



SISTEMA INTERACTIVO (JUEGO) ORIENTADO A LA COMPRENSIÓN LECTORA EN NIÑOS DE 4º GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA

Elías Bautista Montero

Resumen:

La ponencia hace énfasis en la pre configuración de un sistema interactivo orientado a la comprensión lectora en niños de 4º grado de educación básica de la escuela primaria Dionisio Zurita Belchez del municipio de Centro, Tabasco, en el sureste de México. Se plantea como una propuesta pedagógica argumentativa para la interacción entre el lector y la escritura, un lugar para las transacciones entre el punto y el lenguaje, un ambiente para que los niños y niñas exploren, construyan, inventen y representen significados a partir del texto. Más allá de su desarrollo interactivo, las destrezas que estructuran este sistema; buscan la incursión de los niños y niñas en el universo del lenguaje escrito, generando una experiencia amigable e interactiva para la producción de la competencia lectora vehiculada por las Tecnologías de la información y las Tecnologías de Aprendizaje que entrelazan un vínculo exploratorio como el de Tecnología y educación que hoy día aparecen como una panacea acuciante en los sistemas educativos actuales.

Palabras Claves: Tecnologías de la Información y Comunicación, Tecnología y Educación, Comprensión Lectora, Educación Básica

Introducción

La ponencia, se centra, a priori, en describir, una propuesta de *sistema interactivo(juego)*, *orientado al desarrollo de la comprensión lectora en niños de educación básica*; mediante el sustento que otorgan los estudios de un posgrado sobre Tecnología Educativa. En el que se sitúa; el conocimiento de procesos cognitivos ensanchados en el pensamiento crítico, analítico y sistémico. Mediante un proyecto conducido por la Tecnología y la Educación; vinculado a la competencia lectora, en el que, la lectura permita mejorar las capacidades de desarrollo cognitivo, mejorar habilidades de niños de 4° grado de educación básica. Por lo tanto se pretende implementar en esta aplicación las técnicas de gamificación para lograr los objetivos propuestos; (Raquel Gómez Díaz, 2015), "En los últimos años han ido apareciendo gran cantidad de aplicaciones de este tipo con las que los niños pueden aprender a leer y escribir de forma sencilla, divertida e interactiva, a desarrollar habilidades cognitivas y de comunicación, adquirir vocabularios, ejercitar la memoria, etc. permitiendo a los más pequeños iniciarse en la lectura y potenciar el proceso de comprensión lectora de una forma lúdica."

Problema

Antecedentes

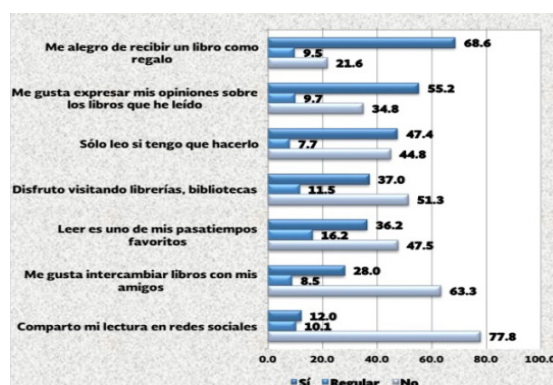
En la actualidad los bajos niveles de aprendizaje en el medio ambiente formal para el aprendizaje que representan las escuelas y el sistema educativo; y que incluyen problemas de comprensión, asimilación, y pensamiento, entre otros; se asocia en algunos casos a la poca cultura orientada a los hábitos de la lectura y muchos otros a la no existencia de hábitos de lectura en las familias y la población en general. Así como a la baja intensidad y motivación; que conduzca a los ciudadanos al interés por desarrollar hábitos sistemáticos de lectura individuales. Sobre esta problemática, se ubican datos contundentes que indican que en los Estados Unidos Mexicanos, los índices de lectura se encuentran por debajo de lo registrado por otras naciones. En referencia a ésta situación, el promedio de lectura de los mexicanos es de 2.9 libros por año, mientras que, en países como España la cifra llega a 7.5 libros, en Alemania el promedio es de 12 libros leídos anualmente (Parametría, 2013).

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO); realizó un índice de lectura, en el que de una lista de 108 naciones México ocupa el penúltimo lugar. En el mismo sentido, y con base en la encuesta aplicada por parametría (2013), referida a la lectura en México, indica que el 49% de los entrevistados en su vivienda, durante mayo de 2013 dijeron no dedicar nada de tiempo en la última semana a leer un libro, en cambio 52% pasó más de cinco horas viendo la televisión. El 20% dijo dedicar entre una y tres horas a la semana para leer un libro. Escuchar la radio o ver televisión son actividades que hacen más comúnmente los mexicanos en comparación con la lectura.

