

Comunicación al  
Congreso Iberoamericano de Comunicación y Educación.  
Huelva, octubre de 2003.

***A las Puertas de Babilón.***  
**Material multimedia para la Educación Intercultural**

Manuel Area Moreira y Cristina Udo Cabrera<sup>1</sup>

*Laboratorio de Educación y Nuevas Tecnologías de la Universidad de la Laguna  
Colectivo Pedagógico MAVIÉ de las Islas Canarias*

Resumen

Este multimedia denominado **A las puertas de Babilón** es un material didáctico destinado tanto al profesorado como alumnado de la Educación Secundaria y Bachillerato. Ha sido creado con la intencionalidad de facilitar el desarrollo de valores y actitudes de tolerancia, comprensión y respeto hacia los modos de vida y pensamiento procedente de culturas diversas en un sentido democrático. Con la utilización de este material se pretende que el profesorado y el alumnado desarrollen actividades de la educación intercultural a través de la utilización pedagógica de los ordenadores en las aulas. Ha sido creado por el *Laboratorio de Educación y Nuevas Tecnologías* de la Universidad de La Laguna y el colectivo de renovación pedagógica *MAVIÉ (Medios Audiovisuales. Integración Escolar)* de las Isla Canarias. Su publicación y experimentación en centros educativos será realizada en colaboración con el *Proyecto Atlántida (Educación y Cultura Democrática)* en diferentes comunidades autónomas.

Palabras clave

Educación Intercultural, Material didáctico multimedia, Educación Secundaria, Nuevas tecnologías en la educación

---

<sup>1</sup> En la elaboración de este multimedia también han participado Román Estévez; Carina S. González; Manuel Ortiz; Miguel Vilas; y José M<sup>º</sup> Hernández

***A las Puertas de Babilón.***  
**Material multimedia para la Educación Intercultural**

Manuel Area Moreira (Director); Cristina Udo Cabrera<sup>2</sup>

**Medios de comunicación, nuevas tecnologías y educación intercultural**

En estos últimos años están siendo publicados distintos trabajos que reclaman la necesidad de incorporar al currículo y a las prácticas escolares (Siguan, 1998; Prats, 2001) contenidos y actividades destinados al desarrollo de valores, actitudes y conocimientos de respeto, comprensión y aceptación del “otro”, o si se prefiere, de otras culturas y etnias en una perspectiva democrática. Este planteamiento se conoce como educación intercultural.

El fenómeno de la emigración es quizás el dato más visible y problemático en estos momentos. Europa en conjunto, y España en particular, están convirtiéndose en espacios territoriales receptores de grupos étnicos procedentes de diversas geografías y variadas culturas: de los países del este europeo, del norte árabe de África, de países africanos subsaharianos, de Latinoamérica,... Ello, indudablemente, es germen para la aparición de conflictos o situaciones de discriminación provocadas por la proliferación de actitudes racistas y xenófobas en la población española.

Por otra parte, los medios y tecnologías de la comunicación, al menos en los países avanzados, son elementos consustanciales en la configuración y diseminación de valores y patrones culturales de la población en general, y de los jóvenes y niños en particular. La presencia de los medios y tecnologías digitales es un hecho imparable en todos los ámbitos de nuestra vida social (economía, trabajo, ocio, servicios, administración, etc.) y están modificando sustantivamente no sólo las tareas y actividades que realizamos con los mismos, sino también nuestra percepción de la realidad.

