



KOMA KIDS: PROMOVRIENDO LA COMPETENCIA GLOBAL A TRAVÉS DE LA CREACIÓN DE MEDIOS EN ESCUELAS PRIMARIAS

Irais Monserrat Santillán Rosas

Escuela de Humanidades y Ciencias Sociales, Tecnológico de Monterrey

Noé Abraham González Nieto

Escuela de Humanidades y Ciencias Sociales, Tecnológico de Monterrey

Gerardo Castañeda Garza

Escuela de Humanidades y Ciencias Sociales, Tecnológico de Monterrey

Área temática: Multiculturalismo, interculturalidad y educación.

Línea temática: Metodologías colaborativas y educación intercultural.

Tipo de ponencia: Intervenciones educativas.

Resumen:

Esta investigación propone un programa intercultural en la escuela primaria con el objetivo de fomentar la educación para la ciudadanía global en el aula a través de la creación de trabajos de medios creativos en un programa llamado "KomaKids". En este programa, se espera que la competencia global de los estudiantes se desarrolle en cuatro pasos principales: (1) a través del aprendizaje sobre la cultura extranjera; (2) reflexionando sobre su propia cultura a través de la producción de animación stop motion; (3) compartiendo sus impresiones a través de cartas de "amigos por correspondencia"; y, (4) a través de la conexión en tiempo real con compañeros de culturas extranjeras. Desde marzo de 2015, se realizaron periódicamente 23 talleres en escuelas primarias en seis países del mundo. Sin embargo, el enfoque para este documento será el programa del año académico 2018 con escuelas japonesas, tailandesas, brasileñas, singapurenses y mexicanas. El resultado, de acuerdo con la observación muestra que la implementación del programa "KomaKids" produjo cambios notables en la competencia global de los estudiantes de su edad. Este documento describirá los detalles sobre el programa y sugerirá la nueva función para promover la competencia global en el aula.

Palabras clave: Educación global, identidad cultural, creatividad, interdisciplinariedad, medios audiovisuales.

Introducción

Esta investigación propone un programa intercultural dirigido a escuelas de nivel primaria con el objetivo de fomentar la educación para la ciudadanía global en el aula a través de la creación de audiovisuales en un programa llamado “KomaKids”. En este programa, se espera que la competencia global de los estudiantes se desarrolle en cuatro pasos principales: (1) a través del aprendizaje sobre la cultura extranjera; (2) reflexionando sobre su propia cultura a través de la producción de una animación stop motion; (3) compartiendo sus impresiones a través de cartas de “amigos por correspondencia”; y, (4) a través de la conexión en tiempo real con compañeros de culturas extranjeras. Desde marzo de 2015, se realizaron periódicamente 23 talleres en escuelas primarias en seis países del mundo. (Ver Figura 1)

Sin embargo, el enfoque para este documento será el programa del año académico 2018 con escuelas japonesas, tailandesas, brasileñas, singapurenses y mexicanas. El resultado, de acuerdo con la observación muestra que la implementación del programa “KomaKids” produjo cambios notables en la competencia global de los estudiantes. Este documento describe los detalles sobre el programa y sugerirá la nueva función para promover la competencia global en el aula.

Desarrollo

Diseño conceptual y metodológico de la intervención

Este proyecto se realizó con el fin de fomentar la competencia global de los estudiantes de escuelas primarias a través de la producción de trabajos de medios creativos; específicamente, videos de animación stop motion elaborados por los estudiantes para compartir con sus compañeros internacionales factores culturales de su país. La competencia global es una capacidad multidimensional. Los individuos competentes a nivel mundial pueden examinar problemas locales, globales e interculturales, comprender y apreciar diferentes perspectivas y visiones del mundo, interactuar con éxito y respeto con los demás y tomar medidas responsables hacia la sostenibilidad y el bienestar colectivo (OECD, 2018). Conforme el mundo se vuelve más interconectado e interdependiente, se considera que la competencia global es una habilidad esencial para el futuro (World Savvy, 2019) y se espera que la próxima generación de niños viva, aprenda y trabaje con cualquier persona, independientemente de sus nacionalidades y antecedentes culturales.

