



## ***Desafíos de intervención en EIB: moqoit, una propuesta lúdico-interactiva***

***moqoit*. Carrió, Cintia (dir.) Material interactivo. DVD, 2016.**

**Valentina Jara\* y María Inés Rabasedas\*\***

El material *moqoit* es una herramienta didáctica destinada al apoyo para la enseñanza de la lengua y la cultura mocoví, familia guaycurú. Este material se piensa puntualmente para las escuelas primarias de dos comunidades mocovíes de la provincia de Santa Fe: la comunidad de Colonia Dolores *Aim Mokoilek* y la comunidad de Recreo *Com Caia*. Esta propuesta surge a partir de diferentes problemáticas educativas presentes en estas comunidades, las cuales se relacionan con la discriminación lingüística y cultural que ha sufrido el pueblo mocoví en un contexto en el cual la cultura criolla ha sido dominante. Al respecto, las numerosas lenguas habladas en Argentina presentan diferentes tipos de reconocimiento. A nivel nacional, el español se considera como la lengua oficial de *facto*. En relación con las lenguas aborígenes, las provincias de Chaco y Corrientes incluyen en sus leyes a las lenguas de sus pueblos originarios como “lenguas co-oficiales” [1]. En Santa Fe este reconocimiento aún es una ausencia que tiene consecuencias directas en la enseñanza de las lenguas aborígenes en las escuelas a las que asisten los niños indígenas (Carrió, 2014). En este sentido, sin una política lingüística que contemple las necesidades de los pueblos nativos, no es posible llevar a cabo una planificación lingüística sistemática y que garantice continuidad en el campo educativo (Calvet, 1997). Por este motivo, en la provincia de Santa Fe la ausencia de políticas lingüísticas tiene un impacto directo en la ejecución de acciones concretas que apunten a la Educación Intercultural Bilingüe (EIB).

---

\* Valentina Jara es profesora de Letras por la Facultad de Humanidades y Ciencias (FHUC) de la Universidad Nacional del Litoral (UNL), Santa Fe, Argentina y estudiante de la Licenciatura en Letras de la misma facultad. Actualmente, es profesora interina de Lengua Nacional en la Escuela Industrial Superior de la UNL, y profesora titular de Lengua y Literatura en la escuela Dante Alighieri N° 3083 de la ciudad de Santa Fe.

[jara.valentina26@gmail.com](mailto:jara.valentina26@gmail.com)

\*\* María Inés Rabasedas es profesora y licenciada en Letras por la Facultad de Humanidades y Ciencias (FHUC) de la Universidad Nacional del Litoral (UNL), Santa Fe, Argentina y Máster en Lógica y Filosofía de la Ciencia por la Universidad de Valladolid (UVA), España. Actualmente, es becaria doctoral del CONICET y doctoranda en Humanidades con mención en Letras por la UNL.

[ines.rabasedas@gmail.com](mailto:ines.rabasedas@gmail.com)

A pesar de que la provincia de Santa Fe carece de un marco legislativo que reconozca al mocoví como lengua co-oficial, no pueden desconocerse una serie de necesidades y demandas por parte de este pueblo. El material *moqoit* surge en el marco de esta tensión entre la falta de intervención de la provincia y las demandas de las comunidades mocovíes de Santa Fe. Al respecto, los mocovíes reconocen a la escuela como un espacio de revitalización y empoderamiento lingüístico, y, en este sentido, ponen de manifiesto la necesidad de incorporar la lengua y la cultura mocoví en el ámbito escolar oficial. Así entonces, *moqoit* es una herramienta que se propone para dar respuesta a esta necesidad, ya que está orientada a una enseñanza de la lengua y la cultura mocoví mediante diferentes actividades lúdicas e interactivas.

Atendiendo a este objetivo, en la pantalla de presentación del material puede observarse la imagen del rostro de una iguana, animal que forma parte de los símbolos de la cultura mocoví, junto con la palabra en lengua aborígen que da nombre al material: *moqoit* ('mocoví'). En la pantalla de inicio, nos encontramos con las patas y la cola de la iguana, sobre las que se presentan cinco íconos que envían a las diferentes secciones que contiene el material: (1) legales; (2) documentos y sitios vinculados a la lengua y el pueblo; (3) los distintos alfabetos fonéticos de acuerdo a dos regiones santafesinas en las que se habla la lengua (Colonia Dolores y Recreo) y el Alfabeto Fonético Internacional (AFI); (4) un video en el que se muestran actividades desarrolladas en Colonia Dolores vinculadas con la lengua y la cultura del pueblo; (5) la lectura y la escucha de distintos relatos en mocoví con diferentes opciones: (a) sólo audio; (b) audio y el texto en AFI; (c) audio y el texto de acuerdo con el alfabeto de Colonia Dolores; y (d) audio en mocoví y texto en español [2]. Finalmente, en la misma pantalla, a la derecha, se encuentra una flecha que lleva a una sección en la que se presentan una serie de actividades y juegos vinculados con el léxico mocoví.

