

La noción de *Frames* sociocognitivos para la adquisición de ELE

Lucas Rocha ¹

Resumen

La idea del presente documento académico es contextualizar como los *Frames* incluidos al contexto de redes sociales pueden generar una práctica de inclusión en asuntos latinoamericanos, es decir, como las redes sociales pueden implicar una forma de adquisición de lengua extranjera e interculturalidad a través de los encuadres sociocognitivos. Como resultados es posible notar que los *frames* hacen parte de una interacción en línea y que desarrollarlos en lengua extranjera puede cooperar para el aprendizaje y adquisición de un nuevo idioma.

PALABRAS-CLAVE: ELE- Encuadres - Español – Frames - Redes Sociales.

The notion of sociocognitive frames to the acquisition of Spanish as a Foreign Language

Abstract

The idea of this present academic document is contextualize how the frames included to the context of social media can generate an inclusion practice in Latin American contexts, it means, how the social media can implicate an acquisition process of a foreign language and interculturality through the sociocognitive frames. As results, is possible notice that frames are part of an online interaction and develop them in a foreign language can cooperate to acquire or learn a new one.

KEYWORDS: ELE - Foreign Language – Frames – Spanish - Social Media.

¹ Egreso del Curso de Letras Espanhol Licenciatura e Literatura Espanhola e Hispano-americana, profesor de lengua española con título otorgado por la Universidade de Brasília – DF, Brasil. lucas.alessander@gmail.com.

Introducción

Es discutible todavía afirmar y acentuar hasta qué punto los medios digitales pueden contribuir para adquisición de lengua, a final, acompañar esos medios de comunicación en internet nos permite una inmersión lingüística, aunque ocurra en línea, lo que podría desarrollar la capacidad de articulación de las palabras y del pensamiento intercultural en español por el contacto que el usuario tiene con la red, además de contribuir para la construcción de frames en la lengua meta. Goffman (1974), escribe en su estudio sobre encuadres (*frames*) que puede haber una forma de cambiarlos, montar diferentes *frames* para la construcción de una interacción entre dos partes. Tratamos aquí de llevar esa forma de interacción al contexto de medias digitales en general como por ejemplo el audiovisual en línea, en que la interacción video-seguidor no será presencial, de igual manera, como escribe Goffman y enfatiza Tannen y Wallat (2002), lo visual y gestual también comprende componente para que haya una interacción.

Internet y las redes digitales son herramientas que pueden servir para consulta didáctica del estudiante de ELE – Español como Lengua Extranjera - para buscar palabras de un dado campo léxico aplicado en clase, o para fuente de busca de palabras de una variación del español, por ejemplo. También es una herramienta que puede llevar alguien a adquirir la lengua sin que vaya a una clase, pues los vocablos y construcciones gramaticales que acompañe en los videos e imágenes pueden fijarse en los usuarios. Aunque haya personas que recorran a internet solamente por entretenimiento, todavía sigue siendo una forma de inmersión, que los puede proporcionar un avance en la lengua que a veces la clase no está apta a proporcionar, eso puede ocurrir con dudas de vocabulario, dudas sobre pronunciaciones de palabras y hasta cuestiones que sean más culturales como la fraseología o las expresiones que pueden cambiar de país a país, además de ser un agente cooperador para que sea alcanzado un nivel más alto todavía de competencia comunicativa e intercultural, así como explica Câmara Jr., cuando deja claro que la lengua es el principal objeto de la comunicación social que procesa intercambio cultural en la sociedad, lo que influye por supuesto en la comunicación lingüística (CÂMARA JR., 1995).

De esa forma, analizando las redes sociales, es posible aprovechar materiales que puedan contribuir para la adquisición de lengua, desde el desarrollo fonético-fonológico a la construcción de un campo semántico en ELE. Después de cada material visto es esperado que uno pueda, por lo menos en su cabeza, tener en

cuenta la síntesis de lo que haya visto, una idea central que sea ya es una contribución para el desarrollo de un *frame* en la lengua meta, adquirido a lo natural acompañando la red, o la construcción de un campo léxico que será desarrollado mientras el individuo avanza con el español.

Este trabajo ha sido elaborado pensando en cómo un medio de comunicación digital, que influencia un considerable número de personas por diversos asuntos, puede ser utilizado para adquisición de lengua extranjera. .

