



BY

Modelo de mejora en lectoescritura mediante un entorno virtual con juegos colaborativos en escuelas públicas

Model for improving literacy through a virtual environment with collaborative games in public schools

Carlos Andrés Vélez Arroyave

<https://orcid.org/0000-0002-1084-0842>

andresvelez1286@gmail.com

Universidad Metropolitana de Educación Ciencia y Tecnología (UMECIT)

Ciudad de Panamá-Panamá

ESUMEN

El presente artículo tuvo como objetivo validar la efectividad de un modelo de aprendizaje basado en juegos colaborativos digitales para mejorar las competencias de lectoescritura en estudiantes de quinto grado de educación primaria. La metodología empleada fue de tipo mixto, combinando un diseño cuasiexperimental con pruebas pretest y posttest, junto con entrevistas semiestructuradas a docentes y estudiantes. Los resultados indicaron que, aunque los estudiantes mostraron mejoras en la comprensión y creatividad en lectoescritura, persisten deficiencias en la participación activa y en la formulación de respuestas argumentativas. Las entrevistas revelaron resistencia al uso de herramientas digitales innovadoras por parte de los docentes. En conclusión, el modelo pedagógico basado en juegos colaborativos digitales ha demostrado ser efectivo para aumentar el interés y la motivación en el aprendizaje, aunque se requiere fortalecer las competencias en expresión escrita y comprensión crítica de textos.

Palabras clave: lectura, modelo, escritura.

Recibido: 23-06-24 – Aceptado: 27-08-24

ABSTRACT

This article aimed to validate the effectiveness of a digital collaborative game-based learning model to enhance literacy competencies among fifth-grade primary school students. The employed methodology was mixed-methods, combining a quasi-experimental design with pretest and posttest assessments, alongside semi-structured interviews with teachers and students. The results indicated that, although students showed improvements in reading comprehension and creativity in writing, there are persistent deficiencies in active participation and the formulation of argumentative responses. The interviews revealed resistance to the use of innovative digital tools by teachers. In conclusion, the pedagogical model based on digital collaborative games has proven effective in increasing interest and motivation in learning, though there is a need to strengthen competencies in written expression and critical text comprehension.

Keywords: reading, model, writing.

INTRODUCCIÓN

En la sociedad contemporánea, la educación enfrenta desafíos cada vez más complejos, derivados de un entorno en constante evolución. El progreso tecnológico y la globalización exigen que las personas no solo obtengan conocimientos, sino que también fomenten competencias analíticas y capacidades de adaptación. En este contexto, la formación en lectoescritura, considerada una competencia esencial para el desarrollo académico y personal, se convierte en un tema central de discusión y análisis, por tanto, el artículo se enfoca en la necesidad de revisar y mejorar los métodos pedagógicos tradicionales mediante el diseño de un modelo innovador para la enseñanza de la lectoescritura en el quinto grado de primaria.

Un desafío importante en el campo educativo es la persistencia de obstáculos en el aprendizaje de la lectura y la escritura, estos obstáculos se evidencian en la baja motivación de los estudiantes y en un desinterés general hacia las tareas relacionadas con la lectura, lo cual limita su capacidad de análisis crítico y comprensión profunda de los textos. Pino (2018) destaca que una de las problemáticas actuales es la incapacidad de muchos estudiantes para describir y puntualizar la realidad de manera objetiva, sin añadir u omitir datos subjetivos, esta deficiencia en la capacidad de observación y análisis crítico afecta no solo el desempeño académico, sino también la preparación de los estudiantes para enfrentar los retos del mundo contemporáneo (Pino, 2018).



La importancia de tratar este tema reside en la necesidad de actualizar los enfoques pedagógicos para alinearse con las exigencias contemporáneas. La capacidad de leer y escribir no solo constituye una habilidad fundamental, sino que también sirve como base esencial para desarrollar competencias analíticas y pensamiento autónomo. Palma (2019) argumenta que, en un mundo donde la inteligencia basada en el procesamiento de fórmulas y el recuerdo de datos resulta insuficiente, es fundamental que los estudiantes desarrollen una comprensión profunda y crítica de la información. La falta de estrategias pedagógicas efectivas para la enseñanza de la lectoescritura en el grado quinto refleja una brecha significativa en el sistema educativo que debe ser abordada para mejorar los resultados de aprendizaje (Palma, 2019).

