

LA INTERACTIVIDAD, HERRAMIENTA PARA FOMENTAR LA LECTURA

THE INTERACTIVE, TOOL FOR PROMOTING READING

DG. Sonia María Peláez Becerra

Institución Universitaria Salazar y Herrera,

Escuela de Artes, Tecnología en Diseño Gráfico, Grupo de Investigación Código

Cra. 70 # 52-49, Medellín, Colombia,

s.pelaez@iush.edu.co

(Recibido el 01-02-2013. Aprobado el 15-05-2013)

Resumen: la interacción como estrategia de lectura, motiva el hábito lector y el apego por el objeto (sea libro o de lectura), en el afán de generar experiencias gratas, que le ayuden al sujeto a retener el conocimiento y apoyen las actividades explorativas desde la edad temprana, época en la que se adquieren las buenas prácticas. Para ello es importante recurrir a herramientas como las actividades de respuesta y completación, que le exigen al lector, un grado mayor de concentración y recordación de los conocimientos previos para abordar un determinado tema, los dispositivos electrónicos de luz y sonido, que le añaden realismo a los relatos y los contenidos transmediales, que conllevan a explorar nuevas y varias maneras de comunicar los relatos. Así, se amplía el vocabulario y se ejercita la mente en el proceso de memorización, permitiendo alcanzar destrezas en la comprensión de lectura y en la deducción e inferencia de resultados, habilidades que son primordiales en el individuo, para que su desempeño profesional e investigativo, sea de calidad y competitividad, lo que se verá reflejado, en un crecimiento permanente de los desarrollos propuestos en el ámbito de los mercados e industria, según sea el área de formación.

Palabras clave: *Conocimiento, experiencias, interacción, lectura, transmediales.*

Abstract: interaction as reading strategy motivates the reading habit and attachment for the book object or reading, in an effort to generate pleasant experiences, to help you retain knowledge and to support exploratory activities from an early age, when the that good practices are acquired, for it is important to use tools such as response and completion, which will require the reader a greater degree of concentration and recall previous to address a specific topic knowledge, light electronics and sound that add realism to the stories and transmedia content, leading to explore new ways of communicating and several stories and expands vocabulary and mind exercise in the memorization process, will attain skills in understanding reading and deduction and inference results, skills that are essential in the individual, for his professional and research, performance and quality are competitive, which will be reflected in a steady growth of proposed developments at the market level and industry, as the training area.

Keywords: *Experience, interaction, knowledge, reading, transmedial.*

1. INTRODUCCIÓN

Al abordar la lectura como forjadora del carácter y como herramienta para construir núcleos de conocimiento, es de esperar que sea un hábito recurrente para cada persona y para ello debe iniciar desde los primeros años de formación de los individuos, en la etapa inicial de vida o niñez, pues en ese momento, son los niños los destinatarios de la ciencia y la tecnología, a fin de garantizar el avance de los pueblos. En esta etapa temprana se tienen más capacidades para descubrir e innovar, además de mayor capacidad de producir en ambientes colaborativos,

hídricos y naturales (Hurtado, Collazos, Cruz Samith, & Rojas, 2012).

La lectura, como fuente de conocimiento e información, debe ser un acto encantador y cautivante, con nuevas experiencias cada vez, esto es lo que hace grande a un autor y se puede lograr a

través de acciones, donde se requiera una respuesta y/o una intervención permanente del lector dentro del objeto de lectura, ya sea vocal, escrita, de completación, gráfica, musical o de manualidad; a esto es a lo que llamamos interactuar y su importancia radica en que genera al lector una exigencia mayor de concentración, de velocidad de lectura, de comprensión y de vocabulario, ya que se activan todos sus sentidos, no solo el sentido de la vista, es un proceso kinestésico, es decir, visual, auditivo y motriz, que estimula la memoria y el aprendizaje por consiguiente, es fijado por gratas experiencias (Sadat Abtahi, 2012).

2. PROCESO DE LECTURA

Definimos la lectura como el acto de comprender el sentido lógico de todo tipo de representación gráfica (RAE, 2001). Este proceso consta de varias fases, ya que es necesario identificar los signos o caracteres, luego se determina el significado de los diferentes grupos de estos signos que son llamados palabras y, posteriormente, se sintetiza y se deduce el sentido lógico de la suma de estas palabras que se denominan frases (Santibáñez Velilla, 2006). El acto de la lectura, denota una destreza cognitiva que ayuda al individuo a buscar el significado de las cosas, motiva y propicia escenarios que desarrollan la inteligencia necesaria en el individuo, para que mejore y transforme su entorno, su realidad y fortalezca su identidad (Chavarría Chavarría, 2006).