De acuerdo con la investigación del Institute for the Future (2011), la competencia global se clasificó como una de las habilidades esenciales para los trabajadores dentro de la próxima década. Para atender esta necesidad futura, se ha buscado desarrollar la competencia global en la actualidad y desde hace algunas décadas. Como ejemplo, Tye (1990) ha sugerido que la educación global sea implementada dentro de la escuela, donde los niños pasan la mayor parte del tiempo, para coadyuvar a la creación recursos humanos de calidad para el futuro. Desde planos institucionales, organizaciones como la UNESCO (2013) y The Partnership for 21st Century Learning (Battelle for Kids, 2019) han publicado marcos educativos globales

para promover la competencia global en la escuela con el objetivo de estimular la conciencia, la curiosidad y el interés de los estudiantes en el mundo y cómo funciona. Sin embargo, el desafío de encontrar maneras para implementar estas recomendaciones y programas en el aula sigue vigente al día de hoy, comúnmente obstaculizado por los planes de estudio ya establecidos que se enfocan en mejorar las habilidades académicas mediante métodos de enseñanza que han probado perder vigencia. Si bien, muchas escuelas de todo el mundo han iniciado su acción para revisar el plan de estudios para la educación global, todavía hay una falta de investigación y evaluación de apoyo (Mundy, 2007).

Para tener éxito en este desafío, se requiere una estrecha colaboración entre instituciones educativas y otros actores interesados. Tomando en consideración que cada escuela realiza sus actividades bajo distintos contextos - como la falta de presupuesto, recursos tecnológicos y/o recursos humanos - los planes de estudio deben ser flexibles a estas realidades, a fin de proporcionar a los estudiantes una experiencia para conectarse con el mundo y desarrollar su competencia global, con la esperanza de prepararlos con las herramientas necesarias para sobrevivir dentro de una sociedad diversa.

Contextualización del Proyecto

Esta investigación comenzó sus raíces en marzo de 2015 bajo el programa “KomaKids” en el Proyecto de Educación Global, Escuela de Graduados de Diseño de Medios, Universidad de Keio, Japón. El programa intercultural fue diseñado e implementado con base en experimentos de trabajo de campo en las aulas. Esto fue con el objetivo de desarrollar un programa que podría brindar una oportunidad para que los estudiantes aprendan sobre el mundo fuera del aula de una manera lúdica. El nombre del programa, KomaKids, proviene de la palabra “Koma” en Komadori anime (コマ撮りアニメ), en japonés, que significa animación en stop motion, que es el medio de comunicación principal utilizado en este programa, y la palabra “Kids”, que proviene de “niños” en inglés.

Este documento describe la implementación de este programa intercultural utilizando la creación de medios en el 2018 en cinco escuelas de todo el mundo: una escuela primaria japonesa, tailandesa, brasileña, singaporense y mexicana. Este documento discute el plan, la operación y la evaluación de un programa de experiencias de diversidad, profundiza en el programa y sugiere el nuevo futuro de la educación escolar para una sociedad global.

La educación para promover la competencia global es un tema que se ha discutido en el campo de la educación durante más de una década. Aunque este término se usa cada vez más, su significado no siempre es claro (Mundy, 2007). Para tener éxito en este desafío, las escuelas y otras partes interesadas deben trabajar en una estrecha colaboración. Mansilla y Jackson (2011) definieron la competencia global “como la capacidad y disposición para comprender y actuar en temas de importancia global”. Por otra parte, Downey et al. (2006) también discute que las personas con competencia global tienen la capacidad de trabajar de manera efectiva con otras personas que tienen una formación cultural diferente, y que desarrollan e implementan esta experiencia al enfrentar problemas, intentando encontrar soluciones para mejorar las condiciones de su ambiente.

El Reino Unido, por ejemplo, es uno de los países pioneros en el desarrollo del plan de estudios de educación global en la escuela (Maekawa, 2015). En el Reino Unido, los docentes consideraron la ciudadanía global y los derechos humanos como valores esenciales para poner en el plan de estudios y enseñar en el aula de primaria. Su objetivo es la cooperación y el cuidado en lugar de las cuestiones contenciosas (Davies, 2006). Estados Unidos, por otro lado, ha trabajado en la implementación de la educación global orientada a la ciudadanía en su sistema educativa. Así, se han propuesto marcos que buscan promover el apoyo para la educación global. Los ejemplos van desde la Asociación para el aprendizaje del siglo XXI, la Asociación para el aprendizaje global y la ONG World Savvy (World Savvy, 2019). En Japón, el Ministerio de Educación, Cultura, Deportes, Ciencia y Tecnología lanzó recientemente varias políticas para promover la educación global en la escuela. Un ejemplo es el Proyecto de Amistad Mundial bajo el programa de educación Olímpicos y Paralímpicos, que apunta a cultivar la mentalidad global y la perspectiva global de los jóvenes japoneses para estar preparados para albergar los juegos Olímpicos y Paralímpicos en 2020. En Tailandia, el gobierno apunta a fomentar el sistema educativo para niños de todos los orígenes, incluido el migrante. En las escuelas tailandesas, los estudios sociales ya no son un tema independiente, sino que ahora cubren una presencia más amplia a través de diversos temas como 'Sociedad y Humanidad', 'Habilidad para la vida y el mundo del trabajo' y 'ASEAN, Región y el mundo' (Sethakul, Panarit & Utakrit, Nattakant, 2019).

