático les facilita el paso al siguiente.</p> <p>Cada participante puede seguir el juego de sus compañeros y el del resto de equipos.</p>
Premio	<p>Los equipos ganadores reciben como premio al completar los itinerarios un certificado en el que se lee el texto: Nuestro mejor tesoro es la cultura</p>
Observaciones	<p>Cuenta con instrucciones específicas.</p>

Tabla 4. Juego (continuación)

Metodología de trabajo.

Temporalización y sincronización del cronograma de trabajo.

Existe una dificultad de partida, que no es otra que la derivada de tener un calendario escolar muy distinto en los diferentes países. Para paliar esta dificultad, se inició la experiencia en España con niños del nivel 5º de Educación Primaria, que tras las vacaciones del verano ya estarían en el nivel 6º, manteniendo sus mismos maestros. Para conseguir una continuidad en la experiencia, se diseñó un juego cooperativo, expuesto en el apartado anterior (Quijotín), para que los niños españoles siguieran en contacto con sus hermanos ecuatorianos .

Hermanamientos

La base del proyecto es hermanar centros, aulas y alumnos para llevar a cabo un aprendizaje cooperativo en el que prevalezca de forma prioritaria la vinculación entre los alumnos. A modo de ejemplo, en la tabla 5 se recogen los hermanamientos que se llevaron a cabo con Ecuador, junto con el número de alumno de cada aula.

Herramientas	Número de alumnos
Número 1	
Peñamefecit (Jaén)	38
Santiago Apóstol (Valdepeñas de Jaén)	36
Alcalá Venceslada (Jaén)	41
Polibio Jaramillo (Playas- Ecuador)	56
Número 2	
PeroXil (Torreperogil)	46
Virgen de Cuadros (Bedmar)	30
Veinticuatro de Julio (Santa Elena - Ecuador)	35
Número 3	
General Castaños (Bailén)	47
Santiago Apóstol (Santiago de la Espada)	25
Nuestro Padre Jesús (Valenzuela)	11
Víctor Emilio Estrada (Playas - Ecuador)	45
Número 4	
Pedro Corchado (Bailén)	68
Castillo de Alhabar (Cambil)	21
Laura Vicuña (Playas - Ecuador)	45
Total alumnado participante	544

Tabla 5. Hermanamientos de centros

Evaluación del Proyecto E-Culturas

Si bien inicialmente se planteó una investigación de tipo cuasiexperimental con grupo experimental y de control basada en la aplicación de pretest y postest de acuerdo al desarrollo de las fases fijadas, que retomaremos cuando hayamos superado totalmente las dificultades iniciales, en la primera edición se optó por un diseño más de tipo cualitativo debido al retraso en el diseño y ejecución del proyecto. El objetivo perseguido no era tanto obtener

datos en relación con las actitudes interculturales que se desarrollarían a raíz de trabajar con los materiales que dotaban de contenido al proyecto, sino conocer los inconvenientes encontrados, las cuestiones más destacadas del mismo y recoger sugerencias y propuestas de mejora.

Los instrumentos utilizados fueron:

- Cuestionario de actitudes interculturales: diseñado y validado *ad hoc*.
- Ficha de identificación.
- Portafolio: Tutor y alumno
- Entrevista semiestructurada: Solo una muestra de alumnos y profesores.

Para el profesorado, los objetivos fijados inicialmente, toda vez que se trataba de una experiencia piloto, quedaron ampliamente cubiertos, ya que los alumnos se han podido conocer, han ampliado su información sobre otros lugares y culturas, han mejorado el uso del ordenador como recurso educativo, lo han integrado en su práctica diaria y se han sentido muy motivados a lo largo de toda la experiencia.

El apartado mejoras se basa en las respuestas a un sencillo cuestionario, siendo los principales aspectos a destacar:

- Solución de algunos problemas técnicos que han dificultado el acceso a los materiales
- Mayor apoyo a los centros participantes, principalmente en las cuestiones técnicas relacionadas con las NTIC.
- Más y mejor comunicación de los responsables en cada centro con los miembros del grupo de investigación.
- Descentralización de las reuniones de coordinación-formación.
- Contar con todo el material necesario para el desarrollo de la actividad desde el comienzo de la misma de manera que cada uno pueda llevar el ritmo al que mejor se adapte
- Contemplar la posibilidad de trabajar, en lugar de con los agrupamientos naturales, con grupos en los que se incluyesen mayor número de alumnado inmigrante, en función de las características de cada centro.

En la segunda edición (2006) del proyecto ya se han incorporado en su mayor parte estas propuestas si bien es cierto que han aparecido nuevas necesidades y en cualquier caso, las cuestiones técnicas se han mejorado notablemente, al igual que los contenidos, la presentación y los distintos servicios que ofrece la página.