Por lo que refiere al Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, considerado el ente experto en temas culturales en el país; además de ser el conductor de la política pública en materia de cultura. Diseñó, desarrolló y aplicó la Encuesta Nacional de Lectura durante 2015 (ENLE 2015); la cual por ser consistente en la forma en que se abordó tanto teórica, metodológica y analíticamente, es sustancial para comprender la situación de la lectura en nuestro país; sus resultados, ponen en perspectiva el estado del arte actual, en particular, el de los hábitos de lectura. Respecto a los resultados de ésta; se recupera que la población “disfruta mucho” la lectura, lee por gusto y por necesidad casi 80%; más libros al año que el promedio nacional. Motivados por razones laborales o de estudio, casi cuatro de cada 10 ciudadanos informa leer por necesidad, entre los cuales más de una tercera parte practica la lectura, al menos, una hora al día. Cerca de uno de cada cuatro lee seis o más libros al año. Adicionadas las motivaciones, “por gusto” y “por necesidad”, casi seis de cada 10 encuestados afirma leer libros, un tercio de éstos afirma hacerlo todos los días y casi dos tercios al menos una vez a la semana. Por otro lado, la frecuencia de lectura respecto del pasado indica una ligera polarización: los que aseveran leer menos (43%) y los que dicen practicar más lectura (42%) son universos similares (ENLE, 2015).

Derivado de la encuesta en comento, las actitudes hacia la lectura por parte de la población entrevistada, desvela lo siguiente:

Figura 1: Actitudes de las personas hacia la lectura



Fuente: Encuesta Nacional de Lectura. Resultados 2015.

Como se observa, el 47.4% de las personas lee solo si tiene que hacerlo, y el 44.8% no lee. Respecto a los pasatiempos favoritos el 36.2% considera a la lectura como su pasatiempo favorito, y el 47.5%, no lo considera. Y respecto a compartir la lectura en la redes sociales, el 12.0% anima a leer libros a las personas por ese medio y el 77.8 no lee, y por ende no motiva a las personas a producir hábitos de lectura. Con referencia a la motivación, un estudio realizado por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura sobre hábitos de lectores en la era móvil se aplicó una encuesta que fue cumplimentada por más de 4000 personas de siete países ubicados en Asia y África tales como: Etiopía,

Ghana, India, Kenia, Nigeria, Pakistán y Zimbabue. Y que fue apoyada mediante entrevistas cualitativas con numerosos encuestados. La amplitud y alcance de los datos convierten a éste estudio en la investigación más exhaustiva sobre la *lectura móvil* en los países en desarrollo hasta la fecha (UNESCO, 2015). Por lo que refiere a las actitudes de los entrevistados hacia la lectura; se encontró lo siguiente:

Cuadro 1: Lectura en la era móvil

CUADRO 1. LECTURA EN LA ERA MÓVIL	
RUBRO	TENDENCIA
ME ENCANTABA LEER	50 %
ME GUSTABA LEER	39%
ME DISGUSTABA LEER	8%
ABORRECÍA LEER	3%

Fuente: Elaboración propia con base en estudio sobre la lectura móvil en los países en desarrollo. UNESCO, 2015.

Los hallazgos resultan significativos, entre otras conclusiones, la UNESCO ha aprendido que las personas leen más cuando lo hacen en dispositivos móviles, que disfrutaban más de la lectura y que leen libros e historias a niños desde sus dispositivos. El estudio muestra que la lectura móvil representa una vía prometedora, aunque todavía poco utilizada, hacia los textos. Si todas las personas del planeta entendieran que su teléfono celular podría transformarse –fácilmente y por poco dinero– en una biblioteca rebotante de libros, el acceso a textos dejaría de ser un obstáculo para la *lectoescritura*. Se calcula que 6.9 mil millones de suscripciones a celulares proporcionarían un canal directo a libros digitales (UNESCO, 2015). Pensemos lo que sucedería con un sistema interactivo amigable para la *comprensión lectora* en estudiantes de 4° grado de educación básica. Como se aprecia, en las encuestas aplicadas por los organismos, arriba indicados (Parametría y UNESCO), de nuevo la UNESCO realiza éste estudio que considera el uso de lo que investigadores en materia de innovación educativa conocen como las Tecnologías de la Información y Comunicación, Tecnologías del Aprendizaje y Tecnologías del Empoderamiento. Para indicarnos como la tecnología móvil (Teléfono Celular, Palm, Tablet, otros) es un poderoso recurso que anima la lectura.

