

PRIMARIA

Puppets & m-learning: un proyecto para estimular la comunicación intercultural en el aula de inglés



Un recurso clásico en educación como las marionetas sirve de base para esta experiencia que se ha llevado a cabo en dos centros educativos asturianos. Primero construyeron las marionetas, después escribieron pequeñas obras de teatro en inglés y por último las representaron. El objetivo, aprovechar la diversidad cultural de las aulas como tema para desarrollar actividades lingüísticas que favorecieran el intercambio cultural y, al mismo tiempo, que fomentaran la comunicación oral en lengua inglesa.

Marta García-Sampedro Fernández-Canteli
María Verdeja Muñiz
Universidad de Oviedo





Las migraciones, la globalización y la movilidad son factores que favorecen la coexistencia de diversas realidades culturales en un mismo contexto físico. Como señala Soriano (2007), los procesos de globalización dejan al descubierto un hecho innegable: la diversidad cultural o la pluralidad de culturas que conviven en las sociedades actuales. Las escuelas son un reflejo de la sociedad actual y en ellas coexisten diversas realidades culturales. Al igual que el resto de comunidades autónomas, en el Principado de Asturias la diversidad cultural está presente en las aulas (Grupo Eleuterio Quintanilla, 2003; Louzao y González Riaño, 2007) y esta multiculturalidad representa un reto educativo tanto para los centros como para el profesorado por lo que es necesario formular propuestas pedagógicas acordes a esta diversidad.

Autores como Johnson & Rinvulcri (2010) plantean la necesidad de realizar actividades en las aulas de lenguas que tengan en cuenta la diversidad cultural existente en las mismas. Obviamente, estos autores consideran que la perspectiva intercultural en las actividades de aula contribuye a la mejora de las estrategias comunicativas del alumnado. Además, opinan que la perspectiva intercultural promueve las estrategias motivacionales y, por tanto, el desarrollo de todas las competencias clave del alumnado y del profesorado: aprender a aprender; digital; iniciativa y emprendimiento; conciencia y expresión cultural; lingüística; matemática, científica y tecnológica y por último, social y cívica.

El planteamiento de actividades aprovechando la diversidad cultural presente en el aula puede contribuir a que el alumnado tome conciencia de la riqueza que representa la existencia de dicha diversidad

cultural y, además, puede contribuir a la adquisición de competencias o habilidades transversales, por ejemplo, el fomento de la intercambio cultural, el trabajo cooperativo o el aprendizaje autónomo.

El proyecto que presentamos se diseñó fundamentalmente para las aulas de Lengua Extranjera-Inglés en Educación Primaria y fue fruto de la convocatoria de proyectos de colaboración que existía entre la Consejería de Educación del Principado de Asturias y la Universidad de Oviedo. El objetivo principal del proyecto consistía en aprovechar la diversidad cultural de las aulas como tema para desarrollar actividades lingüísticas que favorecieran el intercambio cultural y, al mismo tiempo, que fomentaran la comunicación oral en lengua inglesa. Para ello, por un lado se utilizó un recurso clásico en educación, como son las marionetas (*puppets*) y por otro, y haciendo uso

de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) y las TAC (Tecnología, Aprendizaje y Conocimiento) se utilizaron dispositivos móviles para la grabación, edición y difusión de los productos teatrales elaborados.

En relación al uso de las marionetas en los entornos escolares, Granado Palma (2008) opina que su utilización, al igual que cualquier otra forma de representación escénica, como el teatro de sombras o el guiñol, son recursos que tienen un enorme potencial para trabajar la educación audiovisual y como consecuencia, la comunicación en las aulas, considerando fundamentales dichos recursos en los primeros años de formación escolar.

Por otro lado, este proyecto promueve la utilización de dispositivos móviles en las aulas de lenguas, principalmente el uso de *smartphones* y *tablets*. El empleo de estos dispositivos con fines educativos

se denomina *m-learning* (Fombona y Pascual, 2013). Afortunadamente hoy en día, este tipo de aprendizaje se está empezando a considerar una herramienta básica en la escuela. Ya no resulta algo extraño ver como en muchos centros educativos los libros de texto han sido sustituidos por las *tablets* y el alumnado y el profesorado manejan sus teléfonos móviles en el aula como cualquier otra herramienta escolar.