En México, una de las principales formas en que las escuelas buscan desarrollar la competencia global de los estudiantes es a través de un enfoque de creación de medios. El New Media Consortium define la alfabetización del siglo XXI como el conjunto de habilidades y habilidades donde se superponen la alfabetización auditiva, visual y digital. (NMC, 2005). Lenhart y Madden señalan que los niños que crean sus propios medios de comunicación tienen más probabilidades de respetar los derechos de propiedad intelectual de otros, porque se sienten más interesados en la economía cultural (Lenhart y Madden, 2005).

Los recursos de medios tales como fotografías, medios de comunicación y experiencia de aprendizaje digital ayudan a los niños a desarrollar su comprensión de la sociedad multicultural. Los niños, naturalmente, ven su escuela como un lugar para descubrir. Cuando los medios digitales se utilizan en las aulas, puede ayudar a ampliar el punto de vista de los estudiantes (Hobbs y Moore 2013).

Las actividades relacionadas con los nuevos medios, tales como actividades de producción, blogs y wikis, juegos de realidad aumentada se pueden usar en las aulas para ayudar a los estudiantes a participar en el mundo real. (Clinton et al. 2006). Loveless sugiere que para implementar los medios digitales en las aulas, los maestros deben planificar y entender cómo usar los medios digitales de manera efectiva. El uso de las TIC en esta actividad brinda a los niños la oportunidad de mirar, pensar, refinar y evaluar sus trabajos. El resultado es una contribución y colaboración únicas entre dos aulas (Loveless, 2000).

La Intervención en México y evaluación de la experiencia

El programa se corrió por primera vez en México a finales del 2018 en la ciudad de Monterrey, Nuevo León. Las actividades fueron desarrolladas de 9:00 AM a 12:00 PM durante dos días (duración total de 6

horas) en una escuela primaria privada. Los alumnos seleccionados para la intervención cursaban el tercer grado de primaria. (Para una representación gráfica de las etapas del proyecto, Ver Figura 2, Pasos del Programa)

Paso 1. Aprender

La primera actividad incluye la aplicación de un pequeño juego para romper el hielo con los estudiantes. Se realiza una breve examen de los conocimientos que los estudiantes poseen sobre otros países participantes en el proyecto de KomaKids. Un ejemplo de los reactivos de estos quiz era poner una fotografía de algún edificio o monumento importante de Tailandia y presentarle a los alumnos tres posibles respuestas: Japón, China o Tailandia. El facilitador decía cada opción y le pedía a los alumnos que levantaran la mano cuando la respuesta que ellos consideraban correcta era mencionada. Esto despertó un ambiente de colaboración y diversión en los estudiantes. Al final, se les compartía la respuesta correcta y se les explicaba brevemente un poco más sobre el edificio o monumento de la pregunta.

Paso 2. Crear

Compartir al mundo quienes somos: Concluida la primera etapa, se presentó un video con el tema de año nuevo en Tailandia, una animación stop motion elaborada por unos niños de Tailandia que participaron en el proyecto. Después, un facilitador explicó a detalle que el video tiene el propósito de compartir lo que los niños de Tailandia deseaban mostrar al mundo, y que estos eran completamente diseñados por ellos. Una vez explicado, se hace una invitación a que los niños piensen en ideas sobre lo que quisieran compartir a los niños de otras partes del mundo sobre México. Para iniciar el trabajo, el grupo fue dividido en equipos de cuatro estudiantes por equipo. A cada equipo se le asignó un tutor (entre estudiantes de posgrado y maestras de la institución).

Manos a la obra: Después de que los grupos fueron divididos, se les entregó una hoja guía a los niños para realizar una historia de tres partes (introducción, desarrollo y conclusión) en la cual pudieron organizar sus ideas. En equipo, discutían y decidían sobre la temática e historia que iban a mostrar. Luego, con el uso de diferentes herramientas y materiales (entre cartulinas de colores, marcadores, crayones, plastilina y otros) diseñaron los ambientes, objetos y personajes que posteriormente utilizarían para animar su historia.

Con esto, terminan las actividades del primer día. En el segundo día, los alumnos retomaban los materiales y se les entregaba una iPad mini por equipo, para iniciar la grabación de su video.