Inmersión lingüística en línea

A medida que avanzan los años avanza junto la tecnología, es común hoy día profesiones como la de los youtubers, producir contenido digital. Darío Villanueva, director de la Real Academia de la Lengua Española en 2017, ha comentado la importancia de los profesionales de comunicación para la lengua; en una entrevista para el canal de YouTube “RAEInforma”, el director presentó su opinión sobre los avances de la lengua y sobre el cuidado y respeto que todavía sigue existiendo.

Utilizar medios de comunicación como contribuidores del proceso de aprendizaje es mezclar los mundos reales y virtuales creando una red de inmersión en línea, que llamaremos aquí inmersión lingüística, esa inmersión para determinado grupo de personas es el momento que estos aprendices se ven más próximos de la lengua meta, ya que a veces la inmersión territorial no está al alcance de todos.

Para desarrollo y mejor comprensión de este trabajo, adaptamos el sentido de inmersión en línea como forma de interactuar y convivir con la lengua meta de manera digital, partiendo de la premisa que hay interacción en la red por videos, imágenes, posts y comentarios, es decir, hay respuesta al material digital. En cambio la inmersión territorial sería en contacto presencial con la lengua en el territorio extranjero.

La aplicación de un idioma en medios digitales es una forma de inmergir junto a la lengua de manera que nos vemos conectados con todo el mundo. La influencia de internet en contextos de aprendizaje funciona bastante, por ejemplo, con la formación del discurso en lengua extranjera, lo que permite que uno, además de desarrollar la capacidad de adquirir frames en español, sepa separar y entender cuestiones culturales, eso es una forma de adquirir lengua pensando no solamente en el idioma alcanzado, sino que también en la estructura de esa lengua, cómo un pensamiento es formado en la cultura de la lengua a la que uno busca comunicarse.

La noción de frames

Según nos deja Goffman en su estudio intitulado *Frame Analysis, 1974*, (Análisis de Frames o Encuadres), tenemos como definición de frames una forma de metamensaje en todo el enunciado, indicando o señalando toda la producción interactiva y haciendo que un individuo pueda interpretar lo que es dicho o hecho. Entendamos también la forma de un metamensaje definido como: “el mensaje explicando el mensaje”; es una forma de enfatizar la oralidad (o escritura) de manera que el mensaje transmitido sea más claro todavía, repasando la misma forma de ver el mundo del hablante al cual escuchamos. Complementando y explicando el estudio de *frames* de Goffman, la profesora Edwiges Maria Morato de la Universidade de Campinas, en su texto *A Noção de Frame no Contexto Neurolingüístico*, contribuye con el entendimiento y asociación de *frames* a la idea de contexto como llamaríamos en la sociología, lo que trabajaría el “conocimiento previo” y “situación social”. Llevando estos conceptos al contexto de medias digitales es posible entender mejor cómo la idea de *frames* estaría asociada al contexto de un momento interactivo.

A partir de ese momento de interacción y desarrollo de los encuadres en lengua extranjera, además de destacar la cooperación para la adquisición de ELE, podemos percibir cómo se da un momento de inmersión en línea entre las partes; las mezclas de los dos mundos, digitales y reales, transforman un video de youtubers, por ejemplo, en un objeto también de análisis de discurso en otro idioma, entendiendo y comprendiendo desarrollo para una competencia intercultural. Como justificativa y explicación para ese momento de interacción tenemos los cambios de *footing* – otra forma de hablar de un cambio en nuestros encuadres de los eventos (cambio de *frames*), Tannen y Wallat, 2002 - o como nos explica Goffman (1974, p.75) expresa una forma de producir y conducir una elocución.

Nos explica Tannen y Wallat en su texto *Enquadres interativos e esquemas de conhecimento em interação, 2002*, que para Kendon (1979) todas los comportamientos verbales o no verbales pueden implicar fuente de comunicación, además de mostrar cómo las intenciones de significado pueden ser mejor entendidas en un contexto inmediato. Todo nos puede remitir a los medios de comunicación en el ámbito de encuadres contextualizados, los contenidos buscados tienen un contexto, para el aprendiz de lengua extranjera eso va ser fundamental para que desarrolle la capacidad de interpretar e incluso interactuar en línea con el producto ahí posteado.

