

# La web 2.0: una ventana abierta a la interculturalidad

ANTONIO CHENOLL MORA  
Universidade Católica de Lisboa  
Projecto Escola Móvel  
[a\\_chenoll@yahoo.es](mailto:a_chenoll@yahoo.es)

## 1. Introducción

En los últimos años se han estado desarrollando varias perspectivas y maneras de abordar la enseñanza de lenguas extranjeras desde dos puntos de vista principales que se conjugan perfectamente.

Por un lado, le damos una mayor importancia a la cultura desde varias perspectivas: una cultura tan observada, tanto desde de la lengua meta como desde el punto de vista de la cultura del alumno extranjero que aprende la lengua. Hemos aprendido que la enseñanza de la lengua es indisoluble de la cultura que la envuelve.

Por otro lado, combinamos este axioma de trabajo con un instrumento que se ha revelado imprescindible en la enseñanza actual, nos referimos a las nuevas tecnologías y, más concretamente, a las tecnologías que nos unen, que nos ofrecen informaciones en varios formatos: tecnologías participativas que crean redes sociales y ponen a nuestra disposición herramientas que nosotros mismos podemos crear sin demasiada dificultad.

Estas características, como vamos a ver, se conjugan perfectamente. Por una parte, queremos estudiar la cultura desde varias perspectivas; por otro, estas perspectivas se pueden unir gracias a una manera de ver la tecnología que nos permite intercambiar libremente la información. Podemos tanto consumir información, como producirla. Al fin y al cabo, la transmisión de información es transmisión de cultura, sea directa o indirectamente recibida.

## 2. La web 2.0

La definición de web 2.0 es una definición por oposición. Esto es, definimos esta nueva generación de páginas e instrumentos web en contraposición con otra generación anterior: la web denominada 1.0.

La web o instrumentos 2.0 son páginas y aplicaciones cuyo contenido es total o parcialmente creado por los usuarios que, por otra parte, no tienen por qué ser expertos en la materia. Es una web accesible al usuario común, esa es su filosofía y su punto de partida. Por este mismo motivo, las páginas que entran en la definición de 2.0 nunca están acabadas, sino que están basadas en la construcción y en la inteligencia colectivas. De ahí que se denominen también páginas Beta, páginas que siempre están inacabadas. Un ejemplo de ello bastante significativo son la wikis y, en concreto, Wikipedia. Esta enciclopedia libre nunca está acabada. Son siempre los usuarios quienes aportan artículos de manera desinteresada y sin reportaciones económicas, completamente altruista. Son ellos quienes rectifican, denuncian o traducen artículos a su lengua materna. En pocas palabras, si Wikipedia, Youtube, Dailymotion o Castellanopodcast no contarán con la colaboración de los usuarios, no dejarían de ser nada más que páginas en blanco.

Aparte de las características aquí nombradas, la web 2.0 tiene otra característica muy favorable para nuestras clases de lengua extranjera. Al estar formada, configurada y pensada por los usuarios comunes, tiene un cantidad ilimitada de “diseñadores”, por lo que los recursos de los que disponemos se multiplican. Solo hace falta una buena idea, pues llevarla a cabo es muy simple. De ahí que cualquier cosa que nosotros como

profesores podamos necesitar, en un 85% de los casos la podemos encontrar en la nueva Internet. Existen páginas y recursos de lo que queramos, solo es necesario saber buscarlos.

Desde un punto de vista más técnico, quien acuñó la terminología de 2.0, O'Reilly y su equipo de colaboradores, definió esta nueva web bajo siete principios constitutivos:

- La World Wide Web como plataforma de trabajo. Los programas que necesitamos están en su mayoría en Internet. Ya no es preciso descargarlos. Esto ayuda y se ve fortalecido con la perspectiva de las páginas Beta, citadas anteriormente; no hay programas acabados.

- El fortalecimiento de la inteligencia colectiva. Todos los usuarios formamos la web. Esto puede implicar el desprestigio de la información ya que no hay nadie que la controle. Sin embargo, gracias a esta característica podemos encontrar información clasificada como desprestigiada, pero que no deja de ser información. Además, en el caso que nos ocupa, esta información puede estar llena de información cultural o subcultural. Por ejemplo, si no sabemos quién es Chiquito de la Calzada o el Chiquichiqui, lo podemos encontrar en la Wikipedia o en miles de *blogs* que hablen sobre él. En ningún caso vamos a encontrar definiciones de estos personajes en enciclopedias del tipo *Espasa*. En este sentido, podemos (o podíamos) encontrar muchas referencias sobre estos personajes en conversaciones y textos en español. Si bien, no es lo más importante en la cultura española, sí tenemos la posibilidad de buscar y encontrar quiénes son y, nos guste o no, son referencias culturales en España.