La lectura es una actividad dinámica, que implica poner en juego la atención y la capacidad de concentrarse; no es una operación abstracta, es una acción que pone a prueba la potencia cerebral, corporal y espacial, en relación con los sujetos y el momento mismo de lectura (Lasso Tiscareno, 2004).

El fin único de la lectura es la adquisición de conocimiento, en otras palabras si lo leído no se entiende y no se asimila, se deduce que no hay lectura, es necesario inferir lo que el autor pretende enseñar y lo que esto significa, solo así, hay un verdadero proceso de lectura, ya que es relevante apropiarse de un texto, asimilar lo escrito, relacionarlo con conocimientos previos y recuerdos y permitir así, que se transforme el conocimiento previo a lo leído (Chavarría Chavarría, 2006).

Enfrentarse a un texto y leerlo para lograr descifrar su significado es un proceso interactivo, ya que el lector debe decodificar los signos, clasificar las palabras y agrupar las frases, representar y activar la memoria y ejercer la capacidad de deducir para poder ejecutar dicha actividad. Solo con la lectura se demuestra que

los conocimientos adquiridos por el individuo y las experiencias acumuladas durante su existencia, no están simplemente amontonados en el cerebro, el conocimiento es una estructura responsable y organizada que permite el intercambio simultáneo, por medio de la memoria, entre los conocimientos, los recuerdos y los nuevos elementos leídos (Campanario & Jose, 1990).

La lectura como tal, es un indicador que transversaliza el acto de alfabetización del sujeto: si sabe leer, sabe escribir, sumar y también puede inferir (Lasso Tiscareno, 2004). Es importante, por tanto, que la comunidad estudiantil sea frecuente en el acto de la lectura, ya que los textos en la medida que proveen conocimiento, también ayudan a dar respuesta a los problemas y preguntas que surgen en el diario vivir. Esta actividad se puede dar a partir del objeto de lectura o el objeto libro que, en este caso, será el contenedor de ideas y puerta al conocimiento; por tanto la lectura y a su vez la escritura convencional, ya no son suficientes para las demandas actuales de las neo sociedades de la información, pues hay un nuevo concepto que supone adquirir habilidades nuevas también de decodificación de nuevos signos e imágenes y el use de nuevas tecnologías (Tic), nuevos lenguajes y metodologías, que se basan en esta herramienta (Carneiro, Toscano, & Diaz, 2011).

La lectura entonces, provee no solo conocimiento y habilidades matemáticas y explorativas, sino que también trae consigo beneficios morales que mejoran la autoestima y la creatividad, beneficios cognitivos que permiten desarrollar competencias de reflexión y análisis, beneficios sociales porque fomentan la participación cívica, la educación de los hijos y el bienestar de la familia, beneficios económicos que se relacionan con el aprendizaje y el desarrollo del ser y sus expectativas de vida, beneficios culturales, por el goce estético y la expresión de diversas culturas y beneficios tecnológicos porque permiten la exploración y el avance en nuevas y mejores metodologías de aplicación (Salas Lamadrid, 2010).

3. PROCESO INTERACTIVO

La interactividad, entendida como la acción que se ejerce recíprocamente entre dos o más objetos, agentes, fuerzas, funciones o individuos (RAE, 2001), explica y aclara la situación que se da al momento de la lectura: leer, es un proceso de interactividad, al transmitir conocimientos y generar una actividad cerebral; es una acción recíproca, debido a que se construye conocimiento y es un acto motivado, esto último, debido a que dentro del acto

lector, hay cinco procesos que pueden denominarse fuerzas o motivaciones para hacerlo como: Las metas de aprendizaje, la intrínseca o de dedicación por este hábito, la auto eficacia o lectura exitosa, el interés personal por el contenido del texto y por último las creencias transaccionales sobre la lectura y el rendimiento del asiduo lector (Díaz & Gamez, 1997).

La interactividad en estos últimos tiempos, ha sido vinculada y entendida como un proceso exclusivamente tecnológico de nuevos ordenadores y elementos de comunicación digital e Internet, como las Tablet, celulares, portátiles, pc, consolas y dispositivos de juego. La revolución actual incluye procesos de automatización de datos; la utilización de dispositivos electrónicos; métodos y patrones diferentes para la transmisión y almacenamiento de datos; empacamiento y compresión de imágenes a fin de preservar algunos contenidos, pero se sigue recurriendo al libro original e incunable, como fuente de conocimiento y, por demás, estos anteriores objetos y sus acciones, no son lo que hacen interactivo el acto de lectura (Peset Mancebo, 2003).

