

## LENGUA Y CULTURA AL AULA. UNA APUESTA AL ARTE, LA TECNOLOGÍA Y LA LINGÜÍSTICA

**Sobre** Cintia Carrió (Dir). *moqoit*. Participan: Natalia Bas, Priscila Sandoval, Walter Sotil, Iván Paciuk, Micaela Lorenzotti, Luciano De Liberato, Julieta Fort Villa. Material interactivo. DVD. UNL, 2016.

*Micaela Lorenzotti*  
IHuCSO - UNL  
CONICET

*Lucila Santomero*  
IHuCSO - UNL  
CONICET

*moqoit* es un material interactivo de naturaleza lúdica-hipermedial que contiene una propuesta de *software* educativo para la enseñanza de la lengua mocoví (variedad santafesina). El dispositivo fue pensado para su incorporación en propuestas pedagógicas y didácticas orientadas a la enseñanza de la cultura y la lengua mocoví como segunda lengua y está destinado específicamente para determinadas comunidades<sup>1</sup>.

Argentina es un país en el que habitan diversas comunidades indígenas y en el que se habla más de una decena de lenguas. Esta diversidad lingüística y cultural impacta en el ámbito educativo. A nivel nacional, la Ley de Educación N° 26206 establece a la Educación Intercultural Bilingüe (EIB) como una

---

<sup>1</sup> Si bien la primera versión del producto está destinada específicamente a la localidad de Colonia Dolores, el equipo concibe al dispositivo como un insumo didáctico de potencial continuidad, ampliación y replicabilidad en contextos similares.

de las modalidades transversales a todo el sistema educativo. La EIB contempla la inclusión tanto de lo lingüístico como de lo cultural en las instituciones educativas con población intercultural.

La provincia de Santa Fe no está exenta de esta heterogeneidad lingüística y cultural. Su territorio cuenta, de forma mayoritaria, con población toba/*qom* y mocoví. Actualmente cinco escuelas cuentan con el reconocimiento de la modalidad EIB: dos en la ciudad de Rosario y una en la ciudad de Santa Fe con matrícula mayormente proveniente de la comunidad toba/*qom*; una en la ciudad de Recreo y otra en la localidad de Colonia Durán cuya población corresponde en su mayoría a la comunidad mocoví. Sin embargo, en la jurisdicción santafesina otras instituciones educativas se encuentran inmersas en situaciones de interculturalidad y/o bilingüismo, son las denominadas “escuelas comunes con población aborígen”. Uno de estos casos es la institución destino de *moqoit*.

Esta escuela se encuentra en la localidad de Colonia Dolores, Departamento San Justo, donde radica la población mocoví *ialek lavá*. La lengua mocoví pertenece a la familia lingüística Guaycurú, y se habla exclusivamente en Argentina, en las provincias de Chaco y Santa Fe.

En este contexto regional se inscribe *moqoit*, un proyecto que busca intervenir en la enseñanza del mocoví mediante una apuesta política y pedagógica innovadora para las “aulas de lengua”<sup>2</sup> (Gerbaudo, 2011). Se trata de un dispositivo que

---

<sup>2</sup> Por “aulas de lengua y de literatura” entendemos, siguiendo a Gerbaudo, no sólo el diseño didáctico de la clase sino “el conjunto de decisiones previas que se ponen en juego en cada una de esas actuaciones a lo largo de un período lectivo: la selección de contenidos, de materiales, los corpus [...], los envíos [...], el diseño de evaluaciones, la configuración didáctica (Litwin) de las clases. Este concepto llama la atención sobre el carácter artesanal y complejo de cada propuesta didáctica dado que cada grupo particular de alumnos requiere una re-selección y una composición didáctica de los contenidos

focaliza tanto en lo lingüístico como en lo intercultural, mediado por el arte y el juego.

La propuesta<sup>3</sup> fue diseñada y desarrollada por un equipo interdisciplinario cuyos integrantes provienen de diferentes ámbitos y disciplinas como la lingüística, la informática, las artes visuales, la ilustración y el diseño.