Para superar estas dificultades, el artículo propone el diseño de un modelo pedagógico centrado en el despliegue de un programa semestral basado en juegos colaborativos digitales. La gamificación, que se refiere al uso de elementos de juego en contextos no lúdicos, se presenta como una metodología innovadora capaz de transformar el proceso de enseñanza y aprendizaje. La teoría de la gamificación, como se detalla en estudios previos, sugiere que el uso de juegos y actividades interactivas, facilitando así la adquisición de competencias clave (Silva, 2014). Los juegos colaborativos digitales no solo promueven la interacción y el trabajo en equipo, sino que también fomentan una mayor participación activa en el proceso educativo. Adicional a ello, la teoría del aprendizaje colaborativo, que subraya el valor de la interacción social y la colaboración, respalda la noción de que los estudiantes logran un aprendizaje más eficiente cuando cooperan hacia metas compartidas. Por otro lado, la teoría de la gamificación, que integra elementos de juego en el proceso educativo, ha demostrado ser eficaz en la mejora del rendimiento académico y en la promoción de un aprendizaje más profundo (Pulido, 2020).

Con base en lo anterior, el contexto de esta investigación se centra en el sistema educativo de primaria, específicamente en el quinto grado, una etapa crítica para el desarrollo de las competencias de lectoescritura. En esta fase, la adaptación de los métodos pedagógicos a las necesidades específicas de los estudiantes es crucial para establecer una base sólida para su aprendizaje futuro. Brito (2020) argumenta que la apatía hacia la lectura y la escritura en los estudiantes puede estar relacionada con factores como el acceso limitado a recursos bibliográficos y la falta de estímulo en el entorno familiar. La ausencia de libros en el hogar y el débil hábito lector son identificados como factores que contribuyen a la falta de interés en la lectura. En este contexto, la investigación busca abordar estas deficiencias mediante la implementación de un programa de juegos colaborativos digitales, este enfoque no solo pretende superar las dificultades actuales, sino también preparar a los estudiantes para enfrentar los desafíos de un entorno digital y globalizado, integrando soluciones prácticas y modernas para mejorar las competencias de lectoescritura (Brito, 2020).

METODOLOGÍA

La metodología empleada en esta investigación se basa en un enfoque mixto, integrando un enfoque cuantitativo con un complemento cualitativo, esta combinación permite obtener una visión más completa sobre el impacto del modelo de aprendizaje basado en juegos colaborativos digitales en las competencias de lectoescritura de los estudiantes de quinto grado de educación primaria. El enfoque cuantitativo permite la recolección y análisis de datos objetivos, que reflejan el progreso académico de los estudiantes, evaluando específicamente los resultados obtenidos a partir de la implementación de este modelo en un ambiente virtual de aprendizaje.

Por otro lado, el complemento cualitativo se utiliza para explorar de manera más detallada las interacciones y percepciones de los participantes en el proceso educativo, tanto estudiantes como docentes, con el fin de comprender cómo los juegos colaborativos digitales influyen en su aprendizaje, esta aproximación cualitativa proporciona un contexto más profundo y detallado que complementa los datos numéricos, permitiendo que la investigación no solo cuantifique el impacto, sino que también identifique factores subyacentes que puedan influir en los resultados, ofreciendo así una perspectiva más holística del fenómeno.

Hipótesis

La investigación plantea las siguientes hipótesis:

- **Hipótesis de investigación (HI):** La utilización de un entorno virtual de aprendizaje centrado en juegos colaborativos digitales promueve el avance en las habilidades de lectura y escritura entre estudiantes de quinto grado en escuelas públicas.
- **Hipótesis nula (HO):** Los entornos virtuales de aprendizaje que emplean juegos colaborativos no tienen un impacto positivo en la mejora de los procesos de enseñanza y aprendizaje de la lectura y la escritura en estudiantes de quinto grado.



Tipo de Investigación

La investigación se clasifica como aplicada, ya que busca implementar conocimientos teóricos en la práctica mediante la evaluación de un modelo para la enseñanza de la lectoescritura. Según Hernández (2012), la investigación aplicada utiliza hallazgos teóricos para abordar problemas prácticos y transformar la realidad educativa.

Diseño de Investigación

El diseño de investigación utilizado es cuasiexperimental, ya que se busca validar el impacto del modelo de aprendizaje basado en juegos colaborativos digitales en el rendimiento en lectoescritura de los estudiantes, sin asignar aleatoriamente a los participantes a los grupos de control y experimental, este diseño permite manipular la variable independiente (implementación del modelo) y observar sus efectos en la variable dependiente (mejora en la lectoescritura), mientras se controla por factores externos que puedan influir en los resultados. La metodología cuasiexperimental es adecuada cuando, por razones éticas o logísticas, no se puede llevar a cabo una asignación aleatoria de los grupos, lo que es común en contextos educativos donde no es factible alterar la composición de las aulas; al emplear un grupo control no-equivalente, se asegura una comparación válida de los resultados entre los estudiantes que participan en la intervención y aquellos que no, ofreciendo información cuantificable y estadísticamente significativa para medir la efectividad del modelo propuesto.

