

## TENDIENDO PUENTES ENTRE CULTURAS POR MEDIO DE MOODLE EN LA CLASE DE LENGUA INGLESA I

Schander, Claudia  
Facultad de Lenguas, UNC  
Córdoba, Argentina  
claudiasamban@gmail.com

Spataro, Claudia  
Facultad de Lenguas, UNC  
Córdoba, Argentina  
claudiaspataro@hotmail.com

### Introducción

Debido a la estrecha relación entre lengua y cultura, los alumnos que aprenden una segunda lengua no solo necesitan adquirir el conocimiento léxico-gramatical de la segunda lengua sino que también necesitan conocer cómo se utiliza la lengua de forma apropiada en distintos contextos socio-culturales (Byram, Gribkova y Starkey, 2002: 7). La conciencia intercultural pasó a ser uno de los objetivos de la enseñanza de lenguas puesto que la lengua está estrechamente relacionada con la cultura de las personas que la hablan de múltiples maneras (Kramersch, 1998). Se espera entonces que en una clase de lengua extranjera se enseñe a los alumnos a interactuar con hablantes de otras lenguas siguiendo las normas culturales, se tome conciencia del concepto de identidad propia y de la de sus interlocutores y se consideren distintos aspectos culturales propios de la lengua materna y extranjera para poder transmitir la información y relacionarse con personas de otras culturas de manera exitosa.

Por medio de distintas actividades se intenta despertar la conciencia cultural en nuestras clases de Lengua Inglesa I. Lengua Inglesa I es una asignatura de primer año de las carreras de Profesorado de Lengua Inglesa, Licenciatura en Lengua Inglesa y Traductorado Público Nacional de Inglés de la Facultad de Lenguas, U.N.C., que tiene como objetivo lograr que los alumnos desarrollen de forma sistemática las cuatro macrohabilidades de la lengua inglesa (comprensión lectora, comprensión auditiva, producción escrita y expresión oral) a fin de que el alumno alcance al final el curso el nivel intermedio equivalente al nivel B1 del Marco Común Europeo del Consejo de Europa para lenguas modernas (*Council of Europe*, 2001). Como se fomenta el desarrollo de las cuatro macrohabilidades por medio de unidades temáticas, es posible introducir elementos culturales expresados por medio del signo lingüístico en las clases presenciales. Por ejemplo, para la unidad temática “Viviendas”, se resalta en la clase los distintos tipos de viviendas según el país, la importancia que tienen los castillos, palacios y casas señoriales en ciertos países y cómo la adquisición de una vivienda propia varía de un lugar a otro. Los alumnos de Lengua Inglesa I muestran gran interés cuando se realizan comparaciones interculturales; sin embargo, debido a la escasez de tiempo a veces no es posible explotar y aprovechar en clase esta relación entre lengua y cultura como se desearía.

Gracias a este gran interés en concientizar a los alumnos sobre cómo una lengua expresa, incluye y simboliza la realidad cultural (Kramersch, 1998), en el presente año lectivo se implementó una sección especial del aula virtual de Lengua Inglesa I denominada “Globetrotting” con el fin de hacer accesible la dimensión intercultural a nuestros alumnos de primer año de las carreras de Inglés de la Facultad de Lenguas, U.N.C. Lenguas, U.N.C.

<sup>1</sup> Traducción al español propia

<sup>2</sup> Traducción al español propia

El uso de las TIC colabora en el proceso de enseñanza-aprendizaje de manera novedosa y, en muchos casos, eficiente siempre que se tenga en cuenta cómo y para qué se van a usar la herramientas digitales (Beatty, 2003) El presente trabajo tiene como objetivo mostrar cómo considerando los principales aspectos de la relación lengua-cultura y por medio del diseño de escenarios se ha logrado diseñar una página en el Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) de Lengua Inglesa I que facilita la enseñanza de la cultura de pueblos de habla inglesa a nuestros alumnos de primer año de las carreras de Inglés de la Facultad de

