

## Literacidades vernáculas y dominantes

## Literacidades vernáculas (autogeneradas)

- Aquellas que no están reguladas por reglas formales y procedimientos de instituciones sociales dominantes y que tienen su origen en la vida cotidiana
- Menos valoradas y no apoyadas por instituciones sociales

## Literacidades dominantes (oficiales, impuestas)

- Se asocian con organizaciones formales como la educación, la religión, la ley, la burocracia, el trabajo.
- Están más formalizadas y se les otorga un valor más alto.

## PERO

- La división entre prácticas letradas vernáculas y dominantes no es rígida
- Las literacidades vernáculas son híbridos que se originan de un rango de prácticas de diferentes dominios. No son formas "naturales" del lenguaje o prácticas "puras" generadas de la misma comunidad y desconectadas de instituciones formales.
- En la mayoría de los casos los textos producidos son oficiales pero las prácticas vernáculas.

## La escuela como un dominio de lo letrado

- La escritura planteada desde la escuela es sólo un tipo de escritura (ensayística, expositiva y académica)
- La escuela es un espacio que privilegia sólo ciertas prácticas escriturarias asociadas a creencias sobre la importancia del lenguaje "objetivo" y el pensamiento "abstracto" y "racional"
- La escuela controla lo que significa "la lectoescritura"
- La lectoescritura se ha terminado asociando sólo con lo que maestros y estudiantes hacen en la escuela (pedagogización de la literacidad)

## Gee (2005)

- Mientras este proceso de adquisición de lenguaje académico comienza en el hogar para algunos niños, las escuelas no inician este proceso para otros niños y esto es precisamente lo que genera deserción, fracaso, bajo rendimiento, etc.
- Por lo general, las escuelas no logran enseñar a los niños estas variedades académicas de lenguaje porque no son conscientes de que éstas existen, de las convenciones que subyacen a ellas y de que tienen que ser aprendidas por los educandos
- A los niños les enseñan a "leer" en el marco de sus variedades vernáculas pero no les enseñan el aspecto discursivo de la lectoescritura académica

## Por lo tanto:

Lo que es difícil en la escuela no es aprender a leer y a escribir sino aprender a leer y escribir “de ciertas formas” asociadas a áreas de contenido académico y atadas a variedades de lenguaje especializado y académico que resultan complejas, técnicas y alienantes para muchos aprendices

## Literacidad Académica

- La asunción generalizada de que la literacidad es un medio neutral y transparente que nos permite aprender un mensaje epistemológicamente transparente es falsa.
- La literacidad académica se ha ocultado en un “discurso de transparencia” (Turner 2003) que constituye un efecto de la conceptualización del lenguaje en la tradición intelectual de occidente.
- El pensamiento académico, vinculado a nociones de racionalidad y lógica como lo central de una epistemología objetivista, asume la posibilidad de una absoluta claridad en la representación del conocimiento (como vehículo de una mente racional y científica).

- Los investigadores argumentan que para solucionar los problemas que los estudiantes tienen con este tipo de literacidad no basta con pensar en “habilidades de literacidad”.
- El conflicto y los malentendidos en torno a la literacidad académica que suelen ocurrir entre estudiantes y profesores están en el nivel de la identidad, la epistemología y el poder (y no solo en el nivel de lo técnico, la habilidades y la gramática).

- Las asunciones subyacentes de la literacidad académica están implícitas
- Necesidad de desarrollar una conciencia crítica sobre la evolución de la literacidad académica en una tradición cultural intelectual específica.

## Hendricks & Quinn (2000)

- Esencia de la literacidad académica: comprender cómo el conocimiento se construye a través de la integración de las ideas de otros con las ideas propias.
- El uso de fuentes (referencing) implica mucho más que el reconocimiento de las mismas.
- El uso de fuentes se formula siempre en términos negativos (plagio).

## Preguntas

- 1) ¿De qué manera los estudiantes comprenden la necesidad de usar y de comprender fuentes?
- 2) ¿Qué dificultades tienen con esta práctica?
- 3) ¿La enseñanza explícita de esta práctica es efectiva?

¿De qué manera los estudiantes comprenden la necesidad de usar y de comprender fuentes?

- Epistemología como algo que está ahí y no como algo que se construye.
- Esta manera de entender lo que es el conocimiento explica muchas de las dificultades que tienen los estudiantes.

¿Qué dificultades tienen los estudiantes?

2 categorías:

- 1) Dificultades con usar sus propias palabras
- 2) Dificultades con la voz en el texto

Dificultades con usar sus propias palabras

- Tiene como consecuencia citar demasiado o plagiar.

*Instead of viewing this "plagiarism" as a crime prompting moral outrage one should, perhaps, view student writers' practices of lifting phrases wholesale from their reading as one of the consequences of their desire to identify with the academic community... a means by which they can construct the discursal self which they understand to be required (Ivanic, 1997)*

Dificultades con la voz

- Dificultad para discernir las distintas voces (especialmente cuando no se utiliza el yo)
- La línea divisoria entre lo que es el conocimiento común y aquello que debe ser atribuido a fuentes originales es difícil de terminar para los estudiantes.
- Dificultad de integrar sus propias voces en la escritura.