- El fortalecimiento de las bases de datos como competencia básica. Ante esta cantidad de información, tanto nosotros como nuestros alumnos tenemos que ser capaces de seleccionar la información que es válida de la que no lo es. Esto se entrelaza con la característica de la inteligencia colectiva. La información debe ser clasificada (*tags* o etiquetas). Internet sería un verdadero caos si no hubiera buscadores del tipo Google, Yahoo o cualquier otro. Esta es la base de la nueva web 2.0.

- Fin del ciclo de las actualizaciones. O'Reilly se refiere aquí al fin de las actualizaciones cerradas. Como hemos dicho anteriormente, no es que haya actualizaciones, sino que todo es actualización. Las web 2.0 están actualizándose día tras día, gracias a la cooperatividad de los usuarios y al poder que les otorgan las compañías web. Lo que se ha acabado son las actualizaciones de temporadas.

- Los modelos de programación ligera junto a la búsqueda de la simplicidad. Evidentemente, si lo que queremos es que los usuarios sean quienes produzcan estas páginas, no tenemos que hacerlas complicadas. La web 2.0 son web muy simples, dinámicas e intuitivas. Todos, con un poco de esfuerzo, podemos crear un *blog*, una página web o una *wiki* en cinco minutos. Tardaremos 30-60 minutos en saber cómo funciona y tardaremos más en aprender cuanto más perfecta queramos que esté nuestra web.

- El *software* no limitado a un solo dispositivo. Con estas páginas existe la posibilidad de incrustar otras aplicaciones dentro de una página o *wiki*. Esto es gracias a la liberación del código fuente (normalmente código HTML). No es necesario, como antes, aprender a utilizar este código, solo basta con saber cómo funciona y cómo se incrusta. Así podemos incrustar vídeos de Youtube o cualquier repositorio de textos o de audios en nuestra página, *blog* o *wiki*.

- Las experiencias enriquecedoras de los usuarios. Se enlaza con el concepto de inteligencia colectiva y web colaborativa. Los usuarios tienen una gran posibilidad de

influir sobre los contenidos, problemas y defectos de las páginas, aplicaciones o instrumentos que les son suministrados.

### **3. La interculturalidad**

Como decíamos más arriba, la incorporación de la cultura en las clases de lenguas extranjeras se ha convertido en un abordaje muy para tener en cuenta. El llamado enfoque intercultural, insertado dentro de las teorías comunicativas, toma forma como característica imprescindible en la comunicación. Sabemos que muchos de los errores que se pueden dar en la comunicación entre personas que no hablan la misma lengua son debidos a una interferencia cultural. Debemos también tener en cuenta que no por el hecho de hablar lenguas distintas podemos tener culturas distintas y viceversa. Sin embargo, dos personas que hablan lenguas diferentes por regla general tienden a tener culturas más o menos diferentes. Para conocer y trabajar estas diferencias y semejanzas culturales, un gran instrumento tanto de trabajo, como de investigación, como de demostración empírica de las características culturales, lo podemos encontrar en la web 2.0.

Según el *Diccionario de términos claves de ELE*, la interculturalidad

hace referencia a la capacidad de una persona para utilizar una determinada lengua relacionando la actividad lingüística comunicativa con unos determinados marcos de conocimientos propios de una comunidad de habla.

Por su parte, el *MCER* incluye en los tópicos que se han de trabajar en la interculturalidad la vida cotidiana; las condiciones de vida; las relaciones personales; los valores, creencias y actitudes; el lenguaje corporal; las conveniencias sociales y el comportamiento ritual. Todos estos tópicos hacen referencia a las posibles interferencias que se pueden dar en una comunicación.

En este sentido, el estudio de la interculturalidad nos puede ser especialmente útil en ciertos alumnos cuyas características y objetivos por los que estudian la lengua meta son muy específicos. Nos referimos a los alumnos inmigrantes y alumnos de español de los negocios. En estas dos tipologías de alumnos, la negociación y la intercomprensión son fundamentales.

En el caso de los inmigrantes, lo que está en juego es la integración en un grupo social con unas características culturales determinadas. La interpretación de las inferencias que pueda hacer van a ser decisivas en esta integración.

