

## **Comunicación y Lenguaje: Una experiencia a través del juego, la experiencia, las tecnologías y el arte.**

Eje temático: Comunicación y Educación.

### **Autores**

Paola Roldán

Fanny Bierbrauer

Elizabeth Vidal

ted@fl.unc.edu.ar

---

### **Resumen**

Un equipo integrado por docentes e investigadores del Área de Tecnología Educativa de la Facultad de Lenguas y del Taller III y Producción Audiovisual de la Escuela de Ciencias de la Información de la Universidad Nacional de Córdoba busca desarrollar acciones que contribuyan al desarrollo de competencias integradas vinculadas a las TIC que generen conocimiento a la vez que den respuesta a las necesidades manifiestas de docentes y de estudiantes de las carreras de grado, con la finalidad de elevar los estándares de la producción académica sobre la enseñanza y el aprendizaje de las lenguas y la comunicación, la dinámica de trabajo promueve e impulsa el trabajo colaborativo interinstitucional entre las casas de estudio involucradas.

Este trabajo se propone informar y compartir la experiencia enmarcada en las actividades llevadas a cabo en la intervención didáctica –comunicacional del Laboratorio digital lenguas 3.0.

[www.panam2013.eci.unc.edu.ar](http://www.panam2013.eci.unc.edu.ar) | [www.eci.unc.edu.ar](http://www.eci.unc.edu.ar)

Tel.: +54 351 4334160 int. 103.

Av. Valparaíso esq. Los Nogales. Ciudad Universitaria. Córdoba, Argentina.

## Desarrollo

El presente trabajo pretende analizar una experiencia de intervención didáctica – comunicacional que tiene como objetivo aproximar a los sujetos a los objetos digitales desde una perspectiva crítica y emancipadora. Se trata de promover acciones de alfabetización digital profunda formando sujetos capaces de pensar, crear, producir, comunicar y expresar su ciudadanía a través de los medios digitales.

La experiencia, se denominó **Laboratorio digital Lenguas 3.0** y consiste en una propuesta interactiva en la que a partir del juego se propone manipular, reflexionar, experimentar y crear **con** y **sobre** las tecnologías.

Existen múltiples maneras de contar, expresar y construir lo que somos, lo que creemos y lo que sentimos. Las tecnologías colaboran en que podamos expandirnos en esta tarea. Este proyecto nació en la marco del equipo de profesionales de Tecnología Educativa de la Facultad de Lenguas junto con la cátedra del Taller III y Producción Audiovisual de la Escuela de Ciencias de la Información de la Universidad Nacional de Córdoba con la intención de construir un modo de abordar la aproximación al lenguaje y las tecnologías de una manera innovadora.

¿De qué trata el laboratorio?

El laboratorio se compone de juegos y actividades que tienen como finalidad vivenciar los entornos digitales y experimentar su potencialidad para expresarnos como sujetos. La música, el arte, los textos, el cuerpo y los lenguajes en general se potencian al ser mediados por las tecnologías abriéndonos nuevos escenarios para participar, crear, compartir y comunicar. Comprender estas nuevas formas de estar en el mundo son caminos imprescindibles para promover la inclusión e igualdad. Aquí radica la apuesta política y ética de nuestro laboratorio pensado y creado desde la universidad pública para la comunidad.

[www.panam2013.eci.unc.edu.ar](http://www.panam2013.eci.unc.edu.ar) | [www.eci.unc.edu.ar](http://www.eci.unc.edu.ar)

Tel.: +54 351 4334160 int. 103.

Av. Valparaíso esq. Los Nogales. Ciudad Universitaria. Córdoba, Argentina.

Los objetivos de esta propuesta se expresan de la siguiente manera:

- Aprovechar lo atractivo de las tecnologías para expresarnos como personas que participamos, comunicamos y colaboramos entre nosotros.
- Potenciar nuestro artista interior con las tecnologías, es decir, ampliar nuestra creatividad y pensamiento usando estas herramientas.
- Facilitar la búsqueda de nuestra identidad y pertenencia social siendo hacedores y productores de nuestros mensajes.
- Contribuir a la toma de conciencia respecto de la importancia que tiene democratizar el acceso a las herramientas digitales como formas de construcción de ciudadanía.

Tres estaciones, tres lenguajes

#### **Estación: Remix de textos**

En esta estación se propone un juego de escritura colaborativa, la idea es experimentar las transformaciones que sufren los lenguajes al ser digitalizados y, a su vez, vivenciar las potencialidades que esto genera para su manipulación.

