

**COMPETENCIAS INTERCULTURALES EN LA SOCIEDAD DIGITAL DEL
CONOCIMIENTO**

**OLGA CAMILA HERNÁNDEZ
LIC. LENGUAS EXTRANJERAS**

**FRANKLIN ARCINIEGAS
MG. HISTORIA Y CIENCIAS DE LA ANTIGÜEDAD**

ESCUELA COLOMBIANA DE CARRERAS INDUSTRIALES ECCI

BOGOTÁ D.C. ENERO DE 2014

Resumen: Esta investigación proporciona en tres etapas una mirada hacia el desarrollo y utilización de las competencias digitales por parte de los estudiantes del programa de Lenguas Modernas de la ECCI con relación al desarrollo de habilidades lingüísticas y competencias interculturales.

Mediante la indagación de antecedentes y estudios realizados en otros contextos que vinculen las dos temáticas de investigación centrales que son: las competencias digitales y las competencias interculturales; la implementación de instrumentos de recolección de datos que permitan acercarse a la población seleccionada, identificando las competencias claves para la gestión compleja del conocimiento en relación con las tecnologías y el desarrollo intercultural de los estudiantes de lenguas modernas, y finalmente la integración de competencias en TIC en los planes de estudios a través de una herramienta digital (videojuego), que pueda potenciar su desarrollo del lenguaje a través de una vivencia intercultural.

Palabras clave: Interculturalidad, competencias digitales, conocimiento, lenguaje, educación, videojuego.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

La sociedad del siglo XXI se conoce como la sociedad del conocimiento y la transformación que ha sufrido en los últimos dos siglos se ha dado por múltiples factores entre los que podemos destacar el proceso de globalización, el impacto de las tecnologías de la información y la comunicación y la administración del conocimiento.

Un nuevo escenario se perfila con nuevos entornos de trabajo y de aprendizaje teniendo en cuenta que en los últimos años la concepción de Internet se ha revolucionado gracias a lo que se conoce como la Web 2.0. Las personas que la utilizan ya no son meros espectadores o consumidores de la información que nos acerca la red, sino que, de manera sencilla, se pueden convertir en protagonistas de la misma, dando un paso más para ser sujetos activos que pueden crear conocimiento, publicarlo y compartirlo con otros.

Surge así la necesidad de una alfabetización digital para alcanzar las habilidades y competencias digitales que permiten considerar a las personas como sujetos alfabetizados digitalmente; además para que sirva a las personas para utilizar esos conocimientos y para manejarse airoosamente en distintas situaciones sociales ha de ser una alfabetización activa.

El contexto de la educación en la actualidad está estrechamente relacionado a los procesos de apertura económica, la globalización del conocimiento y la flexibilización de las fronteras culturales. Bajo esta visión el aprendizaje de lenguas extranjeras como el inglés se presenta como una herramienta de acercamiento a elementos socio-culturales y disciplinares que enriquecen el saber y el ser y que posibilitan la diversificación de la práctica educativa.

Es por eso que uno de los retos de la educación superior en éste siglo es generar sistemas educativos más pertinentes a las realidades y necesidades culturales de la población destinataria, por ésta razón, es uno de los principales objetivos de ésta investigación ahondar en la comprensión de las competencias del siglo XXI para los estudiantes de educación superior para mejorar la calidad de los procesos educativos y fortalecer el perfil de los profesionales egresados.

JUSTIFICACIÓN

La competencia digital debe ser una prioridad en lo que a las estrategias de aprendizaje permanente se refiere, ya que las TIC se están convirtiendo en un elemento cada vez más importante para el ocio, el aprendizaje y el trabajo en todos los ámbitos. En la actualidad, el concepto de competencia digital se reforma con la aparición y el uso de nuevas herramientas de informática social, que dan lugar a nuevas habilidades relacionadas con la colaboración, intercambio, apertura, reflexión formación de la identidad, y también a los desafíos tales como la calidad de la información, confianza, responsabilidad, privacidad y seguridad.

El presente proyecto se realiza con el objetivo principal de identificar competencias claves para la gestión compleja del conocimiento en relación con las tecnologías y el desarrollo intercultural de los estudiantes de lenguas modernas mediante una cartografía de dichas competencias. Dicho ejercicio permitirá la inclusión de las TIC en el currículo de manera dinámica, evitando que su desarrollo sea una facultad de algunos estudiantes y pase a convertirse en un elemento a alcanzar por todos e incrementando la comprensión tecnológica de los estudiantes mediante la integración activa de competencias en TIC en los planes de estudios.