Unidades de Estudio y Sujetos de Investigación

La investigación se lleva a cabo con tres grupos de alumnos de quinto grado en tres escuelas públicas ubicadas en la región de La Estrella, Antioquia:

- I.E. José Antonio Galán
- I.E. Bernardo Arango Macias
- Liceo Consejo Municipal

Población y Escenario de Investigación

La población objetivo incluye aproximadamente 90 estudiantes de quinto grado, distribuidos en tres centros educativos públicos seleccionados estratégicamente. Los criterios de inclusión consideran únicamente a estudiantes inscritos en quinto grado, con edades comprendidas entre los 9 y 11 años, lo que asegura que todos los participantes se encuentren en una etapa similar de desarrollo cognitivo y académico. Además, para garantizar el cumplimiento de los principios éticos, solo se incluirán aquellos estudiantes que, junto con el consentimiento informado de sus padres o acudientes, acepten participar voluntariamente en la investigación, este enfoque asegura que la muestra sea representativa y relevante, permitiendo obtener resultados que reflejen de manera precisa el impacto del modelo de mejora en lectoescritura en la población estudiada.

Instrumentos de recolección de datos

Tabla 1

Instrumentos de recolección de datos

Instrumento	Aplicación a muestra	Descripción
Prueba pretest	90 estudiantes de quinto grado en tres instituciones.	Prueba tipo ICFES con 10 preguntas: competencias literal (1-3), inferencial (4-6), crítica (5-6), apreciativa (6) y creadora (7-10).
Prueba postest	Aplicada a los mismos 90 estudiantes.	Prueba tipo ICFES con 12 preguntas: competencias literal (1, 2, 4), inferencial (3, 5, 6), crítica (5, 3, 7-8), apreciativa (9-11) y creadora (8, 11-12).
Entrevistas	3 docentes y estudiantes seleccionados de quinto grado.	Entrevistas semiestructuradas: 20 preguntas a docentes y 10-9 preguntas a estudiantes, evaluando lectoescritura, estilos de aprendizaje y ambientes virtuales de aprendizaje.



RESULTADOS Y DISCUSIÓN

La investigación se centra en evaluar un modelo de aprendizaje basado en juegos colaborativos digitales para mejorar las competencias de lectoescritura en estudiantes de quinto año de educación primaria. El análisis se ha realizado en tres fases: antes, durante y después de la implementación del modelo, con el objetivo de medir el impacto en el rendimiento académico de los estudiantes y la efectividad del ambiente virtual de aprendizaje. Inicialmente, se efectuó una entrevista a los estudiantes para evaluar sus preferencias y estrategias en lectura y escritura. Los resultados revelaron deficiencias significativas en el hábito lector y en las estrategias de enseñanza utilizadas en el aula. Los estudiantes indicaron que las herramientas tecnológicas y los juegos colaborativos digitales eran más atractivos y facilitaban mejor la comprensión de los textos. Para identificar las debilidades en las competencias lectoescritoras, se administró una prueba de pretest que consistió en lecturas y preguntas tipo ICFES. Los resultados mostraron que los estudiantes presentaban dificultades en la participación activa, en la formulación de respuestas argumentativas y en la socialización de las actividades en clase, se observó un bajo nivel de concentración y dificultad para mantener la atención durante las explicaciones.

Por otra parte, en cuanto a la entrevista semiestructurada realizada a los docentes, se identificó que las estrategias pedagógicas predominantes eran tradicionales y poco innovadoras. Los docentes, a pesar de su disposición para resolver dudas, empleaban métodos monótonos que no fomentaban un interés genuino en el contenido. La falta de preparación y el escaso uso de material didáctico actualizado contribuyen a una experiencia de aprendizaje menos efectiva. Además, se evidenció que los docentes no utilizaban herramientas digitales ni juegos colaborativos, lo que sugiere una resistencia al cambio y una falta de adaptación a nuevas metodologías de enseñanza.

Prueba Pretest: Prueba Diagnóstica

Los resultados obtenidos de la prueba diagnóstica revelan una comprensión general adecuada de las competencias lectoescritoras por parte de los estudiantes, aunque también destacan áreas que requieren mejora. En la primera parte de la prueba, basada en el texto "La visita de la Primavera", los estudiantes mostraron una buena comprensión de la información general del texto. La mayoría identificó correctamente que los floreros contenían alcachofas, que doña Primavera derramó flores y que, al final, todos cantaron y bailaron, sin embargo, se observó que algunos estudiantes tenían dificultades al justificar sus respuestas, lo que indica la necesidad de trabajar más en la capacidad de argumentación y reflexión sobre los textos leídos. En el segundo fragmento, "El león y el ratón", los estudiantes demostraron una comprensión adecuada de la historia y de la moraleja subyacente. La mayoría comprendió que el ratón suplicó ser liberado, que utilizó sus dientes para romper la red y que la moraleja de la historia es que incluso los seres más pequeños pueden ser útiles. La opinión sobre la decisión del león de liberar al ratón fue mayoritariamente positiva, reconociendo que la misericordia trajo beneficios futuros, sin embargo, algunos estudiantes aún tienen dificultades en la interpretación profunda y en la justificación de sus opiniones. Adicional a ello, la tarea de redactar un texto narrativo sobre una experiencia personal también mostró una variabilidad en la calidad. Los textos presentaron diferencias en claridad, estructura y desarrollo de ideas, lo que sugiere la necesidad de reforzar las habilidades de escritura creativa y organización textual.