Aprender a hacer stop motion: Siendo que los participantes pueden contar con diferentes niveles de habilidad en el uso de dispositivos electrónicos (en este caso, un iPad), un facilitador realiza un ejercicio para mostrar cómo grabar. Instrucciones sobre el uso de la app, iluminación, posición, tiempos de captura de fotografía, número de cuadros por segundo, entre otras características del stop motion fueron demostradas y explicadas. Así, luego de la demostración, los niños replicaron las instrucciones y comenzaron a grabar la historia. En caso de encontrar dificultades, podían solicitar el apoyo de un tutor.

Agregando voces y sonido: Una vez terminada la grabación, los equipos tomaron turnos para ir al salón de música y grabar música de fondo para su animación. Si su historia requería la grabación de diálogo, los alumnos tomaban el rol de actores de voz y tomaban turnos para salir del salón y hacer la grabación de sus diálogos en una zona silenciosa fuera del aula.

Paso 3. Compartir

Los estudiantes compartieron sus animaciones finales con sus compañeros. Se les explicó que sus animaciones finales serían proyectadas a estudiantes en las otras escuelas que forman parte de la red de KomaKids y que en un futuro, recibirían cartas y comentarios sobre sus animaciones.

Paso 4. Conectar

Como última actividad de la impartición de actividades en esta aplicación, los estudiantes vieron todas las animaciones que sus compañeros internacionales habían preparado para ellos. Al final, se les entregó un dulce japonés y se les agradeció por sus esfuerzos. Los niños se retiraron con comentarios positivos sobre la intervención. Unas semanas después, las cartas y mensajes que se mandaron de otros países fueron enviados a las profesoras titulares de los alumnos para que pudieran compartírselas. Con el consentimiento de todas las partes, los productos finales de animación de los estudiantes, así como fotografías y video de la intervención, se compartió en la página web oficial del proyecto con la protección de una contraseña para proteger la privacidad de los alumnos, permitiendo que únicamente los padres de los niños participantes pudieran tener acceso. (Ver Figura 3 para la plataforma digital del proyecto).

Para evaluar si la experiencia había sido grata para los estudiantes y sus profesores, se corrió una breve encuesta al finalizar el taller. Así mismo, se llevó a cabo 3 entrevistas semiestructuradas, una con la directora de la primaria; y dos con las profesoras de los alumnos, compartiendo su opinión sobre la intervención y el impacto que tuvo en sus estudiantes. La retroalimentación recibida fue sumamente positiva y se expresó el deseo de seguir colaborando con el proyecto.

Conclusiones

Múltiples ideas surgieron de la realización de este proyecto en México. Al hablar del uso de la tecnología en el aula, los niños demostraron una habilidad exitosa para aprender rápidamente a utilizar una iPad y hacer una animación de stop motion. La participación de los tutores fue clave dentro de este proceso, pues los niveles de habilidad en el manejo de la tableta variaba entre los niños. No obstante, fue frecuente encontrar una división de tareas especializadas (ej. movimiento de los personajes, arreglo del escenario, grabación), aspectos que son importantes del trabajo en equipo. El uso de la tecnología con el propósito de compartir parte de su cultura motivó a la realización de diferentes historias. Así mismo, se le invitó

reiteradamente a los estudiantes a recordar que esta actividad también servía para promover la educación para la paz y el desarrollo sostenible; ya que la amistad con sus colegas internacionales era un primer acercamiento a la posibilidad de una colaboración internacional para crear un mundo mejor en su futuro. Los alumnos participantes contestaron una breve encuesta sobre su nivel de satisfacción con la actividad, y más de la mitad de ellos expresó sentirse sumamente satisfechos de poder compartir sobre la cultura mexicana con personas en otros países. Una observación interesante en el caso de los niños mexicanos es que 70% de sus videos estaban relacionados a la comida mexicana, especialmente sobre tacos.

Uno de los límites observados con esta impartición, fue tomar en consideración que no todas las escuelas primarias en México cuentan con los equipos necesarios para que sus estudiantes puedan hacer animaciones stop motion. En este caso específico, los alumnos tuvieron acceso a iPads gracias a que su colegio privado cuenta con ellas; pero si se desea impartir este proyecto en escuelas primarias, será necesario explorar otras formas de impartir el taller y que sea más accesible para todos. Para futuros acercamientos en la materia de la experiencia desarrollada, se recomienda desarrollar instrumentos o momentos en el programa para que los estudiantes puedan hacer grabaciones de video en donde expresan sus pensamientos sobre la actividad. La voz de los participantes es un elemento importante al que se le recomendaría dar más importancia en futuras imparticiones. También valdría la pena agregar elementos al programa que hagan referencia a las competencias del siglo 21 y la ciudadanía global que citan la UNESCO como elementos clave a desarrollar en futuras generaciones (UNESCO, 2015).