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL:

- Identificar competencias claves para la gestión compleja del conocimiento en relación con las tecnologías y el desarrollo intercultural de los estudiantes de lenguas modernas, para el logro de un perfil de educando acorde con los requerimientos de la sociedad del conocimiento.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Construir una cartografía de las competencias digitales y de las interrelaciones entre los distintos procesos implicados en el desarrollo de las mismas.
- Diseñar instrumentos que puedan medir las competencias de manera no lineal sino integrada, que pueda dar cuenta de procesos cognitivos creativos, colaborativos, de resolución de problemas, entre otros).
- Incrementar la comprensión tecnológica de estudiantes mediante la integración de competencias en TIC en los planes de estudios –currículos- (enfoque de nociones básicas de tecnología), a través de un video juego pedagógico.

MAPA TEÓRICO

La educación, como elemento fundamental de la sociedad, no ha sido ajena a los efectos del avance de las nuevas tecnologías, aunque han sido muchos los esfuerzos por seguir su avance paralelamente, en algunos casos, lo que ha propiciado es la repetición del modelo tradicional, lo cual hace que las múltiples herramientas de las cuales puede hacer uso, se van limitadas al uso de herramientas, que no garantizan el aprendizaje significativo.

A partir de esto el proyecto propone la creación de un modelo de competencias interculturales, la cuales puedan potenciar el desarrollo de competencias comunicativas en una segunda lengua; y del uso de las TIC como instrumento cognitivo y para la interacción y colaboración grupal. Teniendo en cuenta que esta herramienta tecnológica brinda unas funciones que se hacen vitales en la educación, y que garantizan el libre acceso a la información que luego se verá transformada en conocimientos, si la universidad y la escuela, crean espacio propicios para el desarrollo de la investigación.

De esta manera es plausible que la participación en redes digitales favorezca la aceptación y la valoración positiva de la diversidad. No nos referimos únicamente a las diferencias que puedan existir por razones culturales, o de género, sino a la diversidad intrínseca que nos es propia como seres particulares.

MAPA METODOLÓGICO

Existen diferentes caminos para indagar la realidad social teniendo como principales paradigmas para estudiar la realidad el cuantitativo y el cualitativo. Cada enfoque tiene su propia fundamentación epistemológica, diseños metodológicos, técnicas e instrumentos acordes con la naturaleza de los objetos de estudio, las situaciones sociales y las preguntas que se plantean los investigadores ya sea con el propósito de explicar, comprender o transformar la realidad social.

El presente proyecto debido a su carácter exploratorio de una realidad en un contexto específico, que busca describir las competencias digitales en relación con las competencias interculturales, se enmarca bajo un enfoque cualitativo. El enfoque cualitativo “por lo común, se utiliza primero para descubrir y refinar preguntas de investigación. A veces, pero no necesariamente, se prueban hipótesis. Con frecuencia se basa en métodos de recolección de datos sin medición numérica, como las descripciones y las observaciones” (Hernández et al, 2003; p.5)

El objetivo de la investigación descriptiva consiste en llegar a conocer las situaciones, costumbres y actitudes predominantes a través de la descripción exacta de las actividades, objetos, procesos y personas. Su meta no se limita a la recolección de datos, sino a la predicción e identificación de las relaciones que existen entre dos o más variables. Los investigadores no son meros tabuladores, sino que recogen los datos sobre la base de una hipótesis o teoría, exponen y resumen la información de manera cuidadosa y luego analizan minuciosamente los resultados, a fin de extraer generalizaciones significativas que contribuyan al conocimiento.



En la fase 1 de proyecto se realizó una búsqueda de antecedentes con relación a los ejes temáticos fundamentales: las competencias digitales y las competencias interculturales, que arrojó como resultados la pertinencia de la profundización en la fase 2 y 3 del proyecto que permitirían desarrollar una herramienta que potencie ambos tipos de competencias para estudiantes de lenguas extranjeras.

En la fase 2 que se encuentra en desarrollo simultáneo con la fase 3 se realiza una indagación con una población de 100 estudiantes de diferentes semestres, pertenecientes al Programa de Lenguas Modernas, a través de instrumentos de recolección de datos como encuestas, entrevistas y grupos focales, con la finalidad de construir una cartografía o mapa de ruta que permita visualizar cuáles son las competencias que necesitan ser trabajadas a través de la herramienta pedagógica que se desarrollara en la fase 3.

