

**3-DAR A MIRAR**

**LAS HIPERMEDIACIONES Y LOS MODOS DE LECTURA JUVENIL DE LOS TEXTOS ESCOLARES**

ANABELA LINARI<sup>1</sup>

**RESUMEN**

Este trabajo se propone explorar los usos y apropiaciones de las TIC (Tecnologías de la información y la comunicación) por parte de estudiantes de Nivel Medio de la ciudad de Puerto Madryn, durante el período de pandemia, con el objetivo de analizar el modo en que impactan en sus lecturas de los textos escolares, especialmente, los literarios.

**PALABRAS CLAVE**

HIPERMEDIACIONES -LECTURA- LITERATURA

**TICS, LECTURA Y LITERATURA**

Con el propósito de analizar cómo impacta el uso de las TICs en la lectura de textos literarios y cómo se redimensiona la clase de Literatura exploraremos<sup>2</sup> sus usos y las apropiaciones por parte de estudiantes de Nivel Medio de la ciudad de Puerto Madryn, durante el período de pandemia.

Nuestro punto de partida es la noción de hipermediaciones, a las que Carlos Scolari define como: "...la trama de procesos de intercambio, producción y consumo simbólico que engloba una gran cantidad de sujetos, medios y lenguajes interconectados tecnológicamente de manera

---

<sup>1</sup> Licenciada en Ciencias de la Comunicación (UBA); Profesora en enseñanza de la Lengua y la Literatura (UNRN); Especialista en Educación y TIC (Ministerio de Educación, Presidencia de la Nación). Docente de nivel medio y EPJA en las materias de Lengua y Literatura. Trabaja en la publicación, redacción y propuestas didácticas de las clases virtuales de la Escuela de Posgrados odontológicos, EPPO; UTN y CAMAD, en Pto. Madryn y Comodoro Rivadavia. (Plataforma Educativa)

<sup>2</sup> Para ello se entrevistó a tres chicos de 16 y 17 años, de la ciudad de Puerto Madryn, Chubut: uno de una escuela privada; y los otros dos de escuelas públicas (técnica con orientación en electrónica y secundario orientado en administración de empresas)

reticular” (2008:277). Entendemos que este es el concepto en el que se enmarca el uso de las TICs,

La vida social de estos estudiantes, más allá de dónde se desenvuelven, como las prácticas cotidianas que configuran sus subjetividades, están relacionada en forma permanente con las TIC.<sup>3</sup> Así, Scolari plantea que asistimos a “una nueva subjetividad temporal -espacial que emerge de estas hipermediaciones y donde las tecnologías móviles de la comunicación juegan un rol central en el cambio de nuestras percepciones del tiempo y del espacio” (2008:282).

Los y las jóvenes entrevistados/as para realizar este trabajo pasaron durante el 2020 entre 10 a 15 horas diarias, aproximadamente, interactuando a través de juegos *on line* o en plataformas y redes digitales como, *WhatsApp*, *Instagram*, *Discord*, *YouTube*, *Netflix*, entre otras. Principalmente, se conectaron a través del celular con otras y otros adolescentes, de sus entornos cercanos y de otras provincias e incluso países<sup>4</sup>.

El flujo continuo de intercambio de estos jóvenes con medios y redes digitales se profundizó durante la pandemia. Las TIC funcionaron como “ambientes” o "entornos" digitales invisibles en los cuales permanecieron la mayor parte de su tiempo (Albarello, 2019).

La experiencia de continuidad, de conexión fluida, se entrelaza con su cotidianeidad y "lejos de demarcar un tiempo y un espacio ritual, se superponen con otras actividades, se vuelven indiferenciadas de las actividades de la vida diaria" (Varela: 2008, 270).

En este sentido, es interesante observar que los y las informantes continuaban en el espacio reticular a través de las tecnologías móviles prácticamente durante todo el día aun cuando comían con sus familiares o se encontraban con algún amigo<sup>5</sup>.

## LA INSTITUCIÓN PREDIGITAL DE LA ESCUELA Y LAS TIC

Respecto a la escuela, y el lugar que ocupó en este entramado, los y las entrevistados/as contaron que tuvieron clases por *Classroom*<sup>6</sup> y en algunas materias acompañadas por *Zoom* o

---

<sup>3</sup> Esto no fue propio del 2020 pero sí se vio incrementado por el aislamiento obligatorio y la ausencia de clases presenciales.