Contexto educativo y objetivos

El proyecto *Puppets & M-learning* se desarrolló en dos centros educativos asturianos y en él participaron, además del alumnado de 5º y 6º de primaria, cuatro docentes de dichos centros escolares y un profesor de la universidad. Una vez finalizado el proyecto y dados los excelentes resultados obtenidos en las aulas



Según los resultados de un cuestionario online realizado, la utilización marionetas ha ayudado a mejorar la motivación del alumnado hacia las actividades en lengua inglesa.

de primaria, el proyecto se adaptó para que el alumnado del Grado en Educación Primaria de la Facultad de Formación del Profesorado pudiese conocer y experimentar dicha propuesta educativa.

- Fomentar la comunicación oral en lengua inglesa promoviendo actividades que faciliten el conocimiento de las culturas presentes en las aulas y el reconocimiento de la riqueza que ofrece la diversidad cultural.
- Desarrollar la competencia artística del alumnado a través de la creación y uso de marionetas y teatrillos de guiñol.
- Favorecer el *m-learning* o uso de los dispositivos móviles en el aula y por tanto el desarrollo de la competencia tecnológica del alumnado

Metodología

Se trata de una metodología colaborativa, participativa, activa y grupal que pone especial interés en la mejora de la motivación del alumnado fomentando el trabajo en equipo de alumnos y profesores, siendo la diversidad cultural y su riqueza, el tema fundamental de esta experiencia.

Actividades

Los tres bloques principales de actividades son los siguientes:

Bloque de Actividades 1. **Teatro de guiñol y marionetas**

La idea de hacer un teatro de guiñol y unas marionetas resulta altamente motivadora para el alumnado pues

fomenta la competencia artística, la imaginación, la creatividad, la motricidad fina y gruesa y además promueve la reutilización de materiales y el ahorro de recursos. Se favorecen también otros tipos de aprendizaje gracias al trabajo colaborativo, la ayuda entre iguales y el respeto o el intercambio cultural.

Bloque de Actividades 2: **Redacción de textos teatrales y diseño de escenas**

Estas actividades responden a objetivos lingüísticos y artísticos. Los alumnos tienen que escribir en inglés el argumento de sus pequeñas obras y éstas han de estar centradas en aspectos relacionados con la diversidad cultural del aula o de su entorno y decidir cuántas escenas van a incorporar y qué escenarios van a utilizar.

Bloque de Actividades 3: **Representación teatral, grabación y edición**

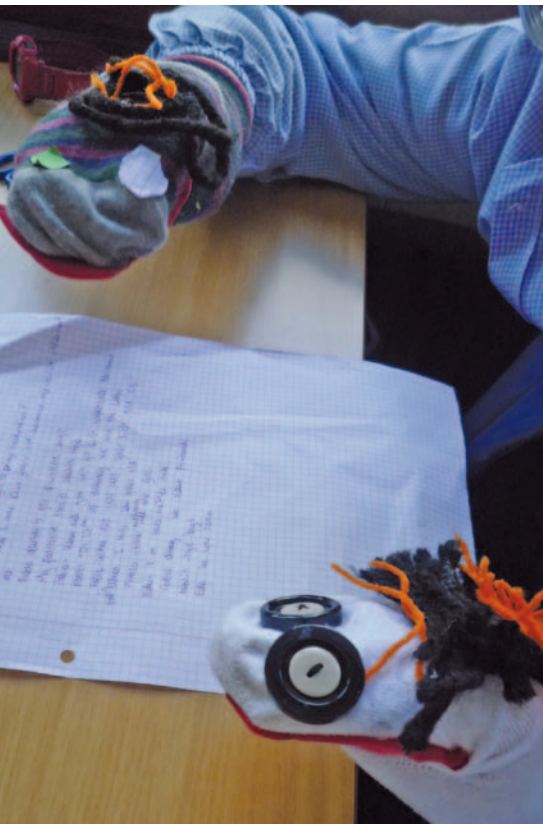
El último bloque de actividades consistirá en la representación de la obra en el teatro de guiñol y la grabación de la misma con un *smartphone* o *tablet*. Posteriormente, las grabaciones se editarán con aplicaciones para móviles y se subirán a la plataforma escolar para darlas a conocer al resto del alumnado y profesorado del centro escolar.