### **Lengua y Cultura**

La enseñanza de lenguas implica que el alumno necesita el saber proporcionado por la gramática de la lengua objeto de estudio como así también la habilidad para usar la lengua de formas sociales y culturalmente apropiadas (Byram, Gribkova & Starkey, 2002). Indudablemente sostenemos hoy que la lengua está estrechamente ligada a la cultura de las personas que la hablan (Kramsch, 1998). La cultura juega un rol innegable en el proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua. Se observa una clara necesidad de abordar la enseñanza de ambas en forma integral, el aprender lenguas requiere de nuevos planteos metodológicos y de una enseñanza centrada en la competencia comunicativa y enfocada en la interculturalidad.

La concienciación cultural pasa a ser uno de los objetivos de la enseñanza de lenguas. Esto implica entender las diferencias, en especial las relacionadas con valores y actitudes, así también implica desarrollar sensibilidad hacia similitudes y diferencias entre dos culturas, según Tomalin y Stempleski (1993): “sensibilidad al impacto del comportamiento culturalmente inducido en el uso del lenguaje y la comunicación”. En la expresión de Quappe y Cantatore (2005) al volvernos culturalmente conscientes nos damos cuenta que:

- ▶ No somos todos iguales.
- ▶ Tanto las diferencias como las similitudes son importantes.
- ▶ Hay variadas formas de lograr el mismo objetivo y de vivir la vida.
- ▶ Cada situación es diferente y puede requerir soluciones diferentes.

Byram y Risager (1999) desarrollan el concepto de dimensión cultural donde incluyen tres elementos interrelacionados: el aspecto que pone a la persona que aprende en contacto con el mundo cultural de un grupo de hablantes nativos; la capacidad de reflexionar, de analizar la propia cultura desde una perspectiva externa y de comprender su relación con otras culturas con el fin de facilitar la comunicación; y la capacidad de responsabilidad de la institución formadora (profesorado) de ayudar a quienes aprenden a comprender a los otros y a la alteridad como base para la adquisición de una competencia comunicativa y cultural.

### **Competencia cultural**

Hablante con competencia intercultural tiene la capacidad de interactuar con gente de cualquier otro país y cultura en una lengua extranjera. Son capaces de negociar una forma de comunicación e interacción satisfactoria para ellos y para el otro y puede actuar como mediador entre personas de distintos entornos culturales. Su conocimiento de otras culturas está unido a su competencia lingüística a través de su capacidad para uso de la lengua de forma apropiada-competencia socio- lingüística y discursiva – y su conocimiento de los significados específicos, los valores y las connotaciones de la lengua. Byram (1997)

Todo esto cambia la función del estudiante y de la institución formadora, ahora nos enfrentamos a un aprendiz mediador entre culturas y a una institución mediadora profesional entre los que aprenden y las lenguas y culturas extranjeras. La enseñanza ya no es una simple transmisión de conocimientos pero sí el desarrollo de capacidades, perspectivas, puntos de vista.