Sus resultados, en cuanto a las actitudes de las personas hacia los hábitos de lectura nos ilustran en relación a las respuestas emitidas por los cuatro mil entrevistados en el momento de la encuesta, que al 50% *le encantaba leer*, al 39% *le gustaba leer*, al 8% *le disgustaba leer*, y solo el 3% *aborrecía leer*. Estos resultados nos indican que las respuestas son provocadas por el uso de dispositivos móviles. En este espacio virtual es donde los encuestados han llevado a cabo sus procesos de lectura de forma habitual. Esto es, donde han adquirido hábitos de lectura. Como se aprecia, la última encuesta pone de manifiesto la necesidad de explorar en el paradigma Tecnología y educación actividades y acciones metacognitivas para la producción de la competencia lectora en estudiantes de 4° grado de educación básica.

Aproximación al objeto de estudio

En el entendido, de que hoy en día; se reconoce a la lectura como una herramienta fundamental de aprendizaje, al grado que seguirá siendo en la sociedad de la información; la llave de acceso al conocimiento (Barboza Marcano, 2007). Es preciso dimensionar, que la comprensión lectora es importante, en razón de ser un proceso interactivo entre el lector y el texto, a través del cual se le otorga sentido, se construyen nuevos significados y se entiende lo leído (Arancibia, 2019). Esto, nos conduce a la necesidad de experimentar con las *tecnologías de la información y comunicación (TIC) y del aprendizaje (TAC)*, un modo de incentivar o motivar a estudiantes de primaria a la lectura, vehiculado por un sistema de entrenamiento amigable e interactivo implementado las técnicas de gamificación: sensorial(sentidos y percepción), motricidad(propiocepción, motricidad fina, motricidad gruesa), cognición(memoria, atención, cognición, procesamiento lógico), comunicación(comprensión, expresión, socialización), habilidades socioemocionales(teoría de la mente, resolución de conflictos) lo que nos permitirá desarrollar la *competencia lectora*, en términos de crear sentido y significados ampliados en términos de la semántica del texto (Dijk, 1980). Por lo que refiere a la capacidad de las escuelas, para potenciar y desarrollar en los niños un buen nivel de *competencia lectora*; en términos de la comprensión, se observa en todos los niveles de la educación que ésta es insignificante, prueba de ello, son el muy bajo número de círculos de lectura, tanto para estudiantes niños, jóvenes y adultos en el plano nacional como estatal. Lo anterior, puede explicarse, en gran medida, porque la formación teórica de los docentes, las premisas metodológicas, los esquemas de interacción maestro-alumno, los libros, cartillas u otros materiales impresos, y en general toda la propuesta didáctica, está concebida y orientada hacia el desarrollo de la lectura mecánica; y no al uso e interacción, como se exige hoy día, de las diversas tecnologías que pueden conectarse con múltiples inteligencias en niños de grupos de educación básica. Atendiendo que;

[...] la inteligencia tiene un componente genético que se desarrollará de una manera u otra dependiendo de los estímulos que reciba en el entorno (Gardner, 1995).

Al respecto, Ruiz, Zambrano y Ramón (2014), afirman que;

Las estrategias de enseñanza y aprendizaje tienden a ser un conjunto de actividades, técnicas y medios, debidamente planificados de acuerdo con las necesidades de los estudiantes (a los que van dirigidas dichas actividades) y tienen como objetivo facilitar la adquisición del conocimiento y su almacenamiento, así como hacer más efectivo el proceso de aprendizaje (Ruiz, Zambrano y Ramón, 2014: 6).

Por consiguiente, la acción lectora debe revelarse a los niños; como un vehículo capaz de transportarlos al mundo del conocimiento; siendo un valioso instrumento en la búsqueda de información o medio de aproximación a las diversas manifestaciones de la cultura y del arte para el deleite o enriquecimiento del

espíritu. Pero muchos maestros; no hacen así, porque sus teorías sobre el aprendizaje, su visión conceptual de la lectura, su concepción del desarrollo cognoscitivo infantil y los procedimientos didácticos que utilizan en el aula, siguen siendo los mismos que aprendieron en las instituciones de formación docente hace cuarenta años. Por ello, se arguye que los docentes;

[...] deben estar formados para emplear dichas estrategias de enseñanza y aprendizaje, así como para evaluarse continuamente en su aplicación, de forma que puedan hacer ajustes que permitan garantizar el aprendizaje significativo de los estudiantes (Ruiz, Zambrano y Ramón, 2014: 6)

Esto es que deben aplicar el gradiente tecnología a la educación, mediante procesos de actualización que les permitan el manejo de toda tipo arquitectura de programas, software, tecnologías de la información, del aprendizaje y del empoderamiento, para que como se ha indicado arriba, se estimule la comprensión lectora en estudiantes del 4° grado de primaria en el que nos hemos situado para producir la competencia lectora. Es así que el objetivo de la presente propuesta es brindar a los alumnos de 4° grado de educación básica un ambiente de aprendizaje donde puedan explorar, construir, inventar y captar significados a partir del texto escrito, concientizándolos de su valor como herramienta básica de información, conocimiento y cultura.