Por lo que respecta a los estudiantes cuya finalización es la de participar en una transacción económica, es fundamental saber cuáles son los ritos que presiden la comunicación, los valores y la idiosincrasia de cada pueblo. Un caso muy particular es el de los asiáticos, donde las reglas sociales contrastan más con las reglas que rigen una sociedad occidental.

Otro aspecto que tener en cuenta en el estudio de la interculturalidad es el de saber cómo nos ven en cada país, esto es, manejar los tópicos que nuestros interlocutores tienen de nuestra cultura. Esta información nos puede ser muy útil cuando estamos lidiando con una situación intercultural. El hecho de poder manejar los presupuestos culturales que nuestro hablante maneja será siempre una ventaja para nosotros y para poder actuar a nuestro favor. Al fin y al cabo, información es poder.

### **4. La web 2.0 y la interculturalidad**

Teniendo en cuenta lo dicho anteriormente, observamos, por una parte, que el

estudio de las diferentes culturas nos ofrece el poder de inferir correctamente las premisas de nuestro interlocutor y viceversa. Por otra parte, tenemos una ventaja que se revela incalculable tanto desde el punto de vista del consumo de información, como desde el punto de vista de su producción: son las llamadas web 2.0.

Dependen de nuestra habilidad en cómo manipulamos esa información, cómo la tratemos y cómo se la ofrezcamos a nuestros alumnos, el éxito o el fracaso de que esos contenidos culturales se hayan asimilado.

## **5. Ejercicios prácticos**

### **5.1. Definiciones subjetivas**

Wordia.com.

Página dedicada a las definiciones desde una perspectiva personal y subjetiva. Es una especie de diccionario connotativo, donde podemos definir palabras desde nuestro propio punto de vista. Las definiciones pueden ser enviadas en diferentes formatos (vídeo, audio, escrito).

#### **Ejercicio**

Elegimos diferentes palabras para definir. Las palabras las podemos elegir nosotros de antemano o, bien, hacer una lluvia de ideas de las palabras más bonitas del español para cada uno de ellos. Palabras que suelen dar buenos resultados son, por ejemplo: *Dios, educación, tarde, amor, homosexualidad...* Podemos imponerles palabras del tipo *tomatina, fallas, Valencia*, etc.

Las palabras pueden definidas solos o en parejas (si somos un grupo numeroso, en parejas). Se recomienda la agrupación por países, para que la definición sea lo más afín culturalmente a sus creadores.

El profesor corrige las definiciones para que se puedan entender. Los alumnos hacen la definición en el formato que crean más interesante (vídeo, escrito, audio, presentaciones, etc.).

Las definiciones se cuelgan en la página y se incrustan en la *wiki, blog* o en la página de clase.

Intentamos que los alumnos den su opinión sobre si están o no de acuerdo con las definiciones que han aportado sus compañeros.

### **5.2. Conversaciones reales**

Analizamos conversaciones reales para ver los diferentes rasgos presentes en una conversación en español, tales como la cortesía, las distribuciones de los turnos, los elementos agresivos, las soluciones de conflictos, etc.

Para estos objetivos tenemos varias opciones:

- Transcripciones de conversaciones reales (por ejemplo, [www.elda.org/en/proj/coral/demo/index.html](http://www.elda.org/en/proj/coral/demo/index.html))
- Análisis de foros de discusión
- Producción, grabación y análisis de conversaciones de los propios alumnos con Skype.

### **5.3. Trabajo de pronunciación**

Voki.com

Página que pronuncia lo que se escribe y crea un *podcast*. Muy útil para la correcta pronunciación en diferentes lenguas y variedades dialectales, también como complemento a otros ejercicios de expresión oral.

#### **5.4. Descripción de donde vivo**

Voices.com

Página que combina el *podcast* con Google Maps. Los alumnos pueden hablar de sus diferentes ciudades de origen e incrustarlos en la *wiki* o en el *blog*. Los temas, aparte de su ciudad natal, pueden ser la historia de una batalla, un acontecimiento especial que se diera en un lugar concreto, etc.

Si viven en España, pueden hablar de lo que les llama más la atención de su barrio, algo que sea diferente a su país.

#### **5.5. Descripción de la historia de un grupo musical**

Last.fm

Radio *on-line* que une grupos de música diferentes según las etiquetas que los usuarios describen. También tiene una sección donde los propios usuarios escriben la historia de ese grupo.

Se trata de que los alumnos creen o traduzcan la biografía de un grupo cualquiera y la coloquen en la página. Además, así ellos conocen un instrumento útil para descubrir nuevos grupos de música en español.