En particular, la actividad integra la percepción auditiva, la imaginación con las formas de expresión y comunicación; amplía el horizonte de las formas de interpretar lenguajes y recrearlos, contribuye a activar la creatividad de los participantes desde el momento en que ponen en marcha el modelaje y la adopción inconsciente de nuevas estrategias de interrogación del texto por parte del lector/escucha.

La manipulación y transformación de textos lleva al lector (o a quien escucha) a cumplir una obra de reorganización cognitiva a partir de los datos percibidos. La información se transfiere a un nuevo contexto y se comparte.

Esta estación, plantea el desafío del trabajo colaborativo y de intercambio en una red social de creaciones escritas. Es una escritura compartida.

La propuesta está pensada para lograr la elaboración de un texto a partir de la escucha de una escena sonora, contextualizada a partir de una imagen y la consigna de escribir un microtexto para compartir en una red social.

### **Estación: Composición espontánea**

En el contexto actual se observa un acercamiento entre la expresión artística, la música y las nuevas tecnologías, sobre todo a nivel de interpretación y composición, es decir en el campo de la creación. La expresión musical contribuye notablemente al desarrollo integral de subjetividad. El mensaje musical puede dar una percepción que enriquezca, complejice y profundice el mensaje verbal y pictórico para comprender una situación, una época o un lugar, pudiendo ayudar a explorarlas. Enseñar a escuchar es una tarea que sobrepasa la finalidad artística para situarse a nivel muy alto de ampliación y extensión de las relaciones humanas. Enseñar a escuchar plenamente la música puede llevar a comunicarse mejor con nuestros semejantes (Guy, 1993) y se constituye en un escenario de creación y expresión de la subjetividad. Las tecnologías abren las posibilidades de creación y composición musical sin necesidad de ser expertos ampliando los márgenes de participación.

En esta estación el participante podrá con la utilización de las tecnologías digitales generar melodías espontáneas mediante la utilización de patrones de composición e instrumentos virtuales.

Toda persona tiene un ritmo interior que marca cada paso de su vida, a partir este simple concepto se podrá vivenciar que somos capaces de crear de manera musical una melodía gracias a la combinación de un antiguo concepto teórico y la tecnología digital. En la Antigua Grecia se determinó que el orden de las notas que conocemos. DO RE MI FA SOL LA SI Se conocen dentro del estudio de la Música como Modo Jónico. Si nos sentamos frente a un teclado de piano descubriremos que esta serie de notas

aparece al tocar las teclas blancas. Si se combina estas teclas con un ritmo que se obtiene como resultado una melodía propia.

Los alumnos tocarán música desde el teclado de la computadora sobre una base armónica preseleccionada, la música que suceda de cada intervención será grabada en un software específico. Se producirá de esta manera un archivo musical que podrá ser descargado y reproducido desde cualquier dispositivo.

### **Estación Kinect Art**

Esta estación articula la creación artística, el movimiento corporal y la tecnología. Esta propuesta se inspira en el movimiento Action Painting “Pintura de Acción” o “Pintura en acción”, también traducido como «pintura gestual», para referirse a la obra de artistas como Jackson Pollock, Franz Kline y Willem de Kooning. Este movimiento tenía como una de las características principales la concepción de la superficie de la pintura como *all over* (cobertura de la superficie), para significar un campo abierto sin límites en el cuadro: el espacio pictórico se trata con frontalidad y no hay jerarquía entre las distintas partes de la tela.

Para Pollock, (1912-1956) el tema de la obra era consecuencia de la acción del cuerpo. El cuerpo en movimiento se desplazaba literalmente sobre la pintura y contribuía a la realización de la obra. El tiempo y la rapidez de la ejecución dominan la materia y el movimiento gestual reemplaza a la mancha de color. Las reglas y normas de estética que normalmente se deben seguir para realizar una obra se han dejado de lado y esto permite la creación cien por ciento propia, por lo tanto, esto es una oposición al artista intelectual porque, no representa ni expresa ninguna realidad. Esta corriente permite la libre expresión del artista creando obras únicas a través del cuerpo.

Esta corriente de creación al ser articulada con los desarrollos de tecnologías digitales e inmersivas como son los sensores de movimiento permiten expandir la creatividad hacia la replicabilidad infinita de la obra. La posibilidad de interacción con el entorno virtual es

mediado por el cuerpo como unidad transgrediendo los límites entre el espacio y el tiempo.

En esta estación se propone al participante crear con su cuerpo una producción artística, única, espontánea e irreplicable, que luego podrá descargar desde la página web del laboratorio. Frente a la pantalla vacía, como si fuera un lienzo infinito, se podrá crear formas y colores solo con el movimiento del cuerpo.