Metodología

La implementación de lo que hemos denominado *Sistema interactivo(juego) orientado a la comprensión lectora en niños de 4° grado de educación básica*, se pretende aplicar con base en 4 aspectos nodales, a saber...

Cuadro 2: Aspecto nodales para la integración de Sistema interactivo orientado a la comprensión lectora en niños de grado de educación básica

ASPECTO NODALES PARA LA INTEGRACIÓN DE SISTEMA INTERACTIVO ORIENTADO A LA COMPRENSIÓN LECTORA EN NIÑOS DE GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA	
1.- RAZONAMIENTO INFERENCIAL	LA INFERENCIA PERMITE AL LECTOR COMPLETAR LA INFORMACIÓN DE QUE DISPONE EN EL TEXTO, INFIRIENDO LO QUE NO ESTÁ EXPLÍCITO EN EL MISMO SOBRE PERSONAJES, OBJETOS, TIEMPO, ESPACIO, VALORES, PREFERENCIAS DEL AUTOR, ENTRE OTROS ASPECTOS (GONZÁLEZ, 2000). PARA GOODMAN (1986), LA INFERENCIA ES UTILIZADA PARA DECIDIR SOBRE EL ANTECEDENTE DE UN PRONOMBRE, SOBRE LA RELACIÓN ENTRE CARACTERES, SOBRE LAS PREFERENCIAS DEL AUTOR, ENTRE MUCHAS OTRAS COSAS. INCLUSO PUEDE UTILIZARSE LA INFERENCIA PARA DECIDIR LO QUE EL TEXTO DEBERÍA DECIR CUANDO HAY UN ERROR DE IMPRENTA. LAS ESTRATEGIAS DE INFERENCIA SON TAN UTILIZADAS QUE RARA VEZ LOS LECTORES RECUERDAN EXACTAMENTE SI UN ASPECTO DADO DEL TEXTO ESTABA EXPLÍCITO O IMPLÍCITO (p. 22). LO ANTERIOR, LLEVA UN GRADIENTE DE PENSAMIENTO INFERENCIAL ENTENDEMOS LA CAPACIDAD O HABILIDAD INTERPRETAR, COMBINAR IDEAS Y ELABORAR UNA SERIE DE CONCLUSIONES A PARTIR DE CIERTOS DATOS O INFORMACIÓN PERCIBIDA. GRACIAS A ESTA CAPACIDAD, PODEMOS DETERMINAR O IDENTIFICAR CIERTA INFORMACIÓN QUE NO SE ENCUENTRA DE MANERA EXPLÍCITA EN LA FUENTE (SALVADOR, 2018).
2.- EXPLORACIÓN Y ACTIVACIÓN DE ESQUEMAS	EN ESTE PUNTO DEBE PRESENTARSE Y ENTENDERSE EL DOMINIO DE LA INFORMACIÓN DEL PROBLEMA QUE SE DESEA RESOLVER CON EL DESARROLLO DEL SISTEMA, PARA QUE SE DEFINAN LAS FUNCIONES QUE DEBERÁ REALIZAR EL SOFTWARE, DIVIDIENDO EN FORMA JERÁRQUICA LOS MODELOS QUE REPRESENTARÁN LA INFORMACIÓN, FUNCIONES Y COMPORTAMIENTOS DEL MISMO, ANÁLISIS DE CAMPO, APLICACIÓN DE TÉCNICAS, OTROS.
3.- ENTRENAMIENTO METACOGNITIVO	ES LA DIMENSIÓN DEL CONOCIMIENTO MÁS BSTRACTA QUE LLEVA AL CONOCIMIENTO DE LA PROPIA PERSONA (AYALA, 2014). ESTE ASPECTO, PLANTEA UN CUESTIONAMIENTO: ¿POR QUÉ ES NECESARIO CREAR ESTRATEGIAS METACOGNITIVAS PARA ARTICULAR EL CONOCIMIENTO? COMO RESPUESTA SE AFIRMA QUE LA ENSEÑANZA NO SE REFIERE A LA TRANSFERENCIA DE CONOCIMIENTO, SINO A LA CREACIÓN DE POSIBILIDADES DE SU PRODUCCIÓN O DE SU CONSTRUCCIÓN (FREIRE, 1987). ES DECIR, DE LO QUE SE TRATA ES DE CONDUCIR SISTEMICAMENTE AL ESTUDIANTES A QUE GESTIONE SU PROPIO CONOCIMIENTO. MEDIANTE EL DISEÑO DE METODOLOGÍAS. LA INVESTIGACIÓN DE CAMPO, Y LA APLICACIÓN DE PRUEBAS.