### **El Aula Virtual y el Diseño de Escenarios**

Un aula virtual o Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) es una plataforma online que permite almacenar el contenido de un curso. Los alumnos utilizan Internet para acceder al aula virtual y pueden ver el contenido del curso como documentos, audios y videos, realizar actividades de autocorrección como quizzes, cuestionarios y juegos y utilizar herramientas de comunicación como foros de discusión, mails o chats (Hockly & Dudeney, 2009). Las aulas virtuales constituyen entornos de aprendizaje virtual desde una perspectiva socio-constructivista puesto que los EVAs son lugares privilegiados para la adquisición y creación de conocimientos por medio de la colaboración y la activa participación de todos los actores involucrados: docentes-tutores, investigadores y alumnos (Livier Martínez de la Cruz, N., Galindo González, R. & Galindo González, L., 2013). “En sentido propio, el aula virtual es la integración organizada de muchos recursos digitales de texto, imagen, sonido y animación.”(Barberá, E. & Badía, A., 2005: 3). En efecto, siempre que los contenidos estén presentados de manera clara y organizada, el uso de EVAs es muy efectivo para brindar oportunidades de aprendizaje a distancia y mixto (blended learning). Con el fin de que los recursos digitales de un EVA estén integrados de manera organizada, clara y efectiva, es necesario proyectar previamente tal integración de manera sistemática por medio del diseño de escenarios. Rosson & Carrol definen el diseño de escenarios como “descripciones narrativas de formas de uso imaginadas” (2002: 1). En otras palabras, el docente-diseñador describe y narra de manera escrita y en forma detallada todas las acciones que el alumno-usuario puede realizar en el entorno virtual que se quiere diseñar. Cuanto más detallada sea la descripción del escenario, más variado y efectivo será el diseño del aula virtual o de una página/sección de esta. Es por eso que, en lo posible, se debe incluir información sobre el tipo de alumno-usuario, la frecuencia con la que utiliza el aula virtual y las razones que lo llevan a usarla, las actividades y acciones específicas que realiza en la página/sección que se intenta diseñar y las consecuencias y resultados esperados de tales acciones. Es importante tener en cuenta que, a la hora de narrar un escenario, no se deben considerar los recursos tecnológicos específicos que se van a utilizar ni las limitaciones que éstos pueden presentar puesto que esto puede condicionar e incluso entorpecer la descripción del escenario. En muchos casos es conveniente narrar varios escenarios teniendo en cuenta distintos perfiles de alumnos-usuarios.

Muchas son las ventajas del diseño de escenario previo a la implementación concreta del mismo. Rosson & Carrol (2002) resaltan que estas narrativas permiten que el diseñador reflexione sobre el uso y la funcionalidad del EVA, cómo el usuario va a acceder el EVA y las necesidades de los distintos tipos de usuarios. Considerando estas ventajas, se decidió realizar cuatro narraciones con el fin de proyectar y visualizar lo que se esperaba de la sección “Globetrotting”. Las autoras del presente trabajo estuvieron a cargo de las narraciones, cada una describió dos escenarios considerando distintos perfiles de alumnos tipo de Lengua Inglesa I. Para no influir en la narración, se decidió no consultar ni compartir las narraciones hasta que no estén terminadas. A continuación se incluyen las principales partes de dos de las narraciones resaltando las acciones y elementos principales: Lily es una alumna del profesorado de Inglés en la Facultad de Lenguas, U.N.C. Su desempeño académico es bueno ya que le dedica tiempo al estudio y a realizar cuanta tarea se asigna en clase (...) Durante la clase presencial surgió un interesante debate sobre el concepto “cultura”. A raíz de esto la profesora les pide a sus alumnos que visiten el aula virtual e investiguen la sección denominada “Globetrotting”. Lily busca la solapa con ese nombre y la abre. Las primeras imágenes que ve son variados elementos que hacen a distintas culturas. A continuación recibe un mensaje de bienvenida a esa sección y un link que la lleva directamente al diccionario para conocer el significado de la palabra nueva (Globetrotting) y su pronunciación.

Luego Lily prosigue con la actividad titulada “A lesson I learned” (Una lección que aprendí). Por medio del intercambio y análisis de distintas historias se crea conciencia de cómo hallar lo bueno en otras culturas (...) Lily graba un audio con su propia historia (o la que rescata de su experiencia o de la de algún miembro de su familia), sube el audio a la carpeta de audios y la comparte de modo tal que sus compañeros la puedan escuchar. Lily también escucha las historias grabadas por sus compañeros y realiza comentarios (...)