### **Reconstruyendo los sentidos que articulan el laboratorio. Relaciones entre el Arte, la tecnología y los lenguajes**

La presencia de las nuevas tecnologías de la información y comunicación (TIC) en la sociedad y el sistema educativo es un dato innegable en los últimos años. Su impacto ha producido una suerte de revolución en la economía, la política, la sociedad y la cultura. (Dussel y Quevedo 2010) Estos cambios están relacionados con nuevas formas de pensar emergentes y en evolución. En relación con las TIC, algunos autores (Lankshear, Knobel, Piscitelli, Prensky) refieren a distintos tipos de mentalidades que configuran modos de hacer diferentes en el mundo. Estos diferentes tipos de mentalidades explicarían la distancia percibida en las prácticas y modos de sentir de los jóvenes inmersos en un mundo tecnológico, en una cultura digital.

Sin embargo, no todos los jóvenes podrían llamarse nativos digitales. Variables de orden económico, cultural y social podrían explicar las diferencias de uso y apropiación de estas herramientas. Los estudiantes de la Facultad de Lenguas parecen ser un perfil de usuarios heterogéneos en sus aproximaciones a las tecnologías expresando ciertas dificultades para vincularse con insumos tecnológicos en sus futuras prácticas profesionales. Por ejemplo, los traductores deben vincularse frecuentemente con software específicos en el marco de su actividad profesional, los licenciados en idiomas

deben hacer uso de la web como espacio de búsqueda y comunicación; y los profesores de lengua debieran poder pensar en las TIC como recursos didácticos. Por su parte entre los estudiantes de comunicación observamos un creciente proceso de alfabetización tecnológica, año a año, verificamos entre los alumnos un mayor “acceso<sup>1</sup>” (Burbules 2003) a las TIC. Esto sin embargo no implica necesariamente, una actitud creativa y libre frente a ellas. A pesar de disponer de los recursos tecnológicos en sus entornos cotidianos y haber adquirido las competencias necesarias para utilizarlos, uso en muchos casos se subutilizan y el modo de relacionamiento es el de subordinación. No se constata una actitud de exploración. Hay un fuerte uso de tipo social, se ha profundizado el uso de las redes sociales.

Estas nuevas configuraciones sociales propias de la actual cultura digital llevan implícito una forma general de pensar sobre el mundo. A través del acceso a las tecnologías digitales ha empezado a surgir un nuevo tipo de mentalidad y han evolucionado ciertos tipos de alfabetismos nuevos (Lankshear, Knobel 2008). En particular, este grupo de personas asumen que el espacio físico coexiste con el ciberespacio, para muchos éste forma parte de sus experiencias de “espacialidad” desde sus primeros años y han crecido en un mundo saturado de aparatos que el ciberespacio une en una enorme red. (Lankshear y Knobel, 2008)

En este contexto contemporáneo es imprescindible repensar la formación de los profesionales de lengua (tanto como segunda lengua o como lengua materna) y de comunicación en el escenario de estas nuevas prácticas comunicacionales donde la competencia lingüística se redefine al entrelazarse con estas nuevas mentalidades. Dice Dominguez Hidalgo (2010) que la clase de lengua podría aprovechar las potencialidades

---

<sup>1</sup> Acceso en términos Burbules, es decir, acceso material, pero también competencias en el uso y disponibilidad en términos de actitudes y predisposiciones favorables. Riesgos y Promesas de las Tecnologías de la Información y la Comunicación.

de esta nueva semiósfera tecnológica para desafiar nociones tradicionales que conciben un solo modo válido de hablar, leer, escribir y escuchar. Plantea este autor: “aprender a crear variados instrumentos comunicativos, esos que son de uso común entre los medios, objetos semióticos, significa para el educando aprovechar cada experiencia diaria de la vida y tomar conciencia de los medios que puede utilizar, la variedad de canales por donde pasa la información, con la finalidad de transmitir sus experiencias y llegar a una combinatoria innovadora y sorprendente, que impulse su realización lingüística creativa al permitirle construir mensajes de entusiasmo, de solidaridad, de trabajo, de humorismo, de disciplina, de libertad creadora, de conocimientos funcionales, de vivencias, y acaso sin darse cuenta, mejorar su manejo de la lengua al intensificar la estructuración de su pensamiento”<sup>2</sup>

Modos de estar, participar, comunicar, expresar donde se juegan las competencias lingüísticas como parte constitutivas de la experiencias de interculturalidad de los sujetos ponen en escena la relevancia de estos contenidos en la formación del futuro profesional egresado de la Facultad de lenguas. Sin embargo, esta formación está ausente en los diseños curriculares y planes actuales. Solo se introducen estas ideas en el profesorado de español, estando ausente en los otros planes de estudio de la Facultad.