Gee (2005)

¿Por qué los niños más pobres son los que no aprenden a leer en la escuela?

No es que los niños pobres sean peores que los ricos en cuanto a su capacidad para aprender.

Pokemon (pocket monsters)

- ¿Qué es lo que los niños tienen que saber para nombrar y reconocer Pokemon? El niño tiene que aprender un sistema: el sistema de Pokemon.
- 150 nombres de pokemon, 16 tipos, 2 pokemons posibles en los que cada pokemon puede transformarse, 8 posibles habilidades para atacar de una lista de centenares de otras posibles habilidades (el sistema es  $150 \times 16 \times 2 \times 8$ ). Los niños pueden nombrar los 150 pokemon y establecer su tipo, sus habilidades y los otros pokemon en los que pueden convertirse. También pueden identificar un pokemon con solo una parte de él en la pantalla. Esto significa que han hecho un análisis de rasgos de todo el sistema.

- La raza, la clase y el género de los niños no influyen en las diferencias de habilidad en el universo de pokemon. Los pobres lo hacen tan bien como los ricos.
- ¿Qué es lo que pasa con la escuela que logra transformar a niños que son hábiles para aprender algunas cosas como pokemon en niños que no logran aprender a leer y a escribir?

## Video juegos

- Los buenos principios de aprendizaje están en los juegos de computadoras y de video. Hoy en día la gente joven se compromete en mejores y más profundas formas de aprendizaje con los juegos que con las prácticas escolares.
- Estudio de caso que ofrece sugerencias sobre una teoría de cómo funciona el aprendizaje más complejo.

- La información que se ofrece y cada habilidad que las personas aprenden (y desarrollan) están interconectadas con todo lo que están aprendiendo y haciendo. El juego se concibe como un sistema y no como un conjunto discreto de habilidades. En la escuela las habilidades están descontextualizadas del sistema (del juego) y entre sí. Solo luego de adquirir las habilidades los niños ingresan al juego verdadero de la lectura.
- La información se ofrece de forma multimodal. Se ofrece "justo a tiempo" cuando se puede usar y se puede ver su significado en términos de efectos y acciones. A diferencia de la escuela, no se ofrece mucha información verbal que se debe recordar para ser utilizada mucho después.

- No hay una distinción entre jugar y aprender. Los mismos "tutorials" son versiones simplificadas de jugar el juego. Este es un principio que no recoge la escuela.
- Los jugadores operan dentro de su competencia (pero en el límite de ella). El juego parece un reto difícil pero algo que se puede hacer. A veces el jugador se equivoca pero el juego le muestra cuánto ha progresado en cada intento y el jugador puede notar que el progreso se incrementa cada vez que se equivoca. Eventualmente lo logra (frustración con goce).

- El principio del experto: cuando las personas aprenden una nueva habilidad la practican muchas veces en varios contextos para que se vuelva una rutina en el nivel inconciente. Como los aprendices se pueden encontrar en peligro de no aprender nada nuevo, en ese momento el juego le lanza un problema para el cual la habilidad adquirida no funciona. Esto fuerza al aprendiz a pensar nuevamente de forma conciente sobre aquellas habilidades que se habían vuelto inconcientes. El aprendiz integra sus viejas habilidades con nuevas (periodos de frustración con goce y de consolidación de la habilidad).

- No se evalúan las habilidades de forma descontextualizada como en la escuela sino en términos de las estrategias que tienen que ser usadas en contexto.
- El juego se convierte en un tema "social". Son focos de "grupos de afinidad" o "espacios de afinidad": un lugar donde las personas se afilian con otras sobre la base de actividades, intereses y propósitos compartidos (y no raza, clase, cultura o género). Esto implica otro principio de aprendizaje que se encuentra en los juegos: conocimiento distribuido y disperso que es accesible "justo a tiempo" y de acuerdo a la demanda. En las escuelas el conocimiento no se comparte entre los estudiantes y no se recoge de espacios dispersos fuera del aula.

## Nuevas literacidades

- El lenguaje académico es parte de las "viejas literacidades".
- El lenguaje académico se consideró alguna vez como central para poder hablar de una persona "escolarizada" e "inteligente".
- Sin embargo, este tipo de lenguaje ahora es una condición necesaria pero no suficiente para tener éxito en la sociedad. La adquisición del lenguaje académico tiene que ir unida a otras cosas.
- Debemos pasar a las "nuevas literacidades". Nuestro nuevo mundo capitalista, globalizado y con tecnologías está cambiando la naturaleza de las identidades que se proyectan en el mundo y sus conexiones con las literacidades y el conocimiento.

## Esto implica pensar en la multimodalidad

- Qué es lo que hace que la lectura y la escritura sean diferentes hoy en día a la lectura y la escritura de hace dos décadas? La respuesta tiene que ver con la multimodalidad: concepto de comunicación que subsume lo escrito, lo visual, lo gestual y lo táctil en una sola entidad: el texto multimodal.
- Textos como artefactos, es decir, como objetos con una historia y presencia material. Esto implica una serie de habilidades que los estudiantes tienen que dominar como lectores y escritores. ¿Qué tipo de lectores debemos producir y con qué propósitos?
- Concebir a los textos como artefactos de prácticas facilita un compromiso más significativo con el lenguaje.