Juan tiene 20 años y está cursando materias del primer y segundo año del Traductorado de Inglés en la Facultad de Lenguas. El año pasado no pudo regularizar Lengua Inglesa I por lo que este año decidió cursarla de nuevo (...) Hace un par de semanas, la profesora les mostró una sección del aula virtual que no estaba en el aula del año pasado para aprender un poco más sobre cultura inglesa. Le pareció interesante y le llamaron la atención algunos ejercicios pero después no tuvo tiempo de entrar al aula (...) Hoy en clase Juan escuchó a algunos de sus compañeros comentar sobre una *canCIÓN* que había en el aula virtual y un *video gracioso de Friends*. Otro mencionó que estaba viendo una de las *series recomendadas en el aula* por lo que Juan decidió ver de qué se trataba lo que sus compañeros mencionaban. Es sábado a la mañana y, desde su celu, Juan entra a la sección Globetrotting del aula y hace los *ejercicios que se pueden hacer desde su celu*. Le llamó la atención *los mapas interactivos, las canciones y la lista de series* por lo que decide encender su *compu* y hacer algunos ejercicios (...) Le gustó mucho aprender sobre la *historia de Thanksgiving* y sobre *la fiebre de oro*. Como le gusta mucho las historias de Allan Poe y Agatha Christie, leyó uno de sus *cuentos de terror* en línea. Juan se fijó que una de las películas sugeridas, *The Great Gatsby*, está en Netflix y si esta noche no sale, la va a ver! Como se puede observar, el diseño de escenarios permitió visualizar distintas y diversas actividades que se pudieron implementar en muchos casos gracias al uso de herramientas digitales.

### Globetrotting

Gracias al uso de Moodle junto con Adobe Illustrator, Flickr, Padlet y Ckler fue posible implementar los escenarios creados en una página del aula virtual de Lengua Inglesa I cuyo principal objetivo es el despertar y crear conciencia y respeto cultural. En esta primera etapa se realizó el diseño y la implementación de la sección introductoria y de uno de los países de habla inglesa (ver Gráfico 1).



What is globetrotting?

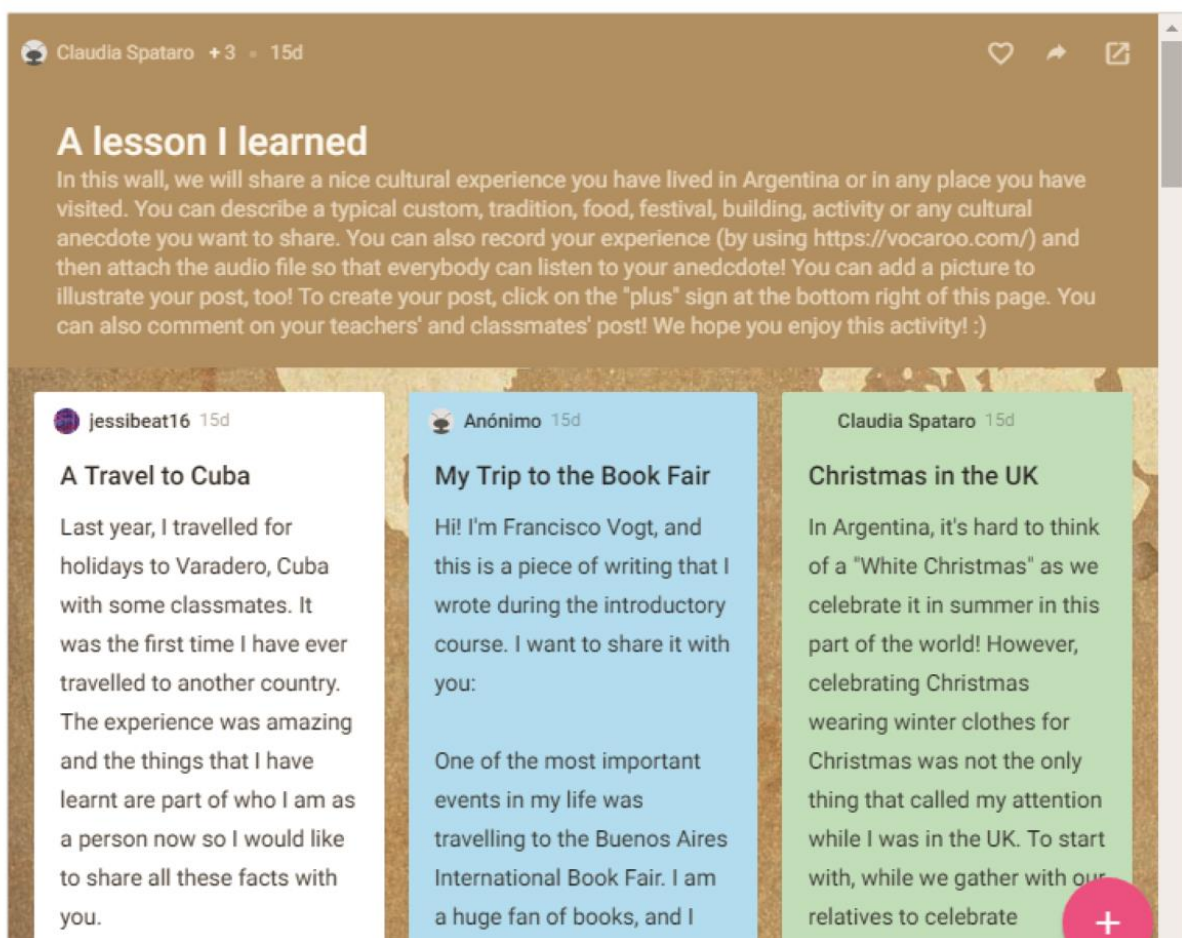
A lesson I learned...



