

## Graciela Esnaola

*Claves culturales en la construcción del conocimiento.*

Alfagrama Ediciones, Buenos Aires, 2006.

La autora aborda en este texto, el papel de las TIC en el aula, prestando especial atención a los videojuegos y su vinculación con el aprendizaje.

Advierte lo que llama “una suerte de metamorfosis en la piel de la cultura... que limita la actividad lúdica al entretenimiento, la lectura a la información, la enseñanza a la instrucción y el aprendizaje a la mera decodificación o entrenamiento.” En este escenario los sujetos van alienando su capacidad creadora, renunciando a sus espacios de libertad, ya que esta cultura ofrece todo resuelto, por eso sobre la necesidad de preservar en las instituciones espacios de libertad en los cuales podamos expresar nuestros anhelos y nuestros temores, elaborar cuestionamientos y ensayar líneas de fuga al pensamiento hegemónico que nos formatea dentro de un único paradigma sociocultural.” Su propuesta consiste en reestablecer el espacio lúdico de los relatos para resistir el anonimato y rescatarnos de la desmemoria.

Comienza esbozando las principales líneas de pensamiento vinculadas a la construcción del conocimiento y las prácticas culturales como procesos intersubjetivos que se entrecruzan. Señala la importancia de propiciar la autoría de pensamiento y rescata la conceptualización de espacio lúdico de Winnicott que permite redescubrir el juego en su carácter subjetivante.

Reflexiona además, sobre las transformaciones de la palabra escrita a partir de la mediatización tecnológica y los procesos educativos; considera que las tecnologías de la información tendrán un impacto innovador en las prácticas educativas sólo si se generan vías de reflexión en torno a los nuevos planteamientos culturales. Acorde con estas ideas, se fundamenta en la teoría crítica de la enseñanza y se distancia de una visión meramente tecnológica. Rescata asimismo los aportes de la teoría sociocultural (Vigotsky, Werseth, 1993) que considera el origen sociocultural de los procesos mentales superiores y el papel del lenguaje y la cultura como mediadores necesarios en la construcción y la interpretación de los significados. El lenguaje y el pensamiento son las herramientas clave en este proceso de mediación cultural. De esta manera la autora asume, como soporte teórico para abordar las posibilidades de las Nuevas Tecnologías para la Educación, los aportes de la teoría crítica de la educación y el enfoque sociocultural. Considera que la escuela “debe erigirse como un espacio social que permita comprender la lógica de la Sociedad de la Información” y en este sentido desarrollar la comprensión crítica ante la saturación de datos y mensajes propios de nuestra cultura: la fragmentación, el exceso de información, la inmediatez. Así mismo resalta que los entornos tecnológicos actuales demandan de los sujetos iniciativa y desregulación, por lo que la educación

deberá ser flexible y ofrecer un ámbito propicio para desarrollar la capacidad de afrontar interacciones complejas e integrar información que recoge de los medios. La autora reflexiona sobre los formatos de texto y su impacto en la forma de pensar así como en la crisis de la lectura en la escuela.

En el capítulo sobre “La digitalización del espacio narrativo”, la autora analiza las posibilidades que ofrece el hipertexto al lector, entre las que menciona: la de segmentar el discurso; yuxtaponer ideas y conectar textos de diferentes fuentes; la interactividad que presenta posibilidades muy interesantes en el juego de las identificaciones especialmente si se desarrollan en entornos lúdicos como la literatura o los juegos y la inmersión provocada por la dilución del espacio-tiempo en un lugar virtual. Propone entonces una literatura de transformación con nuevas convenciones narrativas que nos permitan la inmersión en este escenario para actuar en él narrando nuestros significados. De esta manera se aumenta la capacidad de percepción, no como observadores del transcurrir de la historia sino sumergidos como actores implicados en la situación. La autora presenta como herederos de las posibilidades de placer estético ofrecidas por la literatura, a la inmersión, la actuación y la transformación que nos permite (como en el chat) adoptar múltiples personajes y cambiar de apariencia ocultando nuestra identidad. Resalta sin embargo, que todavía no hay narradores “informáticos” competentes que aprovechen este formato.

Luego la autora aborda el tema de las modalidades de enseñanza de las TICs, los procesos de aprendizaje tecnológicamente mediados y las conductas reactivas que le son características. Por último profundiza en los videojuegos, la narración y los arquetipos de identificación, proponiendo generar un espacio de pensamiento para lograr el rescate de alguna narrativa que posibilite el pasaje de la fragmentación, al relato.

Graciela Alicia Esnaola es Doctora de la Universidad Valencia, España. Psicopedagoga especializada en Orientación Educativa Institucional y en el estudio de los aprendizajes en los contextos socioculturales actuales. Su línea de investigación se ha focalizado en el relato de los videojuegos y su intervención en la construcción de la Identidad Social. Analiza el impacto de las Nuevas Tecnologías en el aprendizaje escolar, tema de su Tesis Doctoral. Docente investigadora, concursada en la Universidad Nacional de la Patagonia Austral donde desempeña tareas de docencia, investigación y formación de psicopedagogos.

*Claudia Di Pego*

Analista de Computación UNLP. Lic en Informática Educativa UNLa (en curso). Directora del Departamento de Tecnología Educativa ISESS. Oliver 125 (6300) Santa Rosa, La Pampa.  
E-mail:caladipego@yahoo.com.ar