La fase 3 del proyecto está determinada por el desarrollo de cada uno de los elementos que intervienen en la construcción del video juego, en su versión beta. En esta etapa la búsqueda de un convenio interinstitucional se hace pertinente, ya que la experiencia aportada por otros grupos de investigación, puede ayudar a dar mayor sustento a la realización del proyecto, para que en éste se desarrollen las competencias determinadas para esta primera presentación del videojuego educativo.

COMPETENCIAS A DESARROLLAR

A lo largo del proyecto se ha indicado que el desarrollo de diferentes competencias es vital, para lo cual se propone que esta primera versión del juego se desarrolle competencias comunicativas, interculturales y digitales.

COMPETENCIAS INTERCULTURALES

Con el fin de permitir que el juego contribuya con herramientas que permitan a las personas desenvolverse de manera adecuada en los diferentes contextos culturales en los que estén insertos. De acuerdo a los planteamientos propuestos por Altay, las competencias a lograr son:

1. Capacidad de negociar que incluye aspectos que hacen parte del plano axiológico de los seres en diferentes niveles
 - mediación conceptual (nivel comunicativo)
 - integración y participación (nivel actitudinal), y
 - la introspección íntima.
2. Capacidad de Gestionar de contradicciones simbólicas que se presenta como un reconocimiento del entorno de desenvolvimiento del sujeto.
 - integración de referentes culturales diferentes
 - gestión de la identidad en la diferencia
 - manejo de contradicciones en valores y proyectos y la descentralización cultural.
3. Capacidad de identificar el pluralismo y los comportamientos culturales en contextos sociales; que tiene como centro el reconocimiento de las particularidades de otros sujetos con los que se comunica, para esto se tiene en cuenta
 - la empatía y la escucha
 - la alteridad
 - sensibilidad frente a la diferencia ¹

COMPETENCIAS DIGITALES

El vertiginoso crecimiento de las tecnologías de la información ha hecho que día se deban desarrollar habilidades que permitan a las personas comprender los metalenguajes implícitos en la red global. Es desde la existencia de esta necesidad que se formula una propuesta de competencias a desarrollar en el ámbito digital.

¹ Manco Altay, (2000) *competences interculturelles: et strategies identitaires*

Las capacidades digitales que se prevé serán desarrolladas con la implementación del juego; para lo cual se toma como base la taxonomía digital de Bloom, según la propuesta de Andrew Churches (2009).

Los términos de relevancia a tener en cuenta son: *Evaluar y analizar*; el primero incluye los procesos mentales superiores de Revisar, formular hipótesis, criticar, experimentar, juzgar, probar, detectar, monitorear, comentar en un blog, revisar, publicar, moderar, colaborar, participar en redes (networking), reelaborar, probar. Con referencia al segundo se determinan los procesos mentales de Comparar, organizar, deconstruir, atribuir, delinear, encontrar, estructurar, integrar, recombinar, enlazar, validar, hacer ingeniería inversa (inverse engineering), “cracking”, recopilar información de medios (media clipping).

COMPETENCIAS COMUNICATIVAS

En el desarrollo del análisis de los diferentes elementos pertinentes, se desarrolló una propuesta con la cual empezar a abordar el estudio de los aspectos relevantes a la hora de determinar las competencias necesarias de un hablante de una segunda lengua, fruto de esta investigación es la propuesta de modelo de que se presenta a continuación y del cual se propone abordar la competencia pragmática, la sociolingüística y la digital.

La primera, la competencia *pragmática* hace referencia al desempeño que tiene un sujeto a la hora de comunicarse, adecuando el mensaje según las necesidades de enunciación.

La competencia sociolingüística que se refiere a los conocimientos de la lengua aplicados en contextos determinados y los usos gramaticales y los aspectos fonéticos y morfosintácticos en dichos contextos.

Por último, la competencia digital se hace necesaria ya que al hacer uso de metalenguajes, el dominio de las estructuras de éstas, permitirá una comunicación asertiva.