Tablas y figuras

Figura 1: Países participantes dentro del programa KomaKids en el periodo de 2015 al 2019.



Figura 2: Pasos de la intervención educativa, Komakids.



Figura 3: Página oficial del Proyecto Komakids



Referencias

- Battelle for Kids. (2019). *Framework for 21st Century Learning*. Retrieved from <http://www.battelleforkids.org/networks/p21/frameworks-resources>
- Clinton, Katie & Purushotma, Ravi & J. Robinson, Alice & Weigel, Margaret. (2006). Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century.
- Davies, L. (2006). Global citizenship: abstraction or framework for action? *Educational Review*, 58(1), 5–25. <https://doi.org/10.1080/00131910500352523>
- Downey, G. L., Lucena, J. C., Moskal, B. M., Parkhurst, R., Bigley, T., Hays, C., Nichols-Belo, A. (2006). The Globally Competent Engineer: Working Effectively with People Who Define Problems Differently. *Journal of Engineering Education*, 95(2), 107–122. <https://doi-org.millennium.itesm.mx/10.1002/j.2168-9830.2006.tb00883.x>
- Fukiura, T. (2017). Why Teach Kids About Other Countries' Flags and National Anthems Before the 2020 Tokyo Olympics? *Japan Forward*. Retrieved from <https://japan-forward.com/why-teach-kids-about-other-countries-flags-and-national-anthems-before-the-2020-tokyo-olympics/>
- Hobbs, R., & Moore, D. C. (2013). *Discovering Media Literacy: Teaching Digital Media and Popular Culture in Elementary School*. USA: Corwin. <https://doi.org/10.4135/9781506335445>
- Institute for the Future (IFF). (2011). *Future Work Skills 2020*. Palo Alto, USA. Retrieved from http://www.iftf.org/uploads/media/SR-I382A_UPRI_future_work_skills_sm.pdf
- Lenhart, A., & Madden, M. (2005). Teen Content Creators and Consumers. Retrieved from <https://www.pewinternet.org/2005/11/02/teen-content-creators-and-consumers/>
- Loveless, A. (2002). Literature Review in Creativity, New Technologies and Learning. Brighton, UK: Futurelab. Retrieved from <https://telearn.archives-ouvertes.fr/hal-00190439/document>
- Mansilla, V. B., & Jackson, A. (2011). *Educating for Global Competence, Preparing our Youth to Engage the World*. (E. Omerso, Ed.). Washington, DC: Asia Society Partnership for Global Learning. <https://doi.org/10.13140/2.1.3845.1529>
- Mundy, K. (2007). Education for All: Paradoxes and Prospects of a Global Promise. In D. P. Baker & A. W. Wiseman (Eds.), *Education for All (International Perspectives on Education and Society, Volume 8)* (pp. 1–30). Emerald Group Publishing. Retrieved from <https://www.emeraldinsight.com/doi/abs/10.1016/S1479-3679%2806%2908001-7>
- New Media Consortium (NMC). (2005). 21st Century Literacy Summit. Retrieved from <https://www.nmc.org/publication/a-global-imperative-the-report-of-the-21st-century-literacy-summit/>
- Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD). (2018). *Preparing our youth for an inclusive and sustainable world - the OECD PISA global competence framework*. Paris, France. Retrieved from <https://www.oecd.org/education/Global-competency-for-an-inclusive-world.pdf>
- Sadao Maekawa, M. (2015). *Designing Global Education for Youth in the Internet-based Society*. Keio University. Retrieved from <https://core.ac.uk/download/pdf/145782668.pdf>
- Sethakul, Panarit & Utakrit, Nattakant. (2019). Challenges and Future Trends for Thai Education: Conceptual Framework into Action. *International Journal of Engineering Pedagogy (IJEP)*, 9. 4. 10.3991/ijep.v9i2.10220.
- Tye, K. A. (1990). *Global Education: From Thought to Action*. *The 1991 ASCD Yearbook*. Alexandria, USA: Association for Supervision and Curriculum Development. Retrieved from <https://eric.ed.gov/?id=ED326970>
- UNESCO. (2013). *Intercultural competences: conceptual and operational framework*. Paris, France. Retrieved from <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000219768>
- UNESCO. (2015). *Global citizenship education: topics and learning objectives*. Paris, France: United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization. Retrieved from <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000232993>
- World Savvy. (2019). What is Global Competence? Retrieved from <http://www.worldsavvy.org/global-competence>