4.- MACROESTRUCTURA TEXTUAL	LA MACROESTRUCTURA TEXTUAL ES EL CONTENIDO SEMÁNTICO GLOBAL QUE REPRESENTA EL SENTIDO DE UN TEXTO. PARA QUE UN TEXTO SE RECIBA COMO UNA UNIDAD DE COMUNICACIÓN HA DE POSEER UN NÚCLEO INFORMATIVO FUNDAMENTAL, QUE ES EL ASUNTO DEL QUE TRATA O TEMA. LA MACROESTRUCTURA TEXTUAL, PUES, ES UN CONCEPTO CERCANO AL DE TEMA O ASUNTO DEL TEXTO, REINTERPRETADOS EN EL MARCO DEL ANÁLISIS DEL DISCURSO. LA ACUÑACIÓN DEL CONCEPTO MACROESTRUCTURA SE DEBE AL LINGÜISTA HOLANDÉS T. A. VAN DIJK (1977, 1978, 1980). SEGÚN ESTE AUTOR, EL TEXTO ORGANIZA SU CONTENIDO EN EL PLANO GLOBAL EN DOS TIPOS DE ESTRUCTURAS: LAS DENOMINADAS MACROESTRUCTURA Y SUPERESTRUCTURA TEXTUALES. LA MACROESTRUCTURA CONSTITUYE LA ESTRUCTURA SEMÁNTICA DEL CONJUNTO DEL TEXTO; LA SUPERESTRUCTURA REPRESENTA LA FORMA COMO SE ORGANIZA LA INFORMACIÓN EN EL TEXTO, ESTO ES, LA ESTRUCTURA TEXTUAL FORMAL. POR EJEMPLO, EN UN CUENTO, LA MACROESTRUCTURA SE FORMULA EN TÉRMINOS DEL TEMA QUE TRATA (UN VIAJE INICIÁTICO, UN DESCUBRIMIENTO, UNA RELACIÓN AMOROSA, ETC.); POR SU PARTE, LA SUPERESTRUCTURA DEFINE EL ESQUEMA ADOPTADO PARA ABORDAR EL TEMA TEXTUAL: EN EL EJEMPLO, LAS PARTES CONSTITUTIVAS DEL CUENTO (SITUACIÓN INICIAL, NUDO O COMPLICACIÓN, ACCIONES, ETC.). AUNQUE MACROESTRUCTURA Y SUPERESTRUCTURA SE COMPLEMENTAN, SON ESTRUCTURAS TEXTUALES INDEPENDIENTES ENTRE SÍ. UN CUENTO TRADICIONAL, SIGUIENDO CON EL EJEMPLO, PRESENTA SIEMPRE LA MISMA SUPERESTRUCTURA; EN CAMBIO, PUEDE TRATAR MUY DISTINTOS TEMAS, ES DECIR, PUEDE PRESENTAR DIFERENTES MACROESTRUCTURAS. SI UNA SECUENCIA DE ORACIONES CARECE DE TEMA GLOBAL O MACROESTRUCTURA, EL CONJUNTO ES PERCIBIDO COMO UNA SUCESIÓN DE ENUNCIADOS INCOHERENTES, Y, POR LO TANTO, NO LLEGA A CONSTITUIRSE COMO TEXTO. LA MACROESTRUCTURA, EN ESTE SENTIDO, ES UN MECANISMO DE COHERENCIA TEXTUAL. EL TEMA NO TIENE POR QUÉ ESTAR NOMBRADO EXPLÍCITAMENTE EN EL TEXTO: SI LO ESTÁ HABLAMOS DE PALABRA TEMÁTICA U ORACIÓN TEMÁTICA, QUE TIENE LA RELEVANTE FUNCIÓN DE PONER AL LECTOR EN CONDICIONES DE CONSTRUIR LA MACROESTRUCTURA CORRECTA, PUES SEÑALA EL PROBABLE TEMA DEL RESTO DEL DISCURSO, DE MODO QUE YA NO ES NECESARIO QUE EL LECTOR LO CONSTRUYA (ELE, 2018).