“Asistimos a la emergencia de personas que crecen a la luz de una cultura audiovisual de video clip, de imágenes variadas, cortantes y cambiantes, en una lógica de imprevisibilidad e eclecticismo, velocidad e instantaneidad”<sup>3</sup>. Las subjetividades se expresan en los flujos, en las redes, en los vínculos con otros, en el diálogo. Dice Barbero (2002) “la relación de la narración con la identidad es constitutiva: no hay

---

<sup>2</sup> Hidalgo, Antonio Dominguez (2010) La Construcción de objetos lenguaje. Estrategias de creatividad para la Clase de Español. Editorial Alfaomega. México. Pag 33

<sup>3</sup> Efrom Gustavo (2008) Diplomatura en Educación Imágenes y medios. FLACSO Clase N° 23 pág



identidad cultural que no sea contada. Esa relación entre narratividad y reconocimiento de la identidad se hace preciosamente visible en la polisemia castellana del verbo contar cuando nos referimos a los derechos de las culturas tanto de las minorías como de los pueblos” (Barbero, 2000)<sup>4</sup>.

Desde esta perspectiva es interesante reconocer la proximidad conceptual entre competencia lingüística y lo que hoy se define como competencia digital. Jordi Adell define la “Competencia digital como habilidad para usar la tecnología digital, las herramientas de comunicación y /o las redes para acceder, gestionar, integrar, evaluar, crear y comunicar información ética y legalmente a fin de funcionar en una sociedad del conocimiento”. Por su parte Gonzales (1999) define La *competencia tecnológica* como un sistema finito de disposiciones cognitivas que nos permiten efectuar infinitas acciones para desempeñarnos con éxito en un ambiente mediado por artefactos y herramientas culturales. Esta definición, según Roxana Cabello (2006) , implica concebir que toda competencia tecnológica tiene una génesis histórica ligada a la posición en un espacio social; está socialmente distribuida; permite actuar con destreza con artefactos complejos; está conformada por disposiciones durables; es fácilmente transponible frente a situaciones diversas y está conformada por estructuras expansibles (opera como sistema abierto). Entonces la competencia digital alude a un saber hacer (praxis operativa) estratégico (capaz de discriminar cuándo y cómo), reflexivo (capaz de reconocer por qué intervenir de cierto modo o no) y situado (acorde e incrustado en el entorno socio cultural del que es parte).

---

<sup>4</sup> Barbero, Martín Jesús (2003) *Tecnicidades, identidades, alteridades: des-ubicaciones y opacidades de la comunicación en el nuevo Tiempo*. Departamento de Estudios Socioculturales. Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente, ITESO, Guadalajara, México Pág. 2

Por su parte, la competencia comunicativa recuperando los aportes de Lomas, Osoro y Tusón alude al “conjunto de procesos y conocimientos de diversos tipos - lingüísticos, sociolingüísticos, estratégicos y discursivos - que el hablante / oyente / escritor / lector deberá poner en juego para producir o comprender discursos adecuados a la situación y al contexto de comunicación y al grado de formalización requerido”<sup>5</sup>. En este sentido, plantean los autores que la noción de competencia va mucho más allá de la competencia lingüística del sujeto ideal y “supone concebirla como parte de la competencia cultural, es decir, como el dominio y posesión de los procedimientos, normas y estrategias que hacen posible la emisión de enunciados adecuados a las intenciones y situaciones comunicativas que los interlocutores viven y protagonizan en contextos diversos”<sup>6</sup>

Desde este enfoque competencia digital y comunicativa comparten un mundo amplio de sentidos donde ser competente significa fundamentalmente ser sujeto social. Esta integración de miradas disciplinares otorga una relevancia insoslayable a la inclusión de recursos informáticos (tecnologías digitales) a las prácticas de enseñanza de la lengua no sólo por su valor innovador para la didáctica de la lengua sino desde una mirada epistemológica que reconoce a la competencia comunicativa en un sentido cultural

El arte se constituye “como ámbito por excelencia para imaginar y plasmar experiencias ligadas a lo vital, a la construcción identitaria, la expresión, la producción y el conocimiento” Augustowsky (2012) Esta autora, recupera de Dewey, la noción de arte como experiencia estética. En esta idea subyace la “conjunción entre sensibilidad y concepto que articulan una nueva perspectiva de arte tanto para los creadores como para los espectadores. Es necesario hacer un giro desde la experiencia sensible hacia el

---

<sup>5</sup> Lomas, C; Osoro, A; Tusón, A (1993) Ciencias del lenguaje, competencia comunicativa y enseñanza de la lengua. Papeles de Pedagogía. Editorial Paidós. Buenos Aires Página 15

<sup>6</sup> Ob cit. Pág 15

pensamiento. Una obra de arte requiere de un esfuerzo de interpretación, mientras que una cosa no". (Augustowsky: 2012: 19).