Estas secciones permiten pensar que el enfoque de enseñanza propuesto pretende contextualizar el aprendizaje de la lengua y la cultura mocoví en escenarios significativos para las comunidades destino. De esta forma, se evita el trabajo a partir de palabras o relatos aislados que no resultan significativos para los niños por no poder asociarlos con su modo de vida. Puntualmente, en la sección (3) se presentan los diferentes fonemas de la lengua mocoví contextualizados dentro de una palabra incluida en un enunciado culturalmente significativo para el pueblo. Por su parte, en la sección (5) encontramos una serie de textos propuestos por algunos hablantes nativos de la lengua como, por ejemplo, una poesía o la narración de hechos cotidianos. Se destaca aquí que estos textos son producciones libres de los hablantes nativos mocovíes. Con esto, entonces, se evita enseñar la lengua mocoví desde una cultura ajena a la comunidad de habla aborígen.

La sección lúdico-interactiva a la que se accede mediante una flecha lateral, permite elegir entre tres opciones de ingreso según los alfabetos disponibles: Colonia Dolores, Recreo e Internacional. Las actividades que se proponen son las mismas en los tres casos, y sólo varía el alfabeto en el que se escriben las palabras, si bien también se incluyen secciones con audio únicamente. Para iniciar el videojuego es necesario seleccionar el personaje (un niño o una niña) y a partir de allí la pantalla se divide en tres viñetas según diferentes campos semánticos: “partes del cuerpo”, “elementos de la naturaleza”, y “la vivienda” [3]. Esta división es significativa ya que permite asociar los ítems léxicos entre sí según su contenido semántico y en relación con campos de significados relevantes culturalmente.

En lo que respecta al campo semántico “partes del cuerpo”, en la primera pantalla a la que se accede se muestra a un niño o una niña (según el personaje elegido) de cuerpo entero y rodeado de palabras en el costado izquierdo de la pantalla. Cuando se hace *click* sobre alguna de ellas, esta palabra señala la parte del cuerpo que nombra, esa parte se sombrea y se escucha el audio correspondiente al ítem léxico. Lo mismo ocurre cuando se hace *click* sobre la parte del cuerpo específicamente. El sonido de las palabras es pronunciado por la voz de un hablante nativo mocoví hombre o mujer, según se trabaje con el niño o la niña. Esta misma pantalla da la opción de ingresar a otras dos pantallas. En una de ellas, puede visualizarse el rostro del personaje elegido, mientras que en la pantalla restante nuevamente se visualiza el cuerpo entero del personaje pero montando una bicicleta en el caso del varón, o atando unos patines en el caso de la niña. En estas dos pantallas, la mecánica de interacción es la misma que la ya descrita para la primera pantalla de este campo semántico. En este sentido, el material constituye una apoyatura propicia para que el docente idóneo trabaje con los niños la identificación con el personaje elegido y, a partir de allí, pueda pensarse la lógica de los nombres con posesión inalienable que, para el caso de esta lengua, se presenta a través del prefijo posesivo.

Quisiéramos destacar la elección de representar a los personajes de las actividades como niños mestizos. Con esto, se evitan lecturas esencialistas de lo indígena, desde las cuales se suele considerar a estos grupos como sujetos que representan un pasado histórico y que, por lo tanto, preservan modos de vida característicos de otros siglos. En este sentido, la representación de los personajes responde al contexto en el cual habitan los niños mocovíes para quienes ha sido pensado el material. Asimismo, estos niños no presentan una vestimenta icónica vinculada con alguna representación folklorizante de lo indígena, por lo que esto también contribuye a evitar lecturas estigmatizantes (Diez, 2004).