Ante estos fenómenos, muy brevemente apuntados, la escuela no debe dejar de hacerse eco de las profundas transformaciones culturales, tecnológicas y sociales a

---

<sup>2</sup> En la elaboración de este multimedia también han participado Román Estévez; Carina S. González; Manuel Ortiz; Miguel Vilas; y José M<sup>º</sup> Hernández

las que estamos aludiendo. La combinación por una parte, de proyectos educativos basados en el desarrollo de los principios del interculturalismo, y por otra, la utilización de las tecnologías y medios de comunicación en las prácticas docentes de aula pueden ser una oportunidad para el desarrollo de aprendizajes en el alumnado de ambos ámbitos de conocimiento. Sobre este particular pueden consultarse las propuestas para la educación secundaria realizadas por Area y Ortiz (2000) y Soriano y José (2003)

La combinación de proyectos curriculares para la educación intercultural y el desarrollo de una educación de los medios de comunicación significará asumir una metodología de enseñanza orientada hacia la formación de los jóvenes como sujetos que sean capaces de utilizar de forma inteligente el conjunto de medios y tecnologías digitales y que aprendan a deconstruir y reconstruir de forma crítica los mensajes, informaciones y representaciones que sobre la diversidad cultural y los distintos acontecimientos que en nuestro país son transmitidos por los medios de comunicación con relación a la problemática de la emigración, religión o conflictos políticos de distintos grupos étnicos.

En el proceso de puesta en práctica de este tipo de proyectos educativos que suponen una innovación o nuevo reto para el profesorado, los materiales curriculares o didácticos juegan un papel relevante. Sin materiales adecuados y derivados de un proyecto curricular, el profesorado tendrá dificultades para la implementación en el aula de procesos de enseñanza relacionados con la educación intercultural. Por esta razón, es necesario, asumir el diseño o creación de materiales multimedia específicamente elaborados para facilitar el desarrollo de actividades de educación intercultural apoyados en el uso de los ordenadores.

A partir de estos supuestos un grupo de investigadores y docentes hemos emprendido la tarea de crear el multimedia *A las Puertas de Babilón* concebido como un material didáctico en soporte disco CD-ROM , dirigido a los niveles de Educación Secundaria y Bachillerato. Este material multimedia ha sido diseñado y desarrollado como un proyecto conjunto entre el *Laboratorio de Educación y Nuevas Tecnologías (edULLab) - Cátedra Telefónica* de la Universidad de La Laguna, y el colectivo docente de renovación pedagógica *MAVIÉ - Medios Audiovisuales Integración Escolar* de las Islas Canarias. Para la edición y difusión de este CDROM ha colaborado el *Proyecto Atlántida "Educación y Cultura Democrática"*.

En las páginas que siguen describiremos los objetivos y principios en los que se apoya este multimedia, el proceso o fases que hemos seguido en su creación, y la estructura interna del mismo. Finalizaremos con unas breves conclusiones.

### **Los objetivos y principios pedagógicos de este material multimedia**

Los objetivos educativos en los que se inspira el material creado y que ha guiado el proceso de diseño y desarrollo del mismo son los siguientes:

- Incorporar la Educación Intercultural al desarrollo curricular en la Educación Secundaria desde una perspectiva multidisciplinar así como facilitar los procesos de innovación educativa de la práctica docente.
- Fomentar tanto en el profesorado como en el alumnado el desarrollo de actitudes y valores democráticos.
- Generar y estimular un proceso de aprendizaje apoyado en los principios constructivistas , en el trabajo colaborativo entre alumnos y el pensamiento crítico sobre la realidad social y cultural del mundo en que vivimos.
- Ofrecer un material didáctico multimedia destinado tanto a docentes como al alumnado con una amplia variedad de recursos que proporcionen un entorno de aprendizaje atractivo en su diseño gráfico, de fácil uso, interactivo, y que demande la búsqueda, análisis y reflexión sobre la información.