El producto alcanzado evidencia un trabajo minucioso y cuidado en cada área implicada y se entretajan acertadamente decisiones didácticas, lingüísticas y estéticas. Cabe resaltar que es notable el espacio que ocupa la estética en el diseño de la propuesta; no sólo logra escapar de ciertos estereotipos frecuentes en los materiales educativos vigentes sino que los detalles de la pincelada ilustran la cosmovisión de la cultura mocoví.

El *software* conjuga múltiples lenguajes: audiovisual, musical y digital y tiene como objetivo constituirse en un insumo didáctico para el docente idóneo de las “aulas de lengua y cultura mocoví”.

La propuesta demanda la manipulación constante del usuario, nada está librado al azar pero aun así no hay instrucciones explícitas para lograr los objetivos. El usuario es libre para desplazarse por el dispositivo y como resultado de esta autonomía puede posicionarse como “productor” del texto, en términos de Barthes (1970, p. 2).

---

pautados por los Ministerios (nacionales tanto como provinciales)...” (Gerbaudo, 2011, p. 20).

<sup>3</sup> El material fue parcialmente financiado por el Proyecto de Extensión de Interés Social denominado “Insumos pedagógicos y didácticos para el ‘aula de lengua mocoví’: el libro que soñó ikomeena” (Universidad Nacional del Litoral, 2014-2015) dirigido por la Dra. Cintia Carrió.

La creatividad es el sello distintivo. Esto, sumado al carácter lúdico de la aplicación, funciona como un factor que propicia la motivación de los alumnos.

Según declaran los protagonistas: “los indicadores que guiaron las decisiones para la construcción del trabajo fueron los siguientes: (i) población destino (edad, etapa gráfica, etapa evolutiva, cultura, lengua); (ii) finalidad (pedagógica: lograr un acercamiento a la lengua y cultura mocoví a través de una experiencia lúdica que no se circunscribe ni al formato libro ni al formato diccionario); (iii) características del soporte (tecnológico: audiovisual, lúdico, interactivo) (Carrió, Bas y Fort Villa, 2015).

Al navegar el producto, el usuario se encuentra con un menú de inicio que posibilita el acceso a cinco secciones que permiten explorar distintos aspectos sobre la lengua y la cultura mocoví. Uno de los gestos más originales de la propuesta es la invitación constante al descubrimiento y la exploración. El usuario no hallará una puerta de entrada única y direccionada de antemano, sino que podrá armar su recorrido, construir un hilo de lectura del material que, en cada pantalla, brinda la posibilidad de reinventarse, retroceder y volver a comenzar.

Las cinco secciones están representadas por íconos de acceso, cuyas imágenes funcionan a modo de título que las identifican. En una primera manipulación del producto, el usuario desconoce la relación del ícono con el contenido que alberga, si bien puede intuirlo; una vez explorada la aplicación estas ilustraciones se convierten en un menú significativo para quien la navega.

Dada la autonomía que propicia el producto, cada recorrido será singular. Aclarado esto, se describen a continuación las

secciones que conforman el *software*, sin pretensiones de que este relato condicione o determine un orden de lectura.

Una de las cinco secciones proporciona documentación sobre la legislación internacional, nacional, provincial y educativa que contempla distintos aspectos vinculados a los derechos de los pueblos originarios. Otra de las entradas remite a una serie de links denominados: “Archivos”, “Proyectos”, “Publicaciones” y “Sitios”, los cuales tienen a la lengua y/o a la cultura mocoví como objeto de indagaciones.

El link que envía a la sección “Alfabetos” está representado gráficamente por dos fonemas del Alfabeto Fonético Internacional (AFI) que identifican dos sonidos que se encuentran presentes en el mocoví y no en el español. Dentro de esta entrada, se explicita la problemática con la que se encontró el equipo a la hora de construir la propuesta: dado que el mocoví es una lengua de transmisión oral y que los alfabetos surgen de acuerdos intra o inter-comunidades, unificar criterios resulta siempre una tarea compleja. Como consecuencia, las distintas comunidades mocovíes comparten la lengua oral pero han acordado diferentes alfabetos para la escritura. Al ser esta iniciativa una propuesta diseñada para las comunidades de Colonia Dolores y Recreo, localidades estas de la Provincia de Santa Fe, se dispone la presentación de los alfabetos convenidos en esas dos localidades y el AFI.