Fuente: elaboración propia

Este ultimo aspecto, merece puntual atención, debido a que es un concepto relativo que hace referencia tanto al tema global del texto como a temas locales que se desarrollan en determinados fragmentos. Los subtemas de determinados fragmentos textuales pueden presentar también otros subtemas relacionados, que constituyen por lo tanto su propia macroestructura. De todos modos, en sentido estricto, la macroestructura del texto será la más general y global, mientras que determinadas partes

del texto también podrán tener sendas macroestructuras locales. Como resultado se obtiene una estructura textual jerárquica de las macroestructuras en diferentes niveles. Dependerá de la extensión y de la diversidad de asuntos que aborde un texto el hecho de que presente una estructura semántica o macroestructura más o menos compleja y jerarquizada. Las frases del texto que expresan macroestructuras se denominan macroproposiciones secuencias de oraciones que resumen la información global del texto y de los fragmentos con entidad temática; a estas macroproposiciones se llega con la aplicación de las macrorreglas u operaciones cognitivas que realiza el lector u oyente para extraer la macroestructura de un texto. El concepto de macroestructura textual ha incidido en las prácticas de comprensión lectora y en general en el procesamiento de información. Para reducir y organizar grandes cantidades de información (sea en la producción o en la recepción), es útil conocer los mecanismos por los que es posible construir discursos coherentes, en tanto que presentan un sentido global, con diferentes niveles de especificidad o macroestructuras (Van Dijk, 1980). Por lo anterior se emplearan estrategias experimentales con los niños del grado indicado; a efecto de ver la realización de los 4 aspectos del cuadro 2, que orienten el desarrollo de un software específico o una aplicación nativa, que integre desde nuestra perspectiva, lo siguiente:

ACTIVIDAD	OBJETIVO	MATERIALES	TIEMPO	DESCRIPCIÓN
1.- CONSTRUYENDO UN FRISO	ASIMILAR UN TEXTO SIGUIENDO LA SECUENCIA ESPACIAL Y TEMPORAL MEDIANTE PAINT.	PC, TABLET O MOVIL CON APLICACIONES SIMILARES AL PAINT	1 HORA	UN ESTUDIANTE DEL GRUPO DE 4º GRADO LEE UN HISTORIA; EL RESTO DEL GRUPO LO ESCUCHA, LUEGO DIBUJAN EN EL PAINT IMÁGENES RELACIONADAS CON LA LECTURA
2.- LA FICHA T	AMPLIAR LA CAPACIDAD LECTORA MEDIANTE INFERENCIAS DE PENSAMIENTO COMO SE INDICA EN EL ASPECTO 3 DEL CUADRO 2.	PC, TABLET O MOVIL CON APLICACIONES SIMILARES AL PAINT	1 HORA	SE ENTREGA A LOS ESTUDIANTES UNA LECTURA CORAT DE TIPO INFORMATIVO: LA APARICION DE LA LOCOMOTORA. EN POWER POINT REALIZARÁN UN CUADRO DONDE PLASMARAN DE UN LADO LO QUE DICE EL TEXTO, Y DEL OTRO, LO QUE ELLOS PIENSEN. HACIA EL FINAL INTERCAMBIARAN LOS TRABAJOS.
3.- LA IMAGEN CUENTA	PROPICIAR EN EL ALUMNO EL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN ORAL A TRAVES DE LA PRACTICA LECTORA.	COMPUTADORA	1 SESIÓN MENSUAL 40 MINUTOS	SE LE MUESTRA A LOS ESTUDIANTES UNA IMAGEN EN LA COMPUTADORA RELACIONADA CON EL CUENTO QUE DEBEN LEER; SE LE HACEN VARIAS PREGUNTAS SOMBRE CUAL SERÁ EL TEMA; DESPUES DE ESCUCHAR TODAS LAS PREDICCIONES SE HACE LA LECTURA Y SE HARÁN LOS COMENTARIOS PERTINENTES.
4.- EL VIEJO	GENERAR EN LOS NIÑOS EL HÁBITO DE LA LECTURA DE MITOS Y LEYENDAS	COMPUTADORA	1 HORA POR SEMANA	PREVIAMENTE CON SUS FAMILIAS LOS ALUMNOS INVESTIGARAN MITOS Y LEYENDAS REGIONALES. EN HOJAS LAS ESCRIBIRÁN CON BUENA LETRA. EN LA COMPUTADORA SE ABRIRÁ UN ARCHIVO TITULADO EL VIEJO BAÚL, LOS ALUMNOS PODRÁN ESCRIBIR Y COMPARTIR LO QUE HAYAN INVESTIGADO. CADA SEMANA SE LEERAN LAS NUEVAS PRESENTACIONES.
5.- SOPA DE LETRAS	ENRIQUECER EL VOCABULARIO A TRAVES DEL USO DE SINONIMOS Y ANTONIMOS.	COMPUTADORA	1 HORAS	LOS ESTUDIANTES TRABAJARAN EN WORD UNA SOPA DE LETRAS UBICANDO SINONIMOS Y ANTONIMOS.
6.- LA LOTERÍA	ESTIMULAR LA COMPRENSIÓN LECTORA DESCRIBIENDO PERSONAJES, LUGARES Y COSAS.	COMPUTADORA	2 HORAS	SE LEE EN VOZ ALTA UN CUENTO, CON LOS PERSONAKES DEL CUENTO LOS ESTUDIANTES ELEBORAN SU PROPIA LOTERÍA CON IMÁGENES PREDISEÑADAS EN LA COMPUTADORA, LUEGO LAS IMPRIMEN Y JUEGAN CON SUS COMPAÑEROS.
7.- LA RESPUESTA CORRECTA	MEJORAR LA COMPRENSION LECTORA A TRAVES DE EJERCICIOS DE SELECCIÓN MULTIPLE	COMPUTADORA	2 HORAS	SE LES GRABA A LOS NIÑOS UNA FICHA CON LA LECTURA DE UN CUENTO, REALIZAN LA LECTURA MENTAL Y AL FINAL DESARROLLAN UN CUESTIONARIO SOBRE EL TEMA.
8.- PRACTIQUEMOS ORTOGRAFÍA	MEJORAR LA COMPRENSION LECTORA A TRAVES DE LA NORMAS ORTOGRÁFICAS	COMPUTADORA	1 HORA SEMANAL	SE ENTREGARA A LOS ESTUDIANTES FICHAS CON SUS COMPUTADORAS, ELLOS CORREGIRÁN LOS TEXTOS CON LA ORTOGRAFÍA CORRECTA.
9.- EL ACENTO DE LAS PALABRAS	MEJORAR LA COMPRENSIÓN LECTORA Y FORTALECER LA ORTOGRAFIA	COMPUTADORA	1 HORA	LOS ALUMNOS CORREGIRÁN EN SU COMPUTADORA TEXTOS PREVIAMENTE DISEÑADOS CON ERRORES ORTOGRÁFICOS.