En la sección “elementos de la naturaleza” se observa un paisaje conformado por diferentes elementos representativos para las comunidades destino: un río, un ombú y algunos animales como un sapo, un pez, una abeja, un pájaro, una gallina y una iguana. Cabe destacar que el ombú es un símbolo especialmente representativo para la comunidad *Aim Mokoilek*. Esta selección resulta interesante ya que permite aprender palabras relacionadas con elementos que rodean cotidianamente a los niños de las comunidades destino. Asimismo, esta pantalla específicamente permite diferenciar la posesión alienable (a diferencia de lo que acontece mediante la pantalla del cuerpo de los niños). Antes de iniciar el juego, se debe desplazar el cursor sobre estos elementos para que se reproduzca el audio en mocoví con el nombre del elemento seleccionado. A su vez, cuando se hace *click* sobre el elemento, la figura seleccionada se mueve y el audio describe ese movimiento en mocoví mediante un enunciado. Sobre el margen derecho se encuentra la imagen de una semilla de ombú que permite el acceso al videojuego. En este juego, el paisaje es el mismo que aparece en la pantalla anterior pero sólo los elementos que forman parte del juego están a color. Para comenzar, el jugador debe hacer *click* sobre una burbuja de diálogo al estilo de una "bolsa de agua que permite regar la semilla del ombú" que aparece sobre el margen izquierdo. En función de lo escuchado al presionar la burbuja, el jugador debe hacer *click* sobre el elemento que se está pronunciando en mocoví. Considerando que tradicionalmente esta lengua se ha transmitido oralmente, resulta interesante que el juego plantee la escucha atenta de cada elemento para así agudizar la detección de los sonidos de la lengua. Sobre el margen inferior derecho hay una maceta en la cual cae la semilla de ombú para que comience a crecer el árbol a medida que se va asociando correctamente cada palabra con su referencia. Si se aciertan todos los elementos, el juego finaliza y la planta que iba creciendo toma todas las características de un ombú. Por otro lado, si no se acierta, aparece un cartel que indica que se terminó el tiempo, pero este hecho no implica "perder" nada, con lo que se enfatiza la idea de que al jugar se gana una vida.

Como vemos, las diferentes secciones que componen el material se interrelacionan en una propuesta creativa y atractiva para captar la atención no sólo de los niños de la comunidad destino, sino también de cualquier interesado en conocer más sobre la cultura y la lengua mocoví. Todos los elementos que componen el material tienen una motivación, y en confluencia permiten lograr que el usuario pueda acercarse a los sonidos y a los símbolos que identifican la cosmovisión mocoví. Así entonces, se promueve la revalorización de la cultura y la lengua de este pueblo, y esto se logra en base a la situación actual de las comunidades destino, en la cual los elementos del pasado se resignifican en el presente. En este sentido, consideramos que el material trabaja la enseñanza desde una mirada intercultural, ya que reconoce los diferentes elementos que entran en conflicto a la hora de enseñar una lengua aborigen.

Trabajos de este tipo son esenciales para dar respuesta a los reclamos de estos pueblos en materia educativa, ya que contribuyen a la reivindicación de la escuela como uno de los espacios formales válidos de enseñanza aborígen. En síntesis, la interrelación entre las distintas secciones que se proponen, junto con el diseño estético de pantallas atractivas e interactivas para el usuario se complementan para lograr que el producto final sea una apuesta y un desafío de intervención en la EIB para las comunidades destino, con el propósito de poder ampliarse y replicarse para otras comunidades.

**Notas**

[1] En Corrientes, a partir de la Ley provincial N° 5598 desde 2004 se reconoce como lengua co-oficial al guaraní correntino; y en Chaco, a partir de la Ley provincial N° 6604, desde 2011, reconoce como lenguas co-oficiales a la lengua *qom* del pueblo Toba, la lengua *moqoit* del pueblo Mocoví, y la lengua wichí del pueblo Wichí. (cfr. Carrió, 2014).

[2] La sección que reproduce el audio con el texto escrito según el alfabeto de Recreo se encuentra en preparación.

[3] Cabe aclarar que el campo semántico “La vivienda” aún no ha sido desarrollado.

**Bibliografía**

Calvet, L. J. (1997). *Las políticas lingüísticas*. Buenos Aires, Argentina: Edicial.

Carrió, C. (2014). “Lenguas en Argentina. Notas sobre algunos desafíos.” En Kornfeld, L. (ed.) *De lenguas, ficciones y patrias*. Buenos Aires, Argentina: Universidad Nacional de General Sarmiento, pp.149-184.

Diez, M. L. (2004). “Reflexiones en torno a la interculturalidad”. *Cuadernos de Antropología Social*, año 2004, N° 19, Buenos Aires, Argentina: FFyL - UBA, pp. 191-213.