Click on the geography, arts, festivals, films/series and travelling icons to learn more about the UK!



Para el diseño del título se utilizaron combinaron gracias a Adobe Illustrator distintas imágenes con licencia “Creative Commons”. Las imágenes son representativas de distintos países, culturas, credos y razas. También se eligieron imágenes que representen a Argentina, el país de la gran mayoría de los alumnos. La primer actividad, “What is globetrotting?” le ofrece a los alumnos un mensaje de bienvenida, menciona el objetivo de la página y redirecciona a los alumnos al significado de la palabra “globetrotting” de un conocido diccionario en línea para alumnos de inglés. La segunda actividad fue diseñada con Padlet (ver Gráfico 2). En esta ocasión lo alumnos tienen la oportunidad de compartir con sus docentes y compañeros una experiencia cultural que han vivido. Padlet permite crear entradas con fotos, colores y audios por lo que los alumnos pueden utilizar todas esta facilidades para compartir su experiencia de manera divertida y completa. Padlet también permite realizar comentarios a las distintas entradas lo que fomenta así la interacción entre los usuarios y el aprendizaje colaborativo.



La última sección de esta primera etapa consiste en actividades relacionadas con el Reino Unido. Las actividades se agruparon en cinco secciones: Geografía, Arte y Literatura, Festivales y Celebraciones, Películas y Series y Viaje. Se utilizaron imágenes de Cliker para representar las distintas secciones. Los distintos tipos de actividades de Moodle permitieron implementar actividades interactivas e innovadoras. Por ejemplo, para la sección “Geografía” se utilizó el tipo de pregunta “arrastrar y soltar sobre imagen” para trabajar con los distintos países que forman el Reino Unido (ver Gráfico 3). Las preguntas “emparejamiento” y “respuesta corta” se utilizaron para las actividades con ciudades capitales y nacionalidades respectivamente.

Question 1  
Not complete  
Marked out of 5.00  
Flag question

Now, drag and drop the correct names to the following map (make sure you position the little circle top left of the marker in the centre of the area they have selected)

The image shows a digital map of the British Isles. The map is divided into five regions: the Republic of Ireland (shaded brown), Northern Ireland (shaded light brown), England (shaded light blue), Scotland (shaded light green), and Wales (shaded light purple). Each region has a small white circle with a black outline at its top-left corner, indicating a drag-and-drop target. Below the map, there are five rounded rectangular labels: 'Northern Ireland', 'Scotland', 'Wales', 'Republic of Ireland', and 'England'. A 'Check' button is located at the bottom left of the map area. A scale bar in the top left corner of the map shows 100 km and 60 miles.