La interacción, puede estar representada, por ejemplo, en el ejercicio de leer en voz alta ante un espectador al que se le expone un tema, o cuando se le relata un cuento; el acto de gesticulación y explicación, hace que el sujeto lector viva una experiencia de aprendizaje, en la que adquiere vocalización, dominio del tema y cambio de actitud frente a la lectura misma (Rosenhouse, Feitelson, & Goldstein, 1997).

Interactuar, supone relación, envío y recepción de señales, en este caso el emisor es el objeto desde el que se está leyendo y propone la interrelación inicial con el individuo; actualmente, hay investigaciones que reportan nuevos desarrollos de software para dispositivos electrónicos de todo tipo, desde los cuales se puede acceder a la lectura, cuya función primordial es mejorar este proceso, para hacerlo más rápido y frecuente. Sin embargo, se llega a la conclusión de que la lectura se interrumpe por motivos ajenos al texto y al tema del texto. En algunos casos, es el objeto como tal el que causa fatiga por la luz, molestias por el peso, el calor y la portabilidad entre otras; además, se observó que la estética agradable de los entornos es muy atractiva e influye positivamente en la disposición al momento de leer, o sea que el diseño y la presentación como vienen dispuestos los objetos de lectura y la diagramación de los textos e imágenes, es un factor determinante al momento de leer (Koolen, Garnett, & Siemens, 2012).

La interactividad asegura que la transmisión de datos no sea unidireccional, la reciprocidad es necesaria como experiencia dentro del aprendizaje, además que propone escenarios lúdicos donde pueden intervenir uno o más individuos, debido a que los procesos colectivos son fundamentales, pues se aplica la heterogeneidad en los procesos y se garantiza la transparencia de los mismos, más aun en momentos donde hay trabajo de coautoría, debate, retroalimentación e investigación. Los ambientes estáticos pierden fuerza ante los que proponen intervención, construcción y modificación por parte del individuo; participar en una actividad de lectura interactiva, exige entonces, conexión, compromiso y afinidad, ya que los principios básicos de la interactividad son: intervención por parte del individuo, hacer parte de la actividad, no solo observar y retroalimentar de acuerdo con el trabajo realizado (Aparici & Silva, 2011).

4. CREATIVIDAD Y EL OBJETO LIBRO

La creatividad en la lectura, permite que surja un proceso descriptivo en el que los objetos y las acciones se vuelven palabras e imágenes, por lo que el texto debe estar bien enriquecido, para que los conceptos expresados, sean más universales y se entienda específicamente lo que se dice o hace; no importa si hablamos en códigos distintos, siempre las imágenes, los textos y los conceptos serán interpretados y significaran algo para cada individuo, ya que todos tenemos la capacidad de interpretar y hacer lecturas del entorno y del contexto, esto admite el acto comunicativo de manera innata (Valls, Soler, & Ramón, 2008), de ahí la importancia de acompañar desde el diseño y la diagramación, los textos con imágenes, color, signos y graficas que le exijan al lector en la medida, que deba interpretar y hacer deducciones acerca de lo observado.

El diseño y la creatividad deberán, entonces, ir de la mano y permitir que en lo sucesivo, la lectura no sea un proceso lineal y plano, en el que solo se pase la mirada por lo escrito, el objeto libro debe comportarse como una plataforma donde coincidan varios formatos de aplicación mediática y que implique una interiorización, de los contenidos adaptables a lo digital, lo interactivo, lo constructivo, lo gráfico y en general, que se conecten en una intervención multifacética. Básicamente estamos hablando del diseño o funcionalidad del libro, como resultado de la necesidad de generar interacción y transmedialidad a partir de este, al narrar una historia desde varios medios, o de varias maneras, para ello es importante hacer use de la semiótica y la mayéutica entre otras, para unificar, significar los conceptos,

además de generar interrogantes y respuestas, explotar la grafía llamativa, la tipografía, el color, el movimiento, los sonidos y demás recursos que permitan una buena aprehensión de lo leído al manipular las sensaciones en el individuo lector (Valls, Soler, & Ramón, 2008).