#### **5.6. Cocina de tu país**

Foodtube.com

Los alumnos hacen grabaciones de ellos mismos o de su familia de acogida haciendo una comida típica de su país. Se utilizan los imperativos y las referencias *ad oculos*.

La página es un repositorio de grabaciones de gente haciendo comidas que les gustan y lo quieren compartir con el resto de usuarios. También se puede incrustar en la página de la asignatura.

#### **5.7. Los piropos**

Los alumnos tendrán que hacer un estudio sobre los piropos en páginas de Internet. El profesor les ayudará con las entonaciones que se marcan en este tipo de enunciaciones. Después, todos los alumnos harán un piropo y lo grabarán en formato *podcast* o vídeo.

Votaremos toda la clase el piropo mejor hecho.

#### **5.8. Fotos de mi país**

Flickr.com y slideshare.com

Repositorio de imágenes. Los alumnos deben crear una presentación o una película donde se muestren fotos de su país. Si pueden ser suyas propias, mejor. En ambos casos (película o presentación de imágenes), los alumnos deben identificar con letras o con voz lo que estamos viendo.

#### **5.9. Los gestos**

Mediante el programa Hotpotatoes, crearemos tests donde pongamos de manifiesto los diferentes gestos que caracterizan la sociedad española en contraste con su cultura. Esto es fácil de hacer ya que podemos ser nosotros mismos quienes lo grabemos y lo colguemos en un repositorio de vídeos (Youtube, DailyMotion, etc.) y después deberemos incrustarlo en el test. También podemos utilizar vídeos de

programas que hayamos visto, donde se expliciten de alguna manera estos instrumentos de comunicación.

### **5.10. Diferencias dialectales**

Podemos trabajar las diferencias entre los dialectos españoles con películas dobladas en Sudamérica y España (como los Simpson), como muestra esta dirección de Dalealplay: [www.dalealplay.com/informaciondecontenido.php?con=144175](http://www.dalealplay.com/informaciondecontenido.php?con=144175).

Ejemplos como estos hay muchísimos en la web.

### **5.11. Realidades españolas**

A través de las investigaciones electrónicas los alumnos harán un pequeño trabajo sobre cada una de las realidades más importantes en España, como los nacionalismos, las lenguas en España y leyes especiales como el matrimonio homosexual.

Una muestra para trabajar en clase de este tema es el siguiente vídeo de la serie de humor “Vaya Semanita” en la sección de ‘los batasunnis’, una parodia de los Lunnis y Los batasunos: [www.youtube.com/watch?v=i6lHuV39Jt8](http://www.youtube.com/watch?v=i6lHuV39Jt8).

## **6. Problemas de la web 2.0**

Como hemos podido ver, los recursos para trabajar la cultura son innumerables. Todos ellos nos permiten la producción y el consumo de material potencialmente explotable.

El único problema con el que nos podemos encontrar es que nuestros alumnos, a pesar de ser nativos informáticos, no están acostumbrados a la producción de material en Internet. Sin embargo, una vez que empiezan a utilizar los instrumentos, se lanzan cada vez más a emplearlos y llegan a sorprender al profesor con aplicaciones nuevas. Acaba convirtiéndose en un verdadero *feedback*.

Otro problema lo podemos encontrar en la reticencia de algunos alumnos a trabajar con Internet. Tenemos que tener en cuenta que depende de los estilos de aprendizaje del alumno el éxito o el fracaso de la enseñanza. Tenemos que forzarles un poco a que trabajen con estos recursos pero sin querer obligarles. Cada alumno tiene su propia manera de estudiar y de asimilar los contenidos.

Por otra parte, estas actividades están todas diseñadas para el uso fuera del aula. Si tenemos poco tiempo en la clase presencial, no podemos desperdiciarlo con estas técnicas, debemos ser efectivos y optimizar los recursos de los que disponemos. La autonomía en el alumno se conseguirá con los recursos 2.0, pero es un objetivo de productividad a largo plazo. Un problema mayor es, evidentemente, la falta de recursos del centro o del alumno.

## **7. Conclusión**

La web 2.0 conjugada con el efoque intercultural, da como resultado una alianza perfecta, tanto de objetivos pretendidos como de contenidos para trabajar. La web 2.0 es una verdadera conexión de civilizaciones, culturas y maneras de vivir. Es la Internet de la opinión, de la oportunidad de expresarse y ver cómo se expresan los demás. Es la Internet de la producción y el consumo. Es, por eso, una de la mejores maneras de trabajar la interculturalidad en el aula.