

HACIA UNA EXPANSIÓN DE LA COMPRENSIÓN DE LECTURA

INCREASING READING COMPREHENSION

La comprensión lectora ha sido asociada con mucha fuerza al estudio del texto verbal. El análisis centrado en este tipo de texto ha construido una metodología en la que se organizan múltiples niveles de lectura: literal, inferencial, crítico-intertextual y propositivo, y detrás de cada uno de ellos aparece un conjunto de habilidades de lectura.

El papel de estas habilidades es determinar qué tan acertado, efectivo y pertinente es el proceso de interpretación que el lector hace del texto, en otras palabras, si reconoce o no los elementos que conforman la superficie textual, si infiere lo dicho por el texto explícita e implícitamente, si puede leer entre líneas, como sugiere Umberto Eco, y por medio de qué mecanismos lo hace, si relaciona lo leído con otros textos y si relaciona el contenido con información nueva; si es un lector crítico frente a lo leído. Estas y otras acciones se asocian con lo que tradicionalmente se ha entendido por comprensión textual.

El trabajo que se ha realizado en los procesos de comprensión lectora, sobre todo en las pruebas censales, Saber Pro, PISA, PIRLS, etc., sigue este paradigma del texto verbal, pues éstas miden, a partir de habilidades específicas, cada uno de los niveles de lectura para determinar la asimilación del contenido y la comprensión.

Ante la fuerte tradición de la comprensión fundada en la palabra, se propone una perspectiva de análisis textual que parte desde la cultura, en alguna medida, dominante de lo audiovisual, y en ese marco, los videojuegos en particular como constructos semióticos complejos. Steven Johnson, en su libro *Everything Bad is Good for You: How Today's Culture is Actually Making us Smarter*, propone:

For decades, we've worked under the assumption that mass culture follows a steadily declining path toward lowest-common-denominator standards, presumably because the "masses" want dumb, simple pleasures and big media companies want to give the masses what they want. But in fact, the exact opposite is happening: the culture is getting more intellectually demanding, not less.

El argumento de Johnson sobre la cultura de masas como productos progresivamente más demandantes para su comprensión, se constituye como la fundamentación para afirmar que los videojuegos, como bienes de consumo cultural masivo, entran en la caracterización propuesta por Johnson. Los videojuegos han evolucionado hasta el punto de convertirse en un forma de entretenimiento demandante, en la que el jugador-lector debe invertir inicialmente unas cuantas horas para realizar una lectura superficial del juego, en donde develará cuál es el argumento de la historia y los personajes de la misma. Posterior al primer encuentro, deberá invertir

mucho más tiempo para inferir aquellos elementos implícitos del juego, en otras palabras, la lectura entre líneas.

Se propone utilizarlos como pretexto, primero por ser un formato atractivo para los jugadores, quienes pueden ser llamados lectores, pues están decodificando lo que juegan o leen. Segundo, al ser un tipo de texto que combina diversidad de códigos, lo lingüístico, lo icónico, lo simbólico, lo sonoro, etc., se instituye como un escenario complejo donde el lector tiene que utilizar todo el potencial de atención y de análisis para comprender cómo los diferentes elementos significan por sí mismos, y también cómo todos se complementan entre sí para construir nuevos sentidos.

Otro elemento significativo que hace de los videojuegos un pretexto interesante para la promoción y el fortalecimiento de las habilidades de lectura es que son escenarios que evolucionan constantemente. Esta progresión se acompaña de reglas cuya naturaleza se complejiza al ritmo de los niveles, lo que obliga al lector a enfrentar nuevos retos en los que necesitará mayor capacidad de concentración y análisis para resolver los problemas que surjan en el avance de los escenarios.

En una sesión de juego el lector (jugador) comprometido analiza múltiples niveles del texto (el juego), compara y contrasta información al interior del juego, relaciona lo que sucede en el escenario con otros elementos externos al mismo y propone soluciones. El jugador, al ser consciente de las acciones que realiza para resolver los problemas que plantea cada nivel, es consciente de qué debe hacer, cómo debe hacerlo y para qué hacerlo.

En el entrenamiento de comprensión lectora efectuado desde la interacción con un texto como el videojuego, se considera que el jugador-lector puede manipular el contenido al punto de crear rutas de aprendizaje propias y ajustadas a las necesidades del momento. El jugador es un codiseñador del texto y autónomo en su aprendizaje; en otras palabras, es un aprendizaje basado en problemas y situacional. Por estas razones, se considera que los videojuegos son más que un simple divertimento y se convierten en una herramienta, en el marco de una metodología para el incremento de habilidades de la comprensión lectora.

Con la aceptación de los videojuegos como pretextos se estaría frente a un escenario novedoso que permitiría la generación de ejercicios de análisis textual cuya base estaría organizada desde las habilidades de lectura dispuestas para el estudio de los diferentes niveles del texto. Estos ejercicios utilizarían los paisajes de los videojuegos a modo de grandes extensiones textuales multicódigo para así desarrollar y fortalecer la competencia interpretativa del lector.

Es mucho lo que se debe decir sobre esta metodología de análisis textual, pero lo principal es que se trata de un campo por construir. A modo de conclusión de estas líneas, es importante tener en cuenta las reflexiones de Gonzalo Frasca sobre los entornos escolares en el siglo XXI, en los que aún persisten los fantasmas de la escuela del XIX, cuyos esquemas están fundamentados en un modelo industrial. Sólo basta con prestar atención en la organización de las sillas en muchos salones de clase, ordenadas para romper con la idea de la colaboración. La presencia de estos fantasmas mina los procesos del futuro, el aprendizaje cooperativo o colaborativo y la investigación. (Así que ¿por qué no atreverse a innovar?)

Referencias

Eco, Umberto (1997). *La interpretación y la sobreinterpretación*. Cambridge, Inglaterra: Cambridge University Press.

Johnson, Steven (2006). *Everything bad is good for you: how today's culture is actually making us smarter*. Nueva York, NY: Riverhead.

Organisation for Economic Co-operation and Development. Draft Reading Literacy Framework, PISA 2015. Recuperado de:
[https://www.oecd.org/pisa/pisaproducts/DraftPISA2015 Reading Framework.pdf](https://www.oecd.org/pisa/pisaproducts/DraftPISA2015%20Reading%20Framework.pdf)

Mg. JUAN CARLOS LEMUS
Docente investigador
Unicolombo