Así, se han modificado:

- Álbum: Se han incluido actividades complementarias nuevas, se ha remodelado la página Web en este apartado y se ha previsto más contacto entre los participantes a través del correo electrónico y el foro.
- Mosaico: Se han incluido actividades de educación emocional y se han adaptado aquellas que hacían mención a Ecuador, cambiándose por las del país correspondiente.
- Juego: Se ha mejorado el entorno y a partir del tercer recorrido las preguntas son específicas de cada nuevo país.

Reto actual: El proyecto en Red

Resulta complejo avanzar una idea global de lo que puede ser el Proyecto E-Culturas en el futuro, especialmente por el carácter cambiante que tiene el uso de Internet, las nuevas funcionalidades que la telemática ofrece y la problemática que encierra trabajar con distintos países a la vez.

El Proyecto E-Culturas se enfrenta el presente curso académico 2006/2007 a un reto notable: crear hermanamientos de varios países a la vez. Es decir, hasta ahora se han hermanado niños de dos países: España-Ecuador, España-Brasil y España-Paraguay. A partir de septiembre de 2006 los hermanamientos serán, por tanto, de cuatro niños, siendo cada uno de ellos de un país distinto de los anteriormente mencionados. En la actualidad se está negociando la inclusión de Venezuela como nuevo país participante del proyecto. Esto supondrá aumentar el nivel de coordinación para garantizar que los materiales estén adaptados a esta nueva realidad multicultural (ya no son dos, sino cuatro las culturas diferentes y una de ellas con una lengua distinta), y den respuesta a las demandas de todos. No sólo varían las culturas, sino también los sistemas educativos, los materiales curriculares de aula, la formación del profesorado y un largo etcétera que sólo desde una buena planificación y control se podrá conjuntar.

No obstante destacamos a grandes rasgos aquellas cuestiones que, si bien no todas, están directamente al alcance del grupo de investigación pero que podrán ayudar en los próximos meses a mejorar el proyecto y los servicios que presta:

- Lograr una mayor implicación de las administraciones educativas en el apoyo material y económico del proyecto.
- Disponer de personal informático con total dedicación.
- Crear un sistema propio de correo electrónico.
- Avanzar en el diseño de nuevas actividades que apoyen las distintas

fases del proyecto.

- Mejorar la plataforma educativa.
- Canalizar mejor el contacto entre los alumnos hermanados de forma que puedan hablar y verse en tiempo real más a menudo.
- El punto anterior también es válido para el profesorado de los distintos países.
- Mejorar los vínculos de trabajo entre el equipo investigador principal y el profesorado implicado en el proyecto con el fin de que puedan contribuir a la mejora de los materiales y del proyecto en general.

Referencias

- Adell, J. (2005). *Del software libre al conocimiento libre*. Andalucía educativa. Consejería de Educación. Junta de Andalucía.
- Díaz-Aguado, M. J. (2003): *Educación intercultural y aprendizaje cooperativo*. Madrid: Pirámide.
- Díaz, M.A. (2004). *El impacto de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en la exclusión social*. II Congreso Nacional de Formación de Profesorado en Tecnologías de la Información y la Comunicación. (pp. 199-204) Libro de Actas. Jaén: Jabalcuz
- Echeverría, J. (1999). *Los señores del aire*. Telépolis y el tercer entorno. Barcelona: Destino
- Gimeno, J. (2001). *Educar y convivir en la cultura global*. Madrid : Morata.
- Jiménez, A.S. (2003). Incidencia de Internet en la población escolar. En Almazán, L., Ortiz, A. y Tejada, G.: *Formación inicial del profesorado en medios de comunicación social*. (pp. 289-297). Jaén: Jabalcuz
- Lazuela, J.L. Y Crespo, J. (2003). Culturas minoritarias, educación y comunidad. Trabajo con Tic. En Essomba, M.A. (Coord.). *Educación e inclusión social de inmigrantes y minorías*. Tejer redes de sentido compartido. Barcelona: Cisspraxis
- Pantoja, A. (2004). La intervención psicopedagógica en la sociedad de la información. *Educación y orientar con nuevas tecnologías*. Madrid: Eos.

Pantoja, A. y otras (En prensa). Interactividad y diversidad en la educación a distancia. Una visión prospectiva desde la sociedad de la información. Guadalbullón.

Zwierewicz, M. y Pantoja, A. (2004). *Diversidad e identidad en ambientes virtuales de aprendizaje*. En Actas del XIII Congreso Nacional y II Iberoamericano de Pedagogía La educación en contextos multiculturales: diversidad e identidad (pp. 232-242). Edición en CD-Rom.

Zwierewicz, M. y Pantoja, A. y Motta, N. (2005). *Inclusión de la diversidad en ambientes virtuales de aprendizaje*. En 12º Congresso Internacional ABED de Educação a Distância: a Educação a Distância e a Integração das Américas. Extraído el 11 de marzo de 2006, de <http://www.abed.org.congresso2005/index.htm>.