

**CULTURAS AUDIOVISUALES , MEDIACIONES TECNOLOGICAS  
Y APRENDIZAJE ESCOLAR:  
ANALISIS Y PROPUESTAS DESDE LA LINGÜÍSTICA SOCIAL**

Dra. Isabel Requejo  
CERPACU- Cátedra de Lingüística II  
Fac. de F. y Letras de la UNT

Eje Temático: 2. Modelos científicos e ideologías.

Problema investigado:

Relaciones , desafíos y contradicciones que se evidencian en la enseñanza-aprendizaje escolar a partir del análisis y cotejo de: a ) concepciones vigentes de la comunicación y del lenguaje en ámbito educativo (escuela pública y establecimiento privado del barrio Sur, S. M. de Tucumán) , b ) procesos comunicacionales mediados por las nuevas tecnologías ( en cibernética ), y c ) incidencia de modelos culturales audiovisuales y referentes identitarios que tienen como destinatarios a niños y adolescentes. Focalizaremos el análisis de b y c , sus vinculaciones problemáticas y posibilidades en relación a los procesos escolares.

#### FUNDAMENTOS y MARCO TEORICO

Abordamos estas problemáticas desde un marco teórico interdisciplinario: Lingüística Social ( Requejo; 2001) ,Psicología Social ( Pichon Riviere, Racedo, Quiroga ) , Lingüística Crítica ( Kress, Hodge ) y Pedagogía Crítica ( Freire, Giroux, Apple ) .

La Lingüística Social propone como objeto de indagación el proceso de génesis, desarrollo y transformación de las autorías sociales de la palabra-pensamiento, desde su co-relación dialéctica con : a ) los procesos socio-históricos en un orden social determinado y b ) los procesos de configuración de la subjetividad e identidad.

Fundamentamos la elección de los ejes de este trabajo dado el impacto actual de la comunicación mediatizada por experiencias audio-visuales y tecnológicas no homogéneas en los adolescentes. Procuramos comprender su incidencia en los procesos de configuración de la identidad cultural y en que medida afectan o no los de aprendizaje escolar.

A diferencia de lo que sostenía Shannon ( 1956) , la comunicación mediada tecnológicamente, y en especial la televisión, no constituye un estímulo unidireccional que opera en la subjetividad humana “ clonando “ lo que percibimos y miramos . Pero al tener esa cualidad poderosa y persistente de trabajar como una herramienta tecnológica que media las relaciones y representaciones entre el sujeto y la realidad, permite transferencia gradual de tales representaciones y versiones de la misma. Lo cual en sí mismo constituye un campo de interés para la Educación, la Psicología Social y la Lingüística Social.

A diferencia de lo que comprobamos en la práctica escolar, la televisión, internet , los juegos en red, los juegos en consola, desarrollan y plasman proyectos y argumentos cada vez más complejos, interactivos, multimodales (Kress ; 2001) . En ellos el código lingüístico puede o no tener presencia, evidencia, importancia. Puede operar como un código secundario, con predominio de lo visual, o no estar presente más que de manera tangencial, secundaria. Lo cual incide en los procesos de comprensión de las tramas argumentales ( juegos en red ) gestando un tipo de recepción, de cognición y de comunicación diferente a la que demanda la lectura de un texto escrito. Es decir, estamos en presencia de experiencias audio-visuales en las que las tramas narrativas, las relaciones entre los personajes, el “ inicio-nudo y desenlace “ se desarrollan y articulan de modo predominantemente visual e interactivo y no siempre tienen un soporte lingüístico. Lo anteriormente señalado no constituye hoy sólo un tema de debate teórico sino forma parte de experiencias intra e incluso inter-generacionales . No siempre son temas de debate y de problematización el ámbito escolar.

A su vez, mientras en el sistema educativo, un porcentaje creciente de alumnos presenta dificultades para interpretar argumentos con tramas no lineales, para producir sus propios argumentos; en los juegos de rol en red , en las prácticas de chateo, es factible descubrir líneas argumentales múltiples , en tiempos simultáneos, con marcas de autoría no tradicionales, en escenarios cambiantes, así como producción grupal diferenciada por géneros y actividades.