5. CONCLUSIONES

El diseño y la creatividad son una necesidad para alcanzar la meta de fomentar el hábito de lectura, esto implica ajustarse a estrategias tales como la interactividad aplicada al objeto libro, ya que esta interacción, plantea una inmediatez en la recepción de los contenidos inmersos en los textos y una mayor asimilación y recordación de lo leído y desarrollado en el momento de la lectura, es decir, es una dinámica impactante, que puede llevar a nuevas reflexiones en lo comunicativo e investigativo, debido a que la interacción, admite desarrollar actividades varias para apropiarse de un conocimiento, lo que influencia no solo a los lectores sino también, y en mayor nivel, a los autores, que deben ofertar cada vez un producto de mayor impacto desde lo estético y lo narrativo.

El proceso de lectura interactiva, sugiere que se involucren otros actores, nuevas herramientas que no sean necesariamente ordenadores, Tablet y pc, sino que sean elementos que enriquezcan el proceso, ya que la interacción, como relación estrecha del ser con su entorno, infunde orden y jerarquización, involucra el manejo y dominio de las emociones y los sentimientos, despierta la curiosidad por explorar nuevas tecnologías, lenguajes y maneras de expresar y recrear los contenidos (transmedia) e impulsa al lector a buscar y descubrir nuevas formas de hacer las cosas, siendo esto la base fundamental del proceso investigativo.

6. REFERENCIAS

- Aparicio, R., & Silva, M. (2011). Pedagogía de la Interactividad. *Comunicar*.
- Campanario, J. M., & Jose, O. (1990). Comprehension evaluation and regulation in learning from science texts. *Journal of research in science teaching*, 447-460.
- Carneiro, R., Toscano, J. C., & Diaz, T. (2011). *Los desafíos de las TIC para el cambio educativo*. Madrid, España: Fundación Santillana.
- Chavarría Chavarría, G. (2006). La lectura: un proceso para correlacionar los contenidos en la escuela primaria. *Pensamiento actual, Universidad de Costa Rica*, 78 - 85.
- Diaz, J. M., & Gámez, E. (1997). Hábitos lectores y motivación entre estudiantes universitarios. *R.E.ME. Revista electrónica de motivación y Emotion, Volumen 6, Número 13*.
- Hurtado, J. A., Collazos, C. A., Cruz Samith, T., & Rojas, O. E. (2012). Child Programming: Una estrategia de aprendizaje y construcción de software basada en la indica, la colaboración y la agilidad. *Revista Universitaria en Telecomunicaciones, Informática Control. Volumen 1. N° 1.*, 8-14.
- Koolen, K., Garnett, A., & Siemens, R. (2012). Electronic environments for reading: an annotated bibliography of pertinent hardware and software. *Scholarly and Research Communication, Vol. 3, No 4*.
- Lasso Tiscareno, R. (2004). *La importancia de la lectura*. Juárez, México: Universidad Autónoma de Ciudad Juárez.
- Peset Mancebo, M. F. (2003). Bibliotecas digitales en internet de libro raro, antiguo e incunables. *Anales de documentación No. 6*, 241- 260.
- RAE. (2 de enero de 2001). www.rae.es. Recuperado el 2 de marzo de 2012, de www.rae.es: <http://lema.rae.es/drae/?val=moda>
- Rosenhouse, J., Feitelson, D., & Goldstein, Z. (1997). Interactive reading aloud to Israeli first graders: Its contribution to literacy development. *Reading Research Quarterly Vol 32, No. 2*, 168-183.
- Sadat Abtahi, M. (2012). Interactive multimedia learning object (IMLO) for dyslexic children. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 2006-2012.
- Salas Lamadrid, C. (2010). *El rol del estado en el fomento del libro y la lectura: estudio de la situation de Chile*. Santiago de Chile: D.G.I. Escuela de Bibliotecología UTEM, Universidad Tecnológica Metropolitana de Santiago de Chile.
- Salazar, S., & Ponce, D. (1999). *Hábitos de lectura*. Lima: Instituto del libro y lectura.
- Santibáñez Velilla, J. (2006). *Aportaciones de la lectura de los libros infantiles acompañados con D VD*. La Rioja: Universidad de La Rioja.

Valls, R., Soler, M., & Ramon, F. (2008). LECTURA DIALOGICA: Interacciones que mejoran y aceleran la lectura. *Revista Iberoamericana de educación No. 46,71-87.*

WIKIPEDIA. (26 de agosto de 2013). *www.wikipedia.com*. Obtenido de *www.wikipedia.com*: [http://es.wikipedia.org/wiki/Historia del libro](http://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_libro)