En otra de las secciones se accede a un compilado de imágenes que recupera el trabajo del equipo en las comunidades destino y aspira a alojar allí el material audiovisual que las comunidades misma realicen, a fin de vehicularlo y preservarlo. En esta misma sección, hay otra entrada en la que se presentan relatos de hablantes nativos. En cada uno de estos relatos, el usuario puede optar por escuchar el audio, sumar a la escucha la lectura de la transcripción en

cada uno de los alfabetos disponibles o su traducción al español.

En un extremo de la pantalla, independiente de los íconos mencionados, la imagen de una flecha permite acceder al segmento lúdico del dispositivo, aquel más específicamente diseñado para instalarse en la clase. En una primera instancia se abre una pantalla en la que se habilitan las opciones para seleccionar el alfabeto con el que se quiere jugar. A continuación, se despliega la propuesta de juego, que se organiza en tres pantallas que representan campos semánticos diferenciados: el cuerpo humano, el hogar y la naturaleza. Estos escenarios posibilitan la interacción del usuario con la lengua mocoví, acceso a su cultura y, por lo tanto, un acercamiento a su concepción del mundo. Un rasgo a resaltar del producto es el lugar preponderante que se le otorga al trabajo con la oralidad. Cada pantalla se construye mediante una combinación equilibrada de imágenes y reproducciones de audio de hablantes nativos del mocoví.

El trabajo con la oralidad de la lengua indígena desde un formato lúdico es una de las apuestas más innovadoras y originales del producto. En otras propuestas que circulan para la enseñanza de lenguas originarias se suelen realizar traducciones directas sin contemplar la información cultural que es intrínseca a la lengua o se prioriza el aprendizaje de cuestiones prácticas para el desenvolvimiento en la “otra” cultura, tales como “asistir al médico” o acciones de tipo comercial. A diferencia de esto, en esta aplicación se focaliza el tratamiento de la lengua con fines lingüísticos y no solamente sociales y/o comunicativos. Una muestra de ello es la selección de los campos semánticos, mediante la que se busca abordar cuestiones propias de la gramática de la lengua mocoví, tales como el sistema de posesivos. Así, puede observarse que la posesión inalienable de las palabras presentes en la pantalla

“Cuerpo humano”, se contrasta con la no posesión de las del campo semántico “Naturaleza”.

Otra cuestión relevante a destacar es que la propuesta no cae en los vicios propios de la traducción. Las palabras y expresiones usadas en cada pantalla del juego no están, en su mayoría, traducidas al español, sino que su significado requiere ser interpretado a través de la interacción con el material, dando al docente un rol protagónico en el aula. De ahí, los guiños constantes que este diseño navegacional ofrece a sus usuarios con el propósito de que logren construir sus propios recorridos de lectura y, en ese proceso nunca lineal, otorguen sentido a cada elemento y afiancen su conocimiento de la lengua y la cultura mocoví.

Para el campo semántico “Hogar”, aun no desarrollado, los autores prometen el trabajo con verbos locativos y direccionales. Será necesario esperar el desarrollo de esta nueva etapa para que la aplicación, concebida como una propuesta de potencial continuidad, amplíe las opciones que ofrece a sus usuarios.

En suma, el producto descrito se constituye como un aporte indiscutible para la implementación de propuestas didácticas que contribuyan con la inclusión y la justicia social. Su compromiso contempla además las necesidades tecnológicas específicas de las minorías lingüísticas en defensa de su derecho a la lengua.

## **Referencias Bibliográficas**

Barthes, R. (2004) [1970]. *S/Z*. Buenos Aires: Siglo XXI.

Carrió, C.; Bas, N. y Fort Villa, J. (2015). “Insumos lúdicos para la enseñanza del mocoví”. Ponencia presentada en *III Congreso Internacional de Videojuegos y Educación*. Universidad Nacional de Tres de Febrero. Buenos Aires.

Gerbaudo, A. (2011). “El docente como autor del curriculum: una reinstalación política y teórica necesaria”. *La lengua y la literatura en la escuela secundaria*. Rosario: Homo Sapiens y Ediciones UNL.