Evaluación

Para evaluar los resultados de esta experiencia se realizó un cuestionario on-line para todo el alumnado participante y unas entrevistas semi-estructuradas a los docentes.



Una vez finalizado el proyecto y dados los excelentes resultados obtenidos en primaria, se adaptó para que el alumnado del Grado en Educación Primaria de la Facultad de Formación del Profesorado pudiese conocer y experimentar esta propuesta



Los alumnos escriben en inglés el argumento de sus pequeñas obras, siempre centrados en aspectos relacionados con la diversidad cultural.

En los cuestionarios se preguntaba al alumnado por su percepción sobre su propio aprendizaje y su motivación. Las entrevistas al profesorado se centraron en las mismas categorías de análisis que se utilizaron para los cuestionarios: motivación, percepción del aprendizaje, competencia lingüística, competencia artística, competencia tecnológica y competencia intercultural.

Algunas reflexiones finales

- Los positivos resultados obtenidos en la evaluación del proyecto nos hacen reflexionar sobre la necesaria implicación del profesorado en la búsqueda de estrategias metodológicas y motivacionales que faciliten, en este caso, la mejora de la competencia comunicativa del alumnado así como de los recursos más apropiados para ello.
- Este proyecto es una muestra del interés por innovar utilizando

recursos clásicos y otros más innovadores dentro del contexto de la Educación Primaria.

- Hay que destacar la importancia que tiene la comunicación en los procesos de enseñanza y cómo ambos conceptos están absolutamente relacionados. La utilización de dispositivos móviles en el aula favorece la comunicación ya que éstos concuerdan con los intereses y las aficiones del alumnado y por lo tanto, favorecen también la motivación. En este sentido, podemos decir que aunar estrategias metodológicas y motivacionales, suele confluir en un proceso de aprendizaje memorable y significativo para el alumnado, siendo las TIC y las TAC un elemento esencial en educación y su incorporación al mundo escolar está hoy en día más que justificada.
- Para concluir y como resultado de esta experiencia se puede afirmar que los recursos y actividades aquí presentados ayudan al alumnado a valorar la riqueza de la diversidad cultural de las aulas y por ende, de la sociedad, así como a fomentar las actitudes de respeto hacia lo diferente.
- Se puede decir también que la utilización de los recursos (marionetas y dispositivos móviles) ha ayudado a mejorar la motivación del alumnado hacia las actividades en lengua inglesa y, según la percepción del alumnado y el profesorado participante, el proyecto ha ayudado a mejorar la competencia comunicativa del alumnado en lengua inglesa. ●

Para saber más



- **Granado Palma, M. (2008).** La otra educación audiovisual, *Comunicar*, 31,563-573.
- **Grupo Eleuterio Quintanilla (2003).** *Alumnado extranjero en la escuela asturiana. Medidas urgentes para una educación de calidad.* Recuperado de: <http://www.equintanilla.com/publicaciones.html>
- **Fombona, J. y Pascual, M. (2013).** Beneficios del m-learning en la Educación Superior. *Educatio Siglo XXI*, 31(2), 211-234.
- **Johnson, G. & Rinvoluceri, M. (2010).** *Culture in our classroom: teaching languages through cultural content.* Jersey: Viva-Delta Editions.
- **Louzao, M. y González Riaño, X.A. (2007).** La integración social y educativa del alumnado inmigrante en Asturias. Un estudio de Caso. En Ministerio de Educación y Ciencia. *Los premios Nacionales de Investigación educativa y Tesis Doctorales 2005* (pp. 11-41). Madrid: Secretaría General Técnica. Subdirección General de Información y Publicaciones.
- **Soriano, E. (2012).** Planteamiento intercultural del currículum para su calidad educativa. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 10 (4), 49-62.

Publicidad