En el tiempo contemporáneo para hablar de arte resulta imprescindible analizar en profundidad el papel de las nuevas tecnologías de la información y comunicación como escenarios que están modificando nuestra relación con lo real y generando nuevos modelos de pensamiento y de acción. Las TIC posibilitan no sólo el acceso a obras de arte, amplificando las posibilidades de visualización, sino sobre todo abre la puerta para posicionar al alumno y al docente en el lugar de productores. Es decir, expanden las posibilidades de creación y expresión hacia el mundo de lo imaginable e inimaginable. Este camino hacia la creación y producción inaugura un camino potente para la evaluación no como logro de resultados medibles sino como ejercicio retroactivo de retroalimentación.

Asumir el arte como experiencia de conocimiento en la escuela implica desarmar algunos prejuicios en torno al arte como espacio de contemplación. El arte forma parte de la vida cotidiana de la escuela y -dice Augustowsky es un modo de conocer el mundo en el que intervienen las emociones, pero también la razón y el cuerpo. Es un campo de conocimientos de ideas, de conceptos, pero también de materiales, herramientas, lugares concretos y en el que los sujetos y sus acciones creativas tienen un rol prioritario.

“Concebir el arte como experiencia significa diseñar actividades - proyectos - propuestas en las que chicos, chicas y jóvenes sean incitados a ocupar la escena en un movimiento que los involucre personalmente, íntimamente, que los convoque de modo genuino a la construcción de sentidos propios para repensarse individual y colectivamente a través del arte.” (Augustowsky 2012:31).

Goldstein (2010) plantea que la obra artística ofrece la alternativa de vehiculizar el acceso al conocimiento a través de los sentidos. La experiencia estética no es una

experiencia con el arte cualquiera, puramente placentera, sino que implica necesariamente conmoción. ¿De qué manera se produce experiencia de conocimiento a partir de una experiencia estética? “Debe haber una necesaria oscilación entre alienación y separación, un cierto extrañamiento. La instauración de ese otro mundo al cual nos arrastra el arte en la experiencia estética, que hace trascender el significado mismo de la obra, propone un conocimiento en ese desconocimiento, es esa esencia propia del arte que nos muestra algo que no está, algo que no es o que es diferente de la realidad que conocíamos. Y eso se produce por medio de la narratividad propia del arte, que es letra no discursiva y se manifiesta como forma de sensibilidad y conceptualidad que constituye la experiencia estética, que es metáfora y metonimia y condición de su propia poesía (Goldstein; 2010:66).

### **Bibliografía**

- Augustowsky, Gabriela (2012) El arte en la enseñanza. Buenos Aires, Paidós.
- Barbero, Jesús Martín (2003) La educación desde la comunicación. Editorial Norma. Barcelona.
- Bruner, Jerome (2002) La fábrica de historias. FCE. México
- Burbules, N (2002) “Eduación Riesgos y promesas de las nuevas tecnologías de la Información y Comunicación”. Editorial Granica. Barcelona.
- Eisner, Elliot W (2002) La escuela que necesitamos. Ensayos personales. Ed. Amorrortu. Buenos Aires, 2002.

GARCÍA BLANCO, J.M. (2002). Virtualidad, realidad, comunidad. Un comentario sociológico sobre la semántica de las nuevas tecnologías digitales. Papers 68. 81-106

Gentiletti, María Gabriela (2012). Construcción colaborativa de conocimientos integrados.

Aportes de la psicología cultural en las prácticas de la enseñanza. Novedades educativas.

Goldstein Gabriela (2007) La experiencia estética como experiencia de conocimiento en

Frigerio G; Diker, G Educar: (sobre) impresiones estéticas. Serie Seminarios del CEM. Del estante editorial. Buenos Aires.

Morduchowicz, Roxana (2008) La generación multimedia. Significados, consumos y prácticas culturales de los jóvenes. Buenos Aires, Paidós.

Morin, Edgard (1990) Introducción al pensamiento complejo. Editorial Gedisa.

Vygostky Lev (2006) Psicología del Arte. Editorial Paidós. Buenos Aires