La opción “respuesta corta” también se utilizó para que los alumnos completen una canción de los Beatles en la sección “Arte y Literatura”. En la sección “Películas y Series” se incluyó un listado con las producciones cinematográficas más conocidas que pueden interesar a los alumnos y brindarles al mismo tiempo la posibilidad de seguir aprendiendo sobre la historia, literatura y cultura del Reino Unido. Entre las películas listadas de pueden mencionar Corazón Valiente, Orgullo y Prejuicio, Galerías Paraíso, Año Bisiesto, etc. Para la sección “Viajes”, se incluyó un video de YouTube en donde dos de los personajes de la serie “Friends” visitan los principales puntos turísticos de Londres (ver Gráfico 4). Los alumnos deben marcar los sitios que ven y, luego, unir sitios famosos del Reino Unido con sus respectivos nombre por medio de la actividad “arrastrar y soltar al texto”.


Information

Flag question

Edit question

### SIGHTSEEING IN THE UK!

Watch this video from the sitcom *Friends* when Joe and Chandler go sightseeing in London before Ross's wedding:



Question 1

Not complete

Marked out of 2.00

Flag question

Edit question

As you can see, they see famous sights in London. Which sights do they see? Select all the places they see.

Select one or more:

- a. London Eye
- b. Windsor Castle
- c. Hyde Park
- d. Tower Bridge
- e. Buckingham Palace
- f. Trafalgar Square
- g. Big Ben
- h. Westminster Abbey

Check

### Conclusión

En esta primer etapa, gracias al uso de distintas herramientas digitales se ha podido realizar actividades cuyo principal objetivo es crear conciencia cultural en los alumnos de Lengua Inglesa I. El uso de diseños de escenarios ha facilitado mucho esta labor que, si bien requiere de mucho trabajo y tiempo, creemos puede tener grandes beneficios. De hecho, los distintos elementos multimedia disponibles en línea junto con la gran cantidad de gráficos, series y películas a disposición de los alumnos facilitan el rápido acceso y conocimiento a distintas culturas. Nuestra labor como docentes de una lengua es sistematizar este acceso de tal manera que los alumnos puedan aprender y reflexionar sobre otras culturas y las formas en que la cultura se ve reflejada en la lengua, puedan en definitiva, desarrollarse como ciudadanos con espíritu de tolerancia, de comprensión y de respeto hacia la diferencia.

### Referencias bibliográficas

Barberá, E. & Badía, A. (2005). Hacia el aula virtual: Actividades de enseñanza y aprendizaje en red. *Revista Iberoamericana de Educación*, 36(9). Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2660197>

- Beatty, K. (2003). *Teaching and researching computer-assisted language learning*. Essex: Longman.
- Byram, M. & K. Risager (1999). *Language teachers, politics and cultures*. Clevedon. Multilingual Matters.
- Byram, M; B. Gribkova y H. Starkey (2002). *Developing the intercultural dimension in language teaching. A practical introduction for teachers*. Language Policy Division. Directorate of School. Out-of-School and Higher Education. DGIV. Council of Europe. Strasbourg. Extraído de <http://lrc.cornell.edu/rs/roms/507sp/ExtraReadings/Section0/uploads/File1235272745204/InterculturalDimensionByram.pdf>
- Dudeny, G. & Hockly, N. (2007). *How to teach English with technology*. Harlow: Pearson Education Limited.
- Kramsch, C. (1998). *Language and culture*. Oxford: Oxford University Press
- Livier Martínez de la Cruz, N., Galindo González, R. & Galindo González, L. (2013). Entornos virtuales de aprendizaje abiertos; y sus aportes a la educación. En *XXI Encuentro Internacional de Educación a Distancia. Educación Virtual en los Cinco Continentes*. Universidad de Guadalajara. Recuperado de <http://www.udgvirtual.udg.mx/encuentro/encuentro/anteriores/xxi/ponencias/80-127-1-RV.pdf>
- Rosson, M. B. & Carrol, M. J.( 2002). Scenario-based design. En J. Jacko, y A. Sears, (Eds). *The human-computer interaction handbook: fundamentals, evolving technologies and emerging applications*. USA: CRC Press.