Por otra parte, el material multimedia fue diseñado en función de los siguientes principios (Area y García-Valcárcel, 2001; Barroso y Cabero, 2002):

- a) Crear un material, en la medida de lo posible, interactivo. Es decir, un material que solicitase al alumno que realice algún tipo de actividad o tarea sobre la pantalla y que el ordenador reaccionara ante la respuesta del mismo.
- b) Debería responder a un modelo o proceso constructivista del conocimiento. Es decir, el alumno aprende a través de su experiencia y debe, en función de la misma, elaborar dicho conocimiento.
- c) Debiera poseer una interface atractiva y fácil de usar. Es decir, los materiales deben cuidar su diseño gráfico, deben resultar atractivos para el alumno, y su utilización debe ser intuitiva.
- d) Debiera tener un formato multimedia e hipertextual. Es decir, deben diseñarse incorporando distintas formas de representación simbólica

(textual, gráfica, audiovisual, icónica, ...) y de organización de la información en formato hipertexto.

- e) Debiera adecuarse a las características de sus potenciales usuarios. Es decir, la selección del contenido y de las formas de presentarlo deben partir y tener en cuenta los conocimientos, capacidades y habilidades previas que poseen los alumnos a los que se destina
- f) Debiera integrarse y responder a las necesidades de desarrollo del curriculum escolar. Todo material educativo es un recurso o instrumento que responde a las exigencias curriculares de una materia y nivel educativo. Éstas deben ser tenidas en cuenta en su elaboración.
- g) Debiera ofrecer documentos y orientaciones al profesorado tanto sobre los fundamentos teóricos y características del proyecto curricular en el que se inscribe el material, así como guías y recomendaciones de cómo utilizar en el aula las actividades propuestas.

### **El proceso de creación y desarrollo del multimedia**

El proceso de creación de este multimedia ha sido desarrollado en un periodo de casi dos años desde finales de 2001 hasta mediados de 2003. En este espacio temporal los autores elaboramos un primer prototipo o producto denominado “Muchos pueblos. Un solo mundo”, y posteriormente éste fue revisado y reestructurado en profundidad generando un segundo multimedia (que es el que se describe en este trabajo) titulado “A las puertas de Babilón”. A continuación describiremos ambos productos y el proceso de creación de los mismos.

#### *El primer prototipo “Muchos pueblos. Un solo mundo”*

El primer prototipo o versión del multimedia comenzó a diseñarse a finales de 2001 como un proyecto conjunto entre el colectivo pedagógico MAVIÉ (Medios Audiovisuales. Educación Escolar), y EDULLAB (Laboratorio de Educación y Nuevas Tecnologías de la Universidad de La Laguna) con la financiación de la Consejería de Educación del Cabildo de Tenerife. Esta primera versión no se desarrolló en su totalidad, sino como una maqueta básica o “demo” que sería completada posteriormente. Esta primera versión se realizó con el software Flash-Macromedia ya que se pretendía que se publicase tanto en versión disco como distribuida vía web.

Esta primera versión se estructuró pedagógicamente en dos grandes partes: a) una guía del profesor (en la que se incorporó los fundamentos teóricos sobre la

educación intercultural, diversos documentos de lectura y una selección de enlaces de internet), y b) cuatro unidades didácticas en las que se ofrecía la justificación de cada una de las mismas, sus objetivos, contenidos, actividades y evaluación.

El resultado final de esta primera fase fue bastante ambiguo. Por una parte se consiguió un producto con un diseño gráfico elaborado, atractivo y de fácil navegación. Pero por otra, a pesar de la iconografía abundante a lo largo de sus pantallas, se realizó un sobre uso de información textual. Dicho de otro modo, el multimedia propiciaba más el desarrollo de un modelo de aprendizaje nocional y basado en la lectura de textos que en la puesta en práctica de un proceso de aprendizaje constructivista y activo. Asimismo también detectamos que en esta primera versión existían demasiados enlaces o pantallas “rotas” que impedían su difusión a gran escala, y que precisaban su corrección. De todas formas el conjunto de participantes en la creación del multimedia realizamos una valoración positiva del mismo comprometiéndonos a continuar con el desarrollo futuro del multimedia y a buscar la financiación necesaria para ello.