<sup>4</sup> Uno de los entrevistados me comentó, por fuera de la entrevista, que hay un juego que cuando no está en su casa frente a la computadora o jugando desde su celular, un amigo lo mantiene informado (a través de mensajes por *WhatsApp*) si lo mataron o no ya que su avatar duerme cuando él no está jugando, pero en ese estado también puede perder la vida.

<sup>5</sup> Uno de los chicos me comentó, por fuera de la entrevista, que hay un juego que cuando no está en su casa frente a la computadora o jugando desde su celular, un amigo (tangibile) lo mantienen al tanto (a través de mensajes por *WhatsApp*) si lo mataron o no ya que su avatar duerme cuando él no está jugando, pero en ese estado también puede perder la vida.

*Meeting*. En el caso particular de las clases de Lengua y Literatura, expresaron que se las publicaban, por lo general, en formato *PDF*; incluían textos escritos pero ningún material hipermedial ni en *podcast*. Los trabajos eran individuales, no había ninguna dinámica colaborativa. Y con el docente solo se vinculaban por mensajes escritos en *Classroom*.

Ante esta situación, se podrían aventurar algunas hipótesis investigativas: los estudiantes interactuaron con textos y propuestas escolares -creados desde una lógica predigital- desde marcos de conocimiento y lógicas propias de la cultura hipermediática. Como sostiene Dussel "la idea de una cultura modelada por "los usuarios", que circula a través de redes que son muy difíciles de controlar, censurar o recortar, sin duda desafía el modo de definir el conocimiento valioso en la escuela, y abre un debate sobre su carácter más o menos democrático respecto a la jerarquización y centralización del saber escolar" (2011:.23). Esta lógica pudo ser observada en la manera de relacionarse de los estudiantes: actuaban en conjunto, pero solo en el ciberespacio. Las tareas si bien eran de realización individual, se conectaban con sus compañeros (a los que no conocían mucho) por grupos de *WhatsApp* o *Discord* y planteaban las dudas en conjunto o coordinaban a quién le tocaba resolver cada consigna.

Con la idea de instituciones predigitales *Scolari* se refiere a aquellas que manejan "ritmos de aprendizaje lentos, basados en la lectura del libro, y se mueven en un tiempo predigital" (2008: 284), y pone como ejemplo a las escuelas. Los jóvenes que participan en la escuela predigital desarrollan prácticas multimediales en la acepción que la utiliza Albarello: "Multimedia no se aplica solamente a la variedad de medios que tienen a disposición, sino también a las prácticas simultáneas que realizan con estos, lo que también se conoce como multitarea" (2019: 32)

En el relato de los y las entrevistados/as la multitarea estuvo vinculada con numerosas prácticas simultáneas en el transcurso de las clases por videollamada: la lectura del material escolar, búsquedas de información para las respuestas en la Web, participación en grupos de *WhatsApp*, *Discord*, juegos *on line*, vinculación con el grupo familiar, entre otras. Esta cantidad de prácticas en simultáneo está en directa colisión con la lentitud, linealidad y secuenciación de tareas de las instituciones predigitales.

La colisión entre la cultura digital de los y las jóvenes y la escuela como institución predigital, se pudo observar en las comparaciones que surgieron entre sus juegos *on line* preferidos y las propuestas escolares de lectura de textos literarios, particularmente de cuentos y novelas, ya

---

<sup>6</sup> En la provincia de Chubut, que viene de casi tres años de paro, en el 2020, con más de dos sueldos atrasados por parte del gobierno provincial, muchos docentes de escuelas públicas hicieron retención de servicios.

que indicaron que han leído novelas para la escuela, pero ninguno recuerda sus títulos o tramas. Sin embargo, aseguraron que se involucraron más con algunas historias en la participación de un juego que con la lectura de una novela. De hecho, señalaron que se emocionaron con algunos personajes<sup>7</sup> y que para ellos resultaron mucho más inmersivos que un texto literario escrito, ya que no se quedaron solo en el juego, sino que leyeron también el comic, materiales sobre el contexto histórico<sup>8</sup> y en cómo se hizo el juego, entre otros aspectos. Dado los consumos que tienen, como explica Albarello, "...a diferencia de la novela, que invita por su propia naturaleza a un tipo de lectura concentrada e inmersiva que implica olvidarse del entorno, la pantalla móvil invita a un tipo de lectura y conversación conectiva, que se alimenta de ese entorno y el contacto con los otros" (2019: 49). Así, por ejemplo, uno de los informantes podía jugar al *Fortnite*<sup>9</sup>, comunicarse con sus pares a través de audios por *WhatsApp* a fin de coordinar con sus amigos estrategias de cooperación para que no los maten en el juego, hacer las actividades por *Classroom* y responderle a la madre o abuela cuando alguna de ellas les hablaba.

