

La ciudad observada.

Un servicio de la enseñanza de segundas lenguas



Por: Margarita M. Llano Gil /margarita.llano@upb.edu.co

Fotos: Cortesía Grupo de Investigación / Natalia Botero

Espacios físicos, culturales y el mundo de los videojuegos producen recorridos para una atenta lectura y análisis en varios idiomas.

La ciudad habla por medio de múltiples lenguajes a quienes la quieren leer, oler, sentir, escuchar e interpretar. La ciudad, en términos de Roland Barthes, es discurso, se comunica con nosotros y nos ofrece espacios físicos y virtuales que invitan a recorrerla.

El Semillero "Literacies in Second Languages Project", LSLP, (Proyecto de Literacidad en Segundas Lenguas) de la Escuela de Educación y Pedagogía de la Universidad Pontificia Bolivariana, busca formas de entender los mensajes de la ciudad y traducirlos en propuestas pedagógicas alternativas para la enseñanza de idiomas. Su coordinador, el docente Raúl Alberto Mora, Ph.D en



El grafiti y los videojuegos, dos de los elementos estudiados por los investigadores.

Lenguaje y Literacidad por la Universidad de Illinois, Urbana-Champaign, sintetiza el comienzo de la propuesta en dos proyectos. En el primero de ellos, sobre literacidades urbanas, los estudiantes, divididos de acuerdo con sus intereses, abordan la naturaleza de los mensajes en inglés y otros idiomas en la ciudad, entre los cuales aparecen mensajes de muchos tipos, inicialmente a partir del análisis de espacios físicos como avisos publicitarios, librerías, bibliotecas, restaurantes y centros comerciales. En la segunda fase del proyecto exploran lo que él denomina como el lenguaje de tránsito, es decir, lo cultural como grafitis, tatuajes y moda. En el segundo proyecto estudian las prácticas y usos del inglés en el contexto de los diferentes géneros de videojuegos, desde la perspectiva directa de los jugadores (*gamers*), y caracterizan las funciones y formas de uso como recurso de participación en los mismos.

La investigación, novedosa en su objeto de estudio y aplicaciones, utiliza metodología etnográfica con observación no participante y participante, dado que los estudiantes, en ocasiones, hacen parte de los grupos que analizan.

**Abrir los sentidos
para leer profundamente
la ciudad.**

Para los estudiantes del Semillero, la ciudad es vista como literacidad. Ellos enriquecen el lenguaje cuando utilizan el término y afirman que va más allá de la alfabetización por los significados que se obtienen de los mensajes analizados. Abrir los sentidos y encontrar dichos significados tendrá que llevar a cambiar el proceso pedagógico.

El inglés permea la ciudad. Es importante mencionar que también aparecen otras lenguas como el francés, el italiano y el mandarín, por ejemplo. Así, la publicidad y los mensajes que aparecen en la misma cambian, y esos nuevos textos se llevan al aula de clase para su estudio. Un caso es el de la superación del tradicional apóstrofo en los nombres de distintos negocios, tal vez lo más corriente entre nosotros por muchos años (ejemplo, Mondongo's) y se encuentran anuncios mucho más elaborados: *We dress the city* (Vestimos la ciudad). Han encontrado incluso mensajes que hacen referencia a música y citas literarias, por mencionar dos ejemplos.

Rutas y hallazgos

Construyeron rutas de recorridos, divididos por equipos para analizar moda, grafitis, tatuajes. En relación



con estos últimos, encuentran que quienes tatúan a otros no necesariamente entienden inglés o el idioma en que se les pide el mensaje. Sólo siguen los gustos del cliente y la economía del lenguaje que busca. Porque no es la competencia en una segunda lengua por lo que se indaga, sino lo que ella invoca.

Para ellos es clara la coexistencia de lenguas, lo que ellos denominan las metáforas del ecosistema. También la coexistencia de rutas, es decir, algunos expertos en tatuajes son grafiteros y así sucesivamente. Todo se analiza.

En cuanto a la moda, inician el trabajo en vitrinas, camisetas, grafitis, realizan una taxonomía y pasan a tiendas, diseñadores y a gente que porta ropa con mensajes en inglés y otros idiomas. Han encontrado que los hombres son más conceptuales y buscan mensajes más políticos y humorísticos. Por su parte, las mujeres, en su mayoría, se interesan más por el diseño o mensajes motivacionales, "Cree en ti mismo". Dada la economía de la construcción en

**Moda, grafitis, tatuajes,
avisos publicitarios,
librerías, videojuegos,
entre otros, fuentes
valiosas de información.**



Investigadores: Raúl Alberto Mora Vélez, María Camila Mejía Vélez, Tatiana Salazar Patiño, Daniel Ramírez, Tatiana Chiquito, Sara Uribe, Tyrone Steven Orrego, Sebastián Castaño y Michael Hernández.

inglés, al diseñador, por su parte, le parece más fácil crear en esta lengua que en español y, por supuesto, combina con imágenes y colores. Analizan también las tendencias en lo que los investigadores denominan estaciones: temporada escolar, fiestas, eventos culturales, locales e internacionales, por mencionar algunos.

El videojuego

El juego electrónico también es objeto de estudio, pero no aquel mecánico en sus respuestas, sino el complejo, en el que hay narrativas, diseño e historias en su estructura. Es una forma de comunicación en espacios digitales donde los jugadores usan la lengua para expresar victorias y generar estrategias para ganar, por ejemplo. Varios estudiantes son jugadores ellos mismos (observación participante), y la virtualidad les da la posibilidad de interactuar internacionalmente en tiempo real. Esto les permite encontrar: el perfil del jugador; la súper diversidad que se origina en espacios fuera de la urbe física; la inclusión masiva en las redes y la interacción de personas de diversas edades y procedencias. Se trata de una conexión global que sirve para contar historias susceptibles de ser analizadas.

El trabajo no se agota aquí, la siguiente fase será el análisis de cómo todo esto influye en la práctica docente.

Divertida, actual, participativa en gran parte de su proceso, y sobre todo, rigurosa, esta investigación y sus dos proyectos son una alternativa para interesantes propuestas alternativas a las didácticas y pedagogías tradicionales para la enseñanza de lenguas.

Un semillero integrado por estudiantes creativos, activos e innovadores en propuestas didácticas.

Ficha técnica

Nombre del proyecto: *English Literacies and Urban Cultures in 'Medellín City'; Second Language Literacies, Video Games, and Gaming: A Digital Ethnography*

Palabras clave: Espacios físicos; Mensajes; Literacidad; Segunda lengua; Lenguaje en tránsito

Grupo de Investigación: Semillero de Investigación *Literacies in Second Languages Project (LSLP)*, adscrito al G. I. Pedagogía y Didácticas de los Saberes
Escuela: Educación y Pedagogía.

Seccional: Medellín

Líder del proyecto: Raúl Alberto Mora Vélez.
Correo electrónico: raul.mora@upb.edu.co