PROCESO DE DESARROLLO VIDEOJUEGO PROPUESTAS

Realizar un videojuego es una tarea que requiere mecanismos y metodologías de desarrollo de software propio, que se fijan de acuerdo a la filosofía de trabajo a lo largo de la creación de un juego. Sin embargo, en lo que sí coinciden diversos autores como Rollings (Rollings & Morris, 2003), Callele (Callele & others, 2005) y especialmente Bethke (Bethke, 2003), es que el desarrollo del juego, a lo largo de su ciclo de vida, se puede asemejar al de una película de cine, pudiéndose segmentar en tres fases

ampliamente diferenciadas: Pre-Producción, Producción y Post-producción, cada una con sus etapas características. Para el presente proyecto estas tres fases se proponen con las etapas presentadas a continuación:

Fase de Pre-Producción

Esta fase se caracteriza por la concepción de la idea del juego, es decir, los aspectos fundamentales que conformarán el videojuego:

- **Género:** Clasificación del juego según su naturaleza.
- **Historia:** Se debe realizar un esbozo de la trama o historia a desarrollar por el juego, indicando qué se quiere contar y cómo se quiere contar (storyline y storytelling).
- **Jugadores:** Modalidad de juego (individual o colectivo). Si es multijugador, si éstos son humanos o entra la máquina. Se crean bocetos o diseños preliminares de los personajes y de dónde transcurrirá la acción del juego (decorados, ambientaciones, ropaje, música, movimientos, etc.)
- **Look and Feel:** A partir de los bocetos se define el aspecto gráfico y artístico del juego, colores, temas dominantes, musicalidad, técnicas de diseño 3D o 2D, etc.
- **Interfaz de Usuario:** Se define como la manera en la que interactuará el jugador con el juego y con qué mecanismos contará para ello.
- **Objetivos:** Cuáles son las metas del juego, de acuerdo a la historia de éste.
- **Reglas:** Qué cosas podemos hacer y cómo se pueden hacer.
- **Características:** Principales características de cada personaje del juego y de los elementos que intervienen en éste.
- **Gameplay:** En esta etapa se define el grado o naturaleza del videojuego, incluyendo la interactividad. Se define cómo se va a jugar, de qué manera se va a jugar, qué cosas se pueden hacer en el juego y cómo va reaccionar el entorno del juego a las acciones del jugador a través del personaje. A su vez se establece la curva de aprendizaje del jugador.
- **Diseño de Niveles:** Niveles, según la historia o dificultad, tenemos, cómo serán éstos, cuántos serán, y qué dificultad y retos se plantearán en cada uno de ellos.
- **Requerimientos técnicos:** Establecimiento de los requerimientos técnicos de equipo que necesitará el juego para poder ejecutarse.
- **Presupuesto:** Fijamos el presupuesto aproximado que necesitaremos para llevar a buen fin nuestro juego.

Fase de Producción

- **Diseño de Juego:** Se detallan todos los elementos que compondrán el juego, dando una idea clara a todos los miembros del grupo desarrollador de cómo son.
- **Diseño Artístico:**
 - Historia: se crea un portafolio donde se recogen todas las historias de los personajes, del mundo donde sucede el juego, de su pasado y de los personajes secundarios que aparecen, creando el hilo argumental completo, con todos los detalles.
 - Sonido: Se diseñan todos los elementos sonoros de nuestro juego: voces, ambiente, efectos y música. Se comienza el motor de sonido.
 - Interfaz: Se describe la forma en que se verán los elementos GUI (Graphical User Interface) y HUD (Head-Up Display), mediante los cuales el usuario interactuará con el juego.
 - Gráficos: Dependiendo de si el juego es 2D o 3D se diseñarán los elementos gráficos como los sprites, tiles, modelos 3D, cámaras, luces, etc. a utilizar y cualquier elemento gráfico. Se da comienzo al motor gráfico.
- **Diseño Mecánico:** Se diseña cómo se va a interactuar en el juego y las reglas que rigen a éste y las comunicaciones que deben darse en caso de jugarse on-line. Además, se diseña el comportamiento de los personajes y del mundo que les rodea, así como sus habilidades y otros detalles.
- **Motor del Juego:** El Motor del Juego hace referencia a una serie de rutinas que permiten la representación de todos los elementos del juego (Bethke, 2003), (Rollings & Morris, 2003). Es aquí donde se debe controlar cómo se representan los elementos del juego y cómo se interactúa con ellos.
- **Diseño Técnico:** Esta es la etapa relacionada con el diseño del Software. Esta etapa describirá cómo será implementado el juego en una máquina real a través de una determinada metodología y mediante un lenguaje concreto.
- **Implementación:** La etapa de implementación consiste en la articulación de las piezas descritas anteriormente utilizando el Motor del Juego. Se finalizan todos los contenidos del juego: misiones, scripts, efectos.
- **Pruebas Alpha:** Durante las pruebas Alpha o Code Complete el videojuego es probado por un equipo pequeño, que ha estado involucrado en el diseño y desarrollo del juego, en busca de errores para su refinamiento.
- **Pruebas Beta:** En las pruebas Beta o Content Complete se terminan todas las variaciones del contenido (decorado de misiones, gráficos, textos en diferentes

idiomas, doblaje, etc.). Estas pruebas se realizarán por un equipo externo al equipo de desarrollo.

