





Lenguas, lenguajes, espacios: una relación en torno a la literacidad

Por: Raúl Alberto Mora Vélez

Fotos: Cortesía investigador

Licenciado en Lenguas Modernas por la Universidad Pontificia Bolivariana; magister en Formación de Docentes y Ph.D. en Lenguaje y Literacidad por la Universidad de Illinois en Urbana-Champaign. Investigador Senior en categoría de Minciencias, integrante del Grupo de Investigación en Pedagogía y Didácticas de los Saberes y coordinador del Semillero de Investigación Literacies in Second Languages Project (LSLP).

“El acto de leer la palabra no está meramente precedido por leer el mundo, sino por una cierta forma de escribirlo o reescribirlo, es decir, de transformarlo por medio de un trabajo consciente y práctico”.

Paulo Freire

Los textos son mucho más que las palabras impresas: palabras, voces, colores, imágenes, movimiento, sonidos, música, son todos elementos que generan una riqueza de significado que transforma los espacios que habitamos y a nosotros mismos, por extensión. Hay tantas formas de jugar con el lenguaje como seres, tanto humanos como no-humanos, y esta riqueza de expresión y sentido se convierte en un tema de investigación que siempre tiene nuevas aristas para explorar, nuevos escenarios para describir y nuevas posibilidades para transformar el mundo, la educación y la sociedad.

Estas posibilidades de exploración y transformación desde y del lenguaje son el tema central que se explora en la idea de literacidad. El concepto de literacidad se ha venido trabajando en Latinoamérica (y en Colombia con mucha fuerza en la última década) como un repensar y una contrapropuesta a las formas tradicionales de entender la lectura y la escritura, así como una invitación a reconocer todos los espacios donde los textos existen dentro y fuera de la escuela, y cómo jugamos con ellos día a día. Hablar de literacidad es referirse a validar los textos que nos encontramos en las calles, en las vallas, centros comerciales, o los grafitis.

La literacidad nos invita a valorar las formas como diferentes comunidades físicas y virtuales usan el lenguaje para identificarse y transformarse. La literacidad busca transformar y reinventar la noción de escuela, por ejemplo, en el contexto de la enseñanza de lenguas, como espacio donde los maestros pueden jugar con la teoría y hacerla práctica significativa con sus alumnos y en sus aulas de clase.

La literacidad como tema de investigación en la UPB

Desde 2012, la UPB se ha convertido en un referente nacional e internacional sobre la literacidad, en particular, por el trabajo que hemos hecho desde el [semillero Literacies in Second Languages Project \(LSLP\)](#), adscrito al [Grupo de Investigación Pedagogía y Didácticas de los Saberes](#). LSLP se ha enfocado en estudiar la intersección entre la literacidad y el aprendizaje, enseñanza y uso de segundas lenguas en espacios físicos y virtuales, tanto en la escuela como por fuera de ella. Partimos de una premisa muy simple: "Si un espacio tiene textos, vamos a investigarlo". El cómo investigamos siempre ha sido una negociación con mis compañeros investigadores, a través de la búsqueda de modelos metodológicos que potencien sus experiencias de vida y sus intereses como formas de aprender a hacer investigación de formas creativas y rigurosas, como parte de las ciencias sociales y humanas. Uno de los encantos de hacer investigación en literacidad desde esta perspectiva es que nos ha permitido proponer proyectos que describen la realidad de nuestros espacios y crear una comunidad donde cada investigador se identifica con sus intereses y siente que más que un "semillero", está en casa. Nuestras investigaciones se han enfocado en tres espacios en particular: la ciudad, los videojuegos y la escuela.

La ciudad: una literacidad en constante movimiento

Hay tantos mensajes en una ciudad que es fácil que llamen la atención. Las ciudades son multilingües por naturaleza, no hacen falta políticas o planes para convertirlas en tal. Lo que se requiere es entender cómo todas estas lenguas y textos van creando diferentes perspectivas de la ciudad. El reconocimiento de las lenguas que se hablan y se ven impresas en la urbe genera nuevas sensibilidades que rompen estereotipos sobre cómo usarlas e, incluso, nos hacen perder el miedo a su uso y aprendizaje.

Ver la ciudad como texto que se crea y vamos creando colectivamente significa adueñarnos de las calles, de las paredes, de los sitios donde nos congregamos y darles nuevos matices desde el uso de estas lenguas. Cuando convertimos a la ciudad en espacio de práctica de las lenguas que aprendemos estamos reinventando los mensajes que se dicen sobre ella y somos nosotros, desde adentro, quienes podemos mostrarle al mundo otras realidades sobre nuestras comunidades sin relegarnos a lo que otros quieran decir sobre nosotros.

Los videojuegos, donde ganar significa vivir, crecer y aprender desde las lenguas y los lenguajes

La cultura de los videojuegos ha estado entre nosotros por más de cuatro décadas, pero solo en los últimos años hemos venido tratando de entenderla. Los *gamers*,

Ver la ciudad como texto que se crea y vamos creando colectivamente significa adueñarnos de las calles, de las paredes, de los sitios donde nos congregamos y darles nuevos matices desde el uso de estas lenguas.