#### *El segundo prototipo de material “A las puertas de Babilón”*

A principios de 2003 el equipo de autores de este multimedia alcanza un acuerdo de colaboración con el *Proyecto Atlántida*<sup>3</sup>. Este proyecto cuenta con una red de más de cuarenta centros educativos distribuidos por toda la geografía española y persigue el desarrollo de proyectos y valores educativos relacionados con la cultura democrática. El acuerdo alcanzado consiste en que este proyecto publicará el multimedia así como lo difundirá entre su profesorado para su experimentación en el contexto de los centros educativos participantes en el mismo. Por otra parte, como consecuencia del convenio suscrito entre la Universidad de La Laguna y la empresa Telefónica, el Laboratorio recibió la financiación necesaria a través de la concesión de una *Cátedra Telefónica*.

En la segunda versión del multimedia se procedió a reestructurar y revisar completamente el prototipo existente. El planteamiento inicial para ésta nueva versión se basó en ofrecer un abanico más amplio de actividades interactivas y recursos didácticos para el profesor. Además, hemos querido mejorar el diseño, dándole un aspecto más atractivo y funcional. Por otra parte, se fundamentó más ampliamente el

---

<sup>3</sup> Véase la revista *Cuadernos de Pedagogía* nº 317 correspondiente al mes de octubre de 2002 que le dedica su tema del mes al Proyecto Atlántida.

proyecto curricular de educación intercultural relacionando e integrando las actividades de aula propuestas con la filosofía de dicho proyecto.

Uno de los elementos más innovadores de los que hemos querido incluir en el material es una webquest (Dodge, 1995; Adell, 2002), es decir, una estrategia de enseñanza basada en el aprendizaje cooperativo y la investigación del alumnado a través del uso de Internet. Las actividades webquest están enfocadas a la investigación, en ellas el alumnado deberá realizar una búsqueda, análisis y contrastación de la información, a través de Internet, desarrollando su capacidad crítica, su creatividad, la toma de decisiones y la transformación de los conocimientos adquiridos. Por otra parte, también hemos incrementado la utilización de los recursos audiovisuales y de elementos novedosos de interface como son la incorporación de “avatares” con forma humana. Este multimedia fue diseñado en lenguaje javascript en formato web integrándose bajo un mismo entorno gráfico software distinto (véase la imagen adjunta de la página inicial).

### La estructura interna del CD-ROM “A las puertas de Babilón”

Este material multimedia se estructura en cinco apartados (véase la imagen de la página inicial del multimedia):



- 1. Para el profesor:** Este apartado incorpora los fundamentos teóricos y curriculares en los que se basa nuestra propuesta y modelo de educación intercultural. Es una opción destinada al uso por parte de los docentes y

que ofrece documentos de naturaleza diversa: teoría, experiencias prácticas, diseño curricular para la Educación Intercultural, etc.

- 2. Actividades de Aula:** En ella se ofrecen un conjunto de varias actividades para que sean realizadas por los alumnos. Hemos diseñado distintos tipos de actividades relacionadas con la enseñanza de los conceptos y actitudes propias de la educación intercultural. Este tipo de actividades son interactivas y requieren, en su mayor parte, de la utilización de ordenadores conectados a Internet estando elaboradas para facilitar un proceso constructivista en la adquisición del conocimiento.
- 3. Biblioteca de Recursos:** es una colección de distintos tipos de ficheros que pueden ser útiles tanto para profesores como alumnos en los que se presentan datos, imágenes, textos e informaciones variadas con la intención de que permitan el desarrollo de trabajos de investigación o creación de materiales propios sobre esta temática.
- 4. Enlaces de interés:** es una recopilación de direcciones web de interés para la Educación Intercultural, que tanto los docentes como el alumnado, podrán visitar para conocerlas o realizar cualquier consulta.
- 5. Conócenos:** En este apartado damos a conocer las características y líneas de trabajo de las entidades y/o grupos que han colaborado en la creación y desarrollo de este material multimedia, a través de enlaces a sus webs.