Tomando como base explicativa para la implicación comunicativa que nos propone Kendon sobre las intenciones verbales y no verbales aplicándolas al asunto "internet", Ortega y Gasset también contribuye con teorías para el desarrollo de este artículo; sabemos que las producciones de esos medios son cargadas de énfasis para que alcancen en su público el resultado que realmente esperan, es decir, es una herramienta llena de metamensajes como explicado anteriormente y busca hacer con que los seguidores entiendan exactamente lo que dicen. Ortega y Gasset (1959:3), referencia del escrito de Tannen y Wallat, escribe: "*Antes de entender cualquier elocución concreta, es necesario percibir claramente 'lo que uno quiere decir'*" (traducción del texto en portugués). Sumamos los teóricos mencionados para mostrar como la adquisición de lengua influenciada por medias digitales no se refiere solamente a lo fonético-fonológico o al léxico, sino que también a los gestos y expresiones faciales para que la comunicación sea entendida por todos que están interactuando simultáneamente (Goffman [1974], 2002).

Morato (2010, p. 96) llega a mencionar la idea de frames de Van Dijk, que nos permite hacer contrastes con las ideas de Goffman. Al explicar el proceso de expansión semántica del discurso, en que la representación cognitiva está dividida en frames o esquemas generales y subesquemas, muy parecida a la idea de campos léxicos que propone Geckeler (1994, p. 295-297). El enfoque que nos da Goffman en su texto "*footing*" comprende la significación y entendimiento de frames en una interacción presencial, el autor menciona como es importante la tomada de turnos de habla, el ritmo del habla y hasta el contacto visual, el concepto estaría bueno si tratáramos de una inmersión territorial - entendamos aquí la inmersión territorial como el contacto con la lengua extranjera 'de manera presencial' en tierras de habla hispana.

Por otro lado, Van Dijk cuando escribe sobre la expansión semántica del discurso y divide los tipos de *Frames* de un campo semántico en subesquemas, nos permite llevar el tema como forma de análisis a la interacción digital en cooperación al proceso de construcción de encuadres en lengua extranjera. Eso en el contexto de adquisición de lengua es muy importante, pues permite que el individuo sepa en qué contexto está insertado y cuáles serían los elementos complementarios para desarrollar mentalmente todo el mensaje, eso es posible tomar como base explicativa a Muskat Y Mello, cuando describen el proceso de adquisición de lengua en niños; los estudiosos explican cómo estar insertado en un contexto y rutina facilita la adquisición del léxico de la LM (Lengua Materna) y su relación gramatical. (Muskat y Mello p. 1-14) "*A primeira*

relação da criança está, normalmente, relacionada com acontecimentos rotineiros, objetos, pessoas ou atividades que a rodeiam”.

Noción de adquisición y aprendizaje desde el contexto de encuadres generados por medias audiovisuales.

La intención de mostrar los procesos de adquisición y aprendizaje de ELE es para basar la idea de que los frames hacen parte de la interacción y que el discurso que genera frames descrito por Van Dijk, sirve de herramienta para comprender hasta qué punto el objeto de análisis de ese trabajo, puede implicar una cooperación para estos procesos.

Krashen describe en *Principles and Practice in Second Language Acquisition, 1982*, que la adquisición ocurre de manera muy natural y subconsciente, es decir, convivimos con aquel idioma, percibimos que lo vamos a tener que utilizar para la comunicación y lo reproducimos.

The first way is language acquisition, a process similar, if not identical, to the way children develop ability in their first language. Language acquisition is a subconscious process; language acquirers are not usually aware of the fact that they are acquiring language, but are only aware of the fact that they are using the language for communication. (Krashen, 1982).

Complementando lo que escribe Krashen y mezclando la idea de aprender con similitud a los niños, la profesora Greenfield en 1988 ha pensado en como medios audiovisuales, como ejemplo de medias digitales, podrían ser utilizados para que los niños aprendieran asuntos diversos.

Greenfield , 1988, dice: *“Uma segunda forma pela qual o movimento visual auxilia na aprendizagem é tornar as informações sobre a ação mais fáceis de serem lembradas”*. La autora ha escrito estudios que relacionan el aprendizaje y en los medios de comunicación. Informes sobre el aprendizaje relacionando medios como la

televisión y el cine, nos permite encuadrar el objeto de análisis de este trabajo y nos muestra cómo puede contribuir para aprender o adquirir.

Citado por Susana Felipa Jorge Pinheiro, de la *Universidade do Porto*, J. G. Mata (2003: 887) defiende:

Estos (...) factores determinan que aquellos materiales que los cumplen son fáciles de almacenar y reproducir, combinan estímulos visuales y auditivos facilitando de una manera natural la comprensión, ofrecen información real no adaptada, y eliminan las barreras geográficas siendo accesibles tanto en el contexto de aprendizaje de segunda lengua como de lengua extranjera.