A pesar de esta guía de soporte para conducir actividades de comprensión lectora apoyados en TICS y TAC; (Yeferson Mosquera Rentería, 2016), “La escuela debe acercar a los estudiantes hacia los aprendizajes

significativos, las Tecnologías de la Información y Comunicación pueden contribuir en ese proceso, la escuela debe ser una aliada de las tecnologías, para que cada uno de los miembros pueda adoptar los nuevos conocimientos en la medida de lo posible, para buscar que este cambio integre la enseñanza y aprendizajes de la educación actual.”, será necesario aplicar entrevistas a alumnos para que el pretendido *Sistema interactivo(juego) orientado a la comprensión lectora en niños de 4° grado de educación básica*; se construya acorde a las necesidades de niños y niñas de educación básica. Desde luego un enfoque de observación participante (Spradley, 1980), para observar el trabajo en la materia del maestro-alumno-maestro-alumno. Amén de aplicar un cuestionario estructurado para ambos en el que nos describan las estrategias de enseñanza de la comprensión lectora, como proceso fundamental para adquisición de diferentes aprendizajes mediante la decodificación del texto y así de la comprensión de texto leído.

Resultados

El *Sistema interactivo(juego) orientado a la comprensión lectora en niños de 4° grado de educación básica*; se encuentra en un nivel de preconfiguración, las lecturas realizadas sobre los hábitos de lectura y el contexto actual de la comprensión lectora, se identificó que en efecto; es necesaria la aplicación de propuestas de esta naturaleza, desde un marco de la tecnología y la educación que permita ensanchar los beneficios de la comprensión lectora en los sujetos de estudio; así como de la experimentación en los estudiantes de 4° grado de educación básica; a efecto de producir en ellos la competencia lectora. En el mismo orden se identificó la necesidad de enfatizar, no solo la interacción de las Tecnologías de la Información, sino, la de las Tecnologías de Aprendizaje, porque ambas configuran los frisos que el estudiante requiere para la producción de la competencia lectora como habilidad comunicativa. Que despierte la necesidad sistémica de gestionar desde el marco de la comprensión lectora su propio conocimiento, que habilite beneficios para la escuela, el estudiante, la familia, el sistema educativo y la sociedad en su conjunto.