Un hito a tener en cuenta en relación al tema lo constituye el proceso de privatización y de monopolización de las fuentes de información, edición y difusión ( Castells, Huergo, Belinche ), implementado durante la primera presidencia de Menem y las consecuencias de este proceso en relación a la alfabetización política e informativa. Un segundo momento a destacar ha sido la instalación de fibra óptica, cableado de internet de alta velocidad o conexiones inalámbricas en casi la totalidad del territorio argentino. Lo cual

ha posibilitado cierta democratización inicial pero diferenciada en el uso de internet y la masivización de los celulares. Un tercer aspecto a considerar es el fenómeno denominado : “ocio electrónico “ que se evidencia por ej, en el tiempo destinado a los juegos en red y en la práctica de deportes virtuales, desde las consolas de juego Play Station y X- Box, y el tipo de “ actividad “ y de subjetividad que legitiman , proponen o refuerzan.

Por último, la así denominada “ brecha digital “ entre los adultos y las generaciones más jóvenes que ha gestado situaciones complejas en el ámbito escolar, aún no investigadas sistemáticamente.

Lo anterior nos desafía a indagar la policausalidad de estos procesos y aportar líneas de investigación y de trabajo que posibiliten comprender las distancias que existen entre :

a ) concepciones lingüísticas cuasi hegemónicas fuertemente dependientes de la escritura que se presenta como meta casi única a alcanzar , b ) las cambiantes experiencias de comunicación ( no sólo escrita ) que los adolescentes y jóvenes despliegan en ámbitos en los que están presentes distintas mediaciones tecnológicas ( internet-chateo-juegos en red-consolas-celulares), c ) la difusión y afianzamiento de modelos culturales de identificación desde patrones mundializados. En este ítem, mostraremos algunas evidencias de la mundialización del modelo : “ Mundial de fútbol “ y alguno de su “ clonajes “ en distintos medios y formatos.

Objetivos:

- 1) Debatir los alcances y desafíos que implica el abordaje interdisciplinario de problemáticas vinculadas con los ejes que se exponen en el título.
- 2 ) Dar a conocer la metodología de trabajo y algunos resultados del Proyecto de investigación “ La identidad de los adolescentes en Tucumán: Procesos Comunicacionales, Mediaciones Tecnológicas “ ( CIUNT )
- 3) Proponer para su análisis ,cotejo y debate ambos tipos de producciones : a ) la escrita en el sistema educativo, b ) la resultante del chateo y c ) una producción audiovisual que genera condiciones para la interactividad entre los adolescentes y las consolas o pc.

Metodología

En esta primera etapa, se basa en :

1.- Elaboración e implementación de un cuestionario amplio sobre los usos de las nuevas tecnologías en adolescentes y docentes, percepción de ambos sobre el proceso de escritura escolar. Cotejo y análisis.

2.- Análisis y cotejo de :

- a ) producciones escritas escolares ( 3 er ciclo de la EGB y Polimodal área Lengua ),
- b ) usos del chateo.

Metodología desde la que procuramos descubrir y comprender :

- a) similitudes y diferencias en las formas de representación de los adolescentes y docentes acerca de los ejes temáticos señalados,
- b) modelos vigentes en relación a la comunicación afuera ( cibers ) y dentro del ámbito escolar.

En el ámbito escolar se focalizan las producciones escritas del área Lengua.

En los cibers, el chateo y juegos en red : Counter Strike y Call of Duty- Lineage

### Resultados Obtenidos

Estamos en una primera etapa de investigación. Los resultados obtenidos, si bien parciales e iniciales, nos permiten afirmar que mientras en el sistema educativo la hegemonía del código lingüístico, y en particular, la escritura normativizada tiene aún un rol determinante como “ modelo “ comunicativo, lo cual no siempre favorece procesos de autoría de la palabra-pensamiento , en la vida social en general, y en particular en los ámbitos investigados (cibers), co-existen formas , estrategias y experiencias cambiantes, complejas de comunicación. Pondremos en debate si constituyen o no posibilidades de autorías propias. Durante esta primera etapa, no hemos comprobado que existan experiencias de contacto o intercambio entre estos dos ámbitos, lo cual refuerza prejuicios de parte de algunos adultos ( carecen de una experiencia similar ) y nos demanda conocimiento objetivo e incluso reformulación de objetivos en el campo del Lenguaje y la Comunicación en el sistema educativo.