### **Consideraciones finales**

1. Inicialmente, el planteamiento de la guía curricular y de las actividades, se había centrado en la problemática de la inmigración. Por tanto el área de conocimiento que más presencia tenía era el de Geografía e Historia. Tras varias revisiones hemos logrado crear un material con carácter interdisciplinar, de manera que en mayor o menor medida, todas las áreas quedan representadas.
2. Este material puede ayudar al profesorado a la hora de planificar y desarrollar en el aula contenidos y actitudes relacionados tanto con la interculturalidad como con la educación en los medios de comunicación, aspectos que cobran especial importancia hoy día, en lo que se ha venido denominando la sociedad de la información, donde tanto la sociedad como las aulas presentan una creciente diversidad cultural.

3. La colaboración con el *Proyecto Atlántida* centrado en proyectos educativos sobre cultura democrática, creemos que representará un valioso apoyo para la difusión y publicación del multimedia en la comunidad escolar española. Gracias a la trayectoria y presencia del Proyecto Atlántida en una amplia red de centros educativos en gran parte del territorio español, tenemos la oportunidad de que el material trascienda de la Comunidad Canaria, a comunidades como Extremadura, Andalucía, Madrid y Ceuta. A las Puertas de Babylon, será publicado junto con otros materiales del Proyecto Atlántida incluidos en un trabajo denominado Convivencia Democrática. Nuestra pretensión es que la experiencia derivada de la utilización en contextos reales de aula sirva para elaborar futuras versiones mejorada y ampliadas de dicho material.
4. Finalmente hemos de indicar que somos conscientes que con la mera utilización de este material no se logrará de forma casi automática que los alumnos aprendan y desarrollen las actitudes, los valores y principios de una perspectiva democrática de la interculturalidad. Para mejorar e innovar la enseñanza es necesario que cada docente integre la utilización de este material multimedia en el contexto de su práctica docente y lo adapte a las necesidades particulares de su alumnado. Asimismo, hemos de indicar que este multimedia está elaborado para ser utilizado por los alumnos en el aula, no de forma individual, sino en pequeño grupo, y bajo la supervisión y orientaciones de su profesor en una perspectiva dirigida a facilitar la adquisición constructivista del conocimiento.

## **Bibliografía**

ADELL, J. (2002): *WebQuest: una aventura del conocimiento. Una estrategia didáctica para integrar Internet en el curriculum*. Ponencia presentada en las Jornades Educatives de Calvià'02 "Noves tecnologies i educació", septiembre 2002.

AGUADED, J. y CABERO, J. (Dir.) (2002) : *Educar en Red*, Málaga, Aljibe.

AREA, M. y ORTIZ (2000): "Interculturalismo, medios de comunicación y educación" *Comunicar*, nº 15, pgs. 45-56.

AREA, M. Y GARCÍA-VALCÁRCEL, A. (2001): " Del texto impreso a los webs inteligentes. Los materiales didácticos en la era digital". En M. Area (Coord): *Educación en la sociedad de la información*. Bilbao, Descleé de Brouwer.

BARROSO, J. Y CABERO, J. (2002): "Principios para el diseño de materiales educativos para la red". En Aguaded y Cabero (Dir.)

DODGE, B (1995): *Some Thoughts About WebQuests*. Documento hipertextual on line. [http://edweb.sdsu.edu/courses/edtec596/about\\_webquests.html](http://edweb.sdsu.edu/courses/edtec596/about_webquests.html)

PRATS, E. (2001). *Racismo en tiempos de Globalización. Una propuesta desde la educación moral*. Bilbao, Descleé de Brouwer.

SORIANO, E. Y JOSÉ, M. (2003): "Medios de comunicación y educación intercultural en la educación secundaria". *Comunicar*, 20, pp. 69-77.

SIGUAN, M. (1998). *La escuela y los inmigrantes*. Barcelona. Paidós Educador.