Conclusión

La aplicación de los aspectos clave que integran la propuesta del sistema interactivo(juego) orientado a la comprensión lectora en niños de 4° grado de educación básica, en estricto sentido permitirá la configuración de un software o aplicación que interactúe con padres de familia en casa, con el docente y los niños y niñas en la escuela-, permitirá beneficios al sistema educativo en términos de las evaluaciones tanto cuantitativas como cualitativas sobre la efectividad y eficiencia de los contenidos didácticos enlazados por la tecnología y la educación en las actividades y acciones en pro de la comprensión lectora que haga florecer la competencia lectora en estudiantes del 4° grado de la primaria Dionisio Zurita Belchez, en el municipio de Centro, Tabasco.

Referencias

- Raquel Gómez Díaz, A. G.-R.-G. (12 de 2015). *APPrender a leer y escribir: aplicaciones para el aprendizaje de lectoescritura*. Obtenido de revista.usual.es: <http://revistas.usal.es/index.php/eks/article/viewFile/eks2015164118137/13762>
- Arancibia Fuentes Katherine (2019) ¿Qué es la comprensión lectora?. Disponible en: <http://ww2.educarchile.cl/Portal.Base/Web/VerContenido.aspx?GUID=9fd5370f-dbl8-4fc0-9d06-b326e453d221&ID=229643&PT=35&FMT=6727>
- Alonso, J. y Mateos, M. (1985) "Comprensión Lectora: Modelos, Entrenamiento y Evaluación". Infancia y Aprendizaje.
- Ayala, J. J. (2014, 07 13). Estrategias metacognitivas para articular el conocimiento. Disponible en: <https://www.ibo.org/contentassets/60dle68eafc7437faf033f8d9f5c6d6d/saturday-estrategias-metacognitivas-jessica-jasso.pdf>
- A. W. Tony Bates y Albert Sangrá (2012) *La gestión de la Tecnología en la educación superior, estrategias para transformar la enseñanza y el aprendizaje*. Barcelona, Ediciones Octaedro, S.L.
- Barboza Marcano, Y. (2007). La lectura: Herramienta fundamental para la formación de los futuros docentes en el contexto de la sociedad del conocimiento. *Laurus*, 13 (24), 112-130.
- Consejo Nacional Para la Cultura y las Artes (2015) *Encuesta Nacional de Lectura 2015*. CONACULTA-Gobierno Federal.
- Ele, D. D. (2018). Macroestructura Textual. Disponible en: https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/macroestructuralex.html
- Freire, Paulo (1987) *Pedagogía del oprimido*. Edit. Tierra Nueva. Siglo XXI. Argentina.
- Geva, E. (1985) "Mejora de la Comprensión Lectora mediante Diagramas de Flujo". Infancia y Aprendizaje.
- Gonzalez, J. P. (2000). Las estrategias de lectura: Su utilización en el aula: EDUCERE La Revista Venezolana. Disponible en: <http://www.redalyc.org/pdf/356/35601104.pdf>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (2015) *Estudio sobre hábitos de lectura en la era móvil*. Edit. UNESCO. París, Francia.
- Parametría (2013) *Encuesta Sobre Lectura*.
- Pérez Ruíz, V., y La Cruz Zambrano, A. (2014). Estrategias de enseñanza y aprendizaje de la lectura y escritura en educación primaria. *Zona Próxima*, (21), 1-16.
- Rovira Salvador Isabel (2018). *Psicología y Mente*. Disponible en: <https://psicologiymente.com/inteligencia/pensamiento-inferencial>
- Yeferson Mosquera Rentería, A. R. (2016). *Estudio de las estrategias lúdicas pedagógicas que, dispuestas en medios digitales, mejoran el aprendizaje de la lectoescritura en estudiantes de 2º grado de la I.E Colombia*. Obtenido de repository.upb.edu.co: https://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/3109/MTIC_TESIS%20DE%20GRADO_YefersonMosquera_AlirioRomana.pdf?sequence=1
- Spradley, James P. (1980) "The ethnographic research cycle?. Participant observation. Holt, Rinehart and Winston. Estados Unidos. Pp. 26-36
- Van Dijk, Teun A. (1980) *Texto y contexto Semántica y pragmática del discurso*. Ediciones Cátedra, S. A. Madrid, España.