Ilustración: Carolina Cardenio

personas que entrelazan los videojuegos con sus vidas, sus trabajos y su identidad, son cada día más frecuentes. En el caso de la educación, cada día es más normal que nuestros estudiantes se definan en relación con los juegos que practican... al igual que sus maestros.

Desde nuestras investigaciones sobre videojuegos, hemos aprendido cómo los *gamers* emplean las lenguas como parte de sus experiencias en videojuegos y las comunidades en torno a los mismos. Hemos entendido las motivaciones que los llevan a estudiar y mejorar en dichas lenguas. Al mismo tiempo, estamos entendiendo la forma como los *gamers*, tanto docentes como estudiantes, ven sus aulas de clase y cómo, por ejemplo, la idea de gamificar un aula de clase no se refiere necesariamente a la introducción de elementos de los videojuegos (puntos, premios, medallas, etc.), sino cómo introducimos la forma de pensar y operar que ellos viven en sus juegos.

Transformando las prácticas en el aula y el uso de las lenguas desde la literacidad

Quienes hacemos investigación educativa y trabajamos con maestros en formación y en ejercicio (como ha sido mi caso como docente de la UPB), sabemos que la mejor forma de transformar la educación es darle a los maestros las herramientas conceptuales (para que ellos lean sus contextos y hagan los contenidos y actividades para sus estudiantes). Mi trabajo con los maestros en ejercicios que hacen parte del LSLP han sido exactamente eso: introducirlos al concepto de literacidad y desde la investigación en el aula y la sistematización de experiencias, mostrar cómo una vez la idea de literacidad llega a

las aulas, es un conducto para la transformación de lo que pasa dentro de ellas. El juego con conceptos de la literacidad como la literacidad crítica, la multimodalidad o la literacidad digital, entre otras variantes, invita a docentes y estudiantes a crear textos que no solo se limiten a reproducir ideas ajenas sino a generar contenidos que los estudiantes sientan no solo de ellos, sino como ellos.

Una palabra final

Investigar sobre literacidad ha sido parte de mi cotidianidad los últimos veinte años de mi vida, en particular desde que inicié mis estudios de maestría en la Universidad de Illinois. Investigar y enseñar sobre literacidad es un asunto de transformación. Al reconocer el valor que tienen los textos en nuestra existencia, tanto aquellos que leemos en los libros o en las calles, como los que escribimos en nuestros cuadernos, computadores e incluso en nuestros cuerpos (como es el caso de los tatuajes), generamos nuevas formas de entender nuestro mundo, así como a lo que y a quienes nos rodean. Estudiar la literacidad es crear en un mejor mundo que podemos construir desde los textos, las lenguas y los lenguajes que tenemos a la mano.

Bibliografía recomendada

Cañas, C., Ocampo, A. P., Rodríguez, A. K., López-Ladino, M., & Mora, R. A. (2018). Toward a Participatory View of Early Literacies in Second Language Contexts: a Reflection on Research from Colombia. In G. Onchwari & J. Keengwe (Eds.), *Handbook of Research on Pedagogies and Cultural Considerations for Young English Language Learners* (pp. 300-324). IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-5225-3955-1.ch015>

Mora, R. A., and Cañas, C. (2020). *In Dialogue. Literacy Studies in Colombia: Toward Repositioning our Field and the Circulation of Knowledge Production. Research in the Teaching of English*, 54(4), 439-443. <https://library.ncte.org/journals/rte/issues/v54-4/30741>

Mora, R. A., Gee, J. P., Hernández, M., Castaño, S., Orrego, T. S., & Ramirez, D. (2020). Literacies of Play: Blazing the Trail, Uncharted Territories, and Hurrying Up – #TeamLaV's interview with James Paul Gee. In A. Garcia, S. Witte, & J. Dail (Eds.), *Studying Gaming Literacies: Theories to Inform Classroom Practice* (pp. 53-62). Brill/Sense. https://doi.org/10.1163/9789004429840_006

Mora, R. A., Pulgarin, C., Ramirez, N., & Mejía-Vélez, M. C. (2018). *English Literacies in Medellín: The City as Literacy*. In S. Nichols and S. Dobson (Eds.), *Learning Cities: Multimodal Explorations and Placed Pedagogies* (pp. 37-60). Springer. https://doi.org/10.1007/978-981-10-8100-2_4

Mora, R. A., Tobón-Gallego, A. E., Mejía-Vélez, M. C., & Agudelo, E. (2022). *Bridging Multimodality and Criticality to Language Education with a Twist from the Global South: Multimodal Critical Consciousness as Multimodal Conscientização*. In S. R. Barros & L. C. de Oliveira (Eds.), *Paulo Freire and Multilingual Education: Theoretical Approaches, Methodologies and Empirical Analyses in Language and Literacy* (pp. 261-279). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003175728-18>