BIBLIOGRAFÍA

Barroso, J. y Llorente, M.C. (2007): "La alfabetización tecnológica" en J. Cabero: Tecnología Educativa. Madrid, McGraw Hill.

Borrero, R. y Yuste, R. (2011). "Digiculturalidad.com. Interculturalidad y TIC unidas en el desarrollo del enfoque competencial del curriculum", en LEIVA, J. y BORRERO, R. (Coords.). *Interculturalidad y escuela. Perspectivas pedagógicas en la construcción comunitaria de la escuela intercultural* (pp.145-164), Barcelona: Octaedro.

Aznar, J.P. y Callejón, M.D. (2006): "La necesidad de trabajar con procesos de conocimiento y comprensión complejos". *Escuela Abierta*, 9, pp. 181-197.

Castaño: Web 2.0. El uso de la web en la sociedad del conocimiento. Investigación e implicaciones educativas. Universidad Metropolitana de Caracas. Venezuela.

Castaño, C.; Maiz, I.; Palacio, G.J. y Villarroel, J.D. (2008): Prácticas educativas en entornos Web 2.0. Madrid. Síntesis.

Churches, A. (2009). Taxonomía de Bloom para la era digital. Origami wiki.

De Pablos, J. (Coord.) (2009). *Tecnología Educativa*. Málaga: Aljibe

Francisco, A. (2010). Construyendo ciudadanía participativa en la sociedad de la información. *Pixel Bit*, 37; 135-146.

Maiz, I. (2009): "Implicaciones educativas de herramientas tecnológicas de la Web 2.0", en C.

Manco Altay, (2000) *competences interculturelles: et strategies identitaires* .

Monereo, C. (2009). Internet, un espacio para desarrollar las competencias básicas, en MONEREO, C. (Coord.), *Internet y competencias básicas. Aprender a colaborar, a comunicarse, a participar, a aprender*. Barcelona: Graó; 5-26.

Prendes, M.P; Castañena, L. & Gutiérrez, I. (2010). Competencias para el uso de TIC de los futuros maestro. *Comunicar*, 35; 175-182.

CIBERGRAFÍA

<http://ftp.jrc.es/EURdoc/JRC48708.TN.pdf> ANDERSON, J. ICT Transforming Education. A Regional Guide. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), 2010.

<http://unesdoc.unesco.org/images/0018/001892/189216E.pdf> GARCÍA, A. y GONZÁLEZ, L. Uso pedagógico de materiales y recursos educativos de las TIC: sus ventajas en el aula. Universidad de Salamanca.

http://www.eyg-ferre.com/TICC/archivos_ticc/AnayLuis.pdf La Definición y Selección de Competencias Clave. Resumen ejecutivo. Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE), 2005.

<http://www.deseco.admin.ch/bfs/deseco/en/index/03/02.parsys.78532.downloadList.94248.DownloadFile.tmp/2005.dscexecutivesummary.sp.pdf> MARQUÈS GRAELLS, P. Las competencias digitales de los docentes. Universidad Autónoma de Barcelona, 2008.

<http://peremarques.pangea.org/competenciasdigitales.htm> MARSHALL, J. GLOBAL: OECD ministers debate education for new skills. 2010.

<http://www.universityworldnews.com/article.php?story=20101106210111876> Recomendación del Parlamento Europeo y del Consejo de 18 de diciembre de 2006 sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente. Diario Oficial de la Unión Europea, 2006.

<http://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=OJ:L:2006:394:0010:0018:ES:PDF> RUIZ, M.C. El tratamiento de la información y la competencia digital en la Educación Secundaria Obligatoria. Revista digital Innovación y experiencias educativas: Granada, 2010.

http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_27/MARIA_DE_L_CARMEN_RUIZ_CORDOBA_01.pdf

http://www.ceuandalucia.com/escuelaabierta/pdf/articulos_ea9/aznarez.pdf