El análisis del español adquirido o aprendido por medios digitales ganan espacio en discusiones sobre las TICs, (Tecnologías de Información y Comunicación), dando énfasis a la capacidad del individuo de consultar un material de fácil acceso, interactivo y que puede permitir adquisición cuando nos acordamos de que el proceso se da de manera más natural cuando uno busca algo que le suene más interesante (Krashen, 1982).

Consideraciones finales

Frames generados por medios de comunicación digital e internet vistos desde un punto de vista de aprendizaje y adquisición de ELE y tratando de entender el pensamiento diversificado es una forma de alcanzar una lengua extranjera trabajando no el pensamiento en el idioma meta, pero entendiendo que hay otras maneras de pensar y procesar un pensamiento en una inmersión lingüística sin que ese pensamiento tome una mala interpretación.

Como hemos visto en Krashen cuando uno está en su zona de confort para

aprender eso le sale mejor y no hay la 'presión' de que tenga que aprender aquello, por eso pensar en contexto de adquisición de *frames* basados en videos, imagenes, comentarios, etc., puede ser un resultado que llegue con más excelencia y precisión; la construcción de "campos de *frames*", es decir, una red de perspectivas creadas en la lengua meta contribuye para el desarrollo del pensamiento con el foco en el español, lo que no sería "pensar en español", sino que identificar esas perspectivas y cómo son tratadas y habladas, el tono, la énfasis, el gesto, el contacto visual y sobre todo el discurso, como defendido por los sociolingüistas y teóricos abordados en este estudio.

Referencias Bibliográficas

CÂMARA JR, J. Mattoso. **Língua e Cultura**. In: Revista Letras, v. 4. Rio de Janeiro, 1995, p. 51 - 59.

GECKELER, Horst. Semántica Estructural y teoría del campo léxico, Madrid: Gredos, 1976. p. 281-303.

GOFFMAN, E. Footing. In: RIBEIRO, B. T. e GARCEZ, P. M. (Orgs.). Sociolinguística Interacional: antropologia, linguística e sociologia em análise do discurso. Porto Alegre: AGE, 1998. p. 70-97.

GREENFIELD, P.M. O desenvolvimento do raciocínio na era da eletrônica. São Paulo: Summus, 1988.

KRASHEN, Stephen. Principles and practice in second language acquisition. University of Southern California: First Internet Edition, 2009. Disponible en: <http://aces.ir/attachments/22d1286622494-communicative-approach-stephen-crashen.pdf>> acceso el 14 de junio de 2018.

MORATO, Edwiges Maria. A noção de frames no contexto neurolinguístico: o que ela é capaz de explicar?. Cadernos de Letras da UFF - Dossiê: Letras e cognição nº 41, p. 93 - 113, 2010.

MUSKAT M; MELLO CB. Neurodesenvolvimento e linguagem. In: Barbosa T, Rodrigues CC, Mello CB, Capellini SA, Mousinho R, Alves LM. Temas em dislexia. São Paulo: Artes Médicas; 2009. p.1-15.

PINHEIRO, S. O audiovisual e o uso das novas tecnologias da informação e comunicação aplicadas ao ensino de ELE. Porto: Faculdade de Letras. 2012. Disponible en: <<https://repositorio-aberto.up.pt/bitstream/10216/64812/2/27902.pdf>> Acceso el 27 de junio de 2018.

TANNEN, Deborah; WALLAT, Cynthia. In: RIBEIRO, B. T. e GARCEZ, P. M. (Orgs.). Sociolinguística Interacional: enquadres interativos e esquemas de conhecimento em interação. Porto Alegre: AGE, 1998. p. 183-214.

VAN DIJK, Teun A.;MOZDZENSKI, Leonardo; ANDRADE, Adriano Dias; CAVALCANTE, Laura J.N. Movimentos sociais, frames e cognição: uma revisão política In: revista Investigações, Recife, v. 30, n. 2, p. 173-219, jul./dez. 2017. disponible en: <<https://periodicos.ufpe.br/revistas/INV/article/view/231627>> acceso el 22 de junio de 2018.

VILLANUEVA, Darío. El español en los medios de comunicación. Youtube, 12 jul. 2017. Disponible en <<https://youtu.be/Lnk25a6L9fk>> acceso el 8 de junio de 2018.