Este tipo de lectura y conversación conectiva del usuario multitarea podría ser leído como una forma de actuar en base a los mapas cognitivos provistos en la interacción con los dispositivos tecnológicos digitales y sus mediaciones culturales.

## A MODO DE CIERRE

La pandemia más que generar nuevos consumos de medios en los y las jóvenes, exacerbó los que ya eran comunes entre ellos/as y que a los adultos a veces se nos pasaba desapercibido.

También puso al desnudo la realidad de la escuela predigital, basada en la secuencialidad y la linealidad, con sus demandas casi siguiendo el modelo de transmisión *broadcasting* de los medios tradicionales: la emisión centralizada del conocimiento por parte del docente a un

---

<sup>7</sup> Un entrevistado contó que "en una parte de un juego llamado *infinite warfare*, cuando el soldado, que sos vos, entrás a una especie de museo, justo ponen una canción, que es una parte del réquiem de Mozart y yo lo escuchaba mucho de chico y no sé... me re emocionó", Otro, también recordó un juego, *la muerte Billy*, donde dice: lo que más me emocionó es que el personaje se sacrificó por la vida de tres amigos"

<sup>8</sup> Un entrevistado dijo que muchas veces accediendo a videos de historia que le interesan por youtube, se enteró de juegos que cuyo ambiente estaba contextualizado en esa época y empezó a jugarlos.

<sup>9</sup> Consiste en un juego cooperativo de hasta cuatro jugadores donde el objetivo es luchar contra carcasas, criaturas parecidas a zombis, utilizando objetos y fortificaciones.

Los jugadores asumen el papel de comandantes de refugios tipo base, recogen recursos, salvan sobrevivientes y defienden equipos que ayudan a recopilar datos sobre la tormenta o a hacer retroceder la tormenta. En las diferentes misiones los jugadores reciben un determinado tipo de personaje, con atributos que lo caracterizan

amplio número de estudiantes considerados prácticamente iguales, a los que se les exige el mismo ritmo de aprendizaje.

Los estudios exploratorios situados resultan de importancia para conocer más a nuestros estudiantes y ver la formación que tienen en temas diversos, casi como lectores especializados.

Obviamente no todos buscan información histórica, en relación con los juegos *online* en que participan, leen los comics y demás textos que conforman el mundo de las narrativas transmedia. Pero, investigaciones situadas pueden orientarnos a renovar nuestras prácticas áulicas de Lengua y Literatura desde las lógicas vinculares hipermediales de nuestros/rases estudiantes para hacerlas más estimulantes y motivantes.

## REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

Albarello, Francisco. *Lectura transmedia. Leer, escribir, conversar en el ecosistema de pantallas*. Buenos Aires: Ampersand,2019.

Barbero, Jesús Martín. El largo proceso de enculturación y Modernidad y massmediación en América Latina, En *De los medios a las mediaciones*. México: G. Gilli,1987, pp 96-106 / 164-198.

Dussel, Inés. *Enseñar y aprender en la cultura digital*. Buenos Aires: Fundación Santillana,2011.

Fittipaldi, Martina. La lectura de literatura: Alicia detrás del conejo. En: Bustamante, P. y Campuzano, B. [coord.]. *Escuchando con los ojos. Voces y miradas sobre la lectura en Salta*. Salta: Plan Provincial de Lectura, Ministerio de Educación, 2006, pp. 23-35.

Scolari, Carlos. *Hipermediaciones. Elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva*. Barcelona: Gedisa Editorial,2008, pp.32-68, 273-293.

Scolari, Carlos. *Cultura snack*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: La marca editora, 2020.

Varela, Mirta. Él miraba televisión, youtube. La dinámica del cambio en los medios. En: Carlón, M., Scolari, A., (editores) *El fin de los medios masivos. El comienzo de un debate*. Buenos Aires: La Crujía, 2008, pp 209-228

Poliszuk, Sandra. Seminario Literatura y multimedia: Miradas desde la comunicación/educación Clases/videos. Viedma: Maestría en Educación Literaria, Universidad Nacional del Comahue,2021.