Prueba Evaluación Propuesta

En la prueba de evaluación de la propuesta, basada en el texto sobre Hou Yin, los estudiantes acertaron en la mayoría de las preguntas, identificando correctamente el papel de Hou Yin como un buen arquero, el número de soles, el medio de transporte que utilizaba y la razón del destierro de su esposa. La comprensión de los deseos de Hou Yin y las consecuencias de sus acciones fue también precisa.

Por otra parte, en la tarea de crear una historia inventada en otro planeta, se observaron resultados mixtos. Algunos estudiantes presentaron narrativas bien estructuradas y creativas, mientras que otros necesitaron mejorar en la coherencia y desarrollo de la historia, este ejercicio destacó tanto el potencial creativo de los estudiantes como las áreas donde se requiere más desarrollo en la expresión escrita.

Modelo Pedagógico Basado en Juegos Colaborativos

El modelo pedagógico diseñado para fortalecer las habilidades de lectoescritura en estudiantes de quinto año se basa en la implementación de juegos colaborativos digitales, este enfoque busca transformar el desarrollo educativo a través de la incorporación de métodos novedosos y tecnológicas que fomenten la participación activa y el desarrollo de competencias específicas.

Para generar hábitos de lectura sólidos, es crucial que los docentes implementen pautas efectivas. Según Meza (2013), estas pautas incluyen:

- Relacionar la lectura con experiencias del lector.
- Utilizar diversos materiales de lectura.
- Motivar durante el proceso de lectura.

- Orientar adecuadamente a los estudiantes para mejorar la comprensión lectora, desde la literal hasta la inferencial.
- Explicar los objetivos y motivaciones antes de la lectura.
- Leer fragmentos durante el proceso y observar el trabajo de los estudiantes.
- Recapitular oralmente la lectura para asegurar la comprensión completa.

Competencias Lectoescritoras

El modelo se enfoca en tres niveles clave de competencias lectoescritoras:

- **Comprensión Literal:** Este nivel se refiere a la capacidad de captar lo que el texto dice claramente. Incluye identificar la idea principal, el espacio, el tiempo, y los signos del texto, así como ordenar eventos y recordar detalles. La comprensión literal puede dividirse en:
 - ✓ **Literalismo Transcripcional:** Reconocimiento de frases y significados del diccionario.
 - ✓ **Literalismo por Paráfrasis:** Traducción semántica donde palabras similares ayudan a retener el significado (Montoya y Benedetti, 2021).
- **Comprensión Inferencial:** Implica interpretar y conectar información implícita en el texto. Los indicadores incluyen prever resultados, inferir significados de palabras desconocidas, y sugerir causas y efectos, este nivel exige habilidades de razonamiento y la capacidad de hacer inferencias basadas en el contexto (Pantoja, 2023).
- **Comprensión Crítica:** Se centra en la capacidad de evaluar y formar juicios sobre personajes, autores e historias. Implica crear argumentos para respaldar opiniones y participar en discusiones críticas, este nivel fomenta un ambiente de debate y evaluación en el aula (Benavidez, 2024).

En cuanto a la metodología del modelo de aprendizaje se estructura en torno a las competencias lectoescritoras y se organiza en tres componentes clave: semántico, pragmático y analítico. En el componente semántico, se enfoca en recuperar y comparar información explícita e implícita del texto mediante actividades como el análisis del título y la activación del conocimiento previo. El componente pragmático se centra en identificar y entender la estructura del texto, clarificando dudas y realizando predicciones durante la lectura. Asimismo, el componente analítico abarca la recapitulación completa del texto, el planteamiento de finales alternativos y la reflexión sobre las emociones de los personajes y de los estudiantes. Cada componente está respaldado por estrategias específicas como establecer objetivos de lectura, clarificar términos difíciles, y sintetizar y auto cuestionar el contenido para fomentar una comprensión integral y crítica del texto.

Desarrollo del Modelo

El modelo de aprendizaje de juegos colaborativos digitales se implementa mediante la plataforma Classcraft, que actúa como un cuaderno digital del docente y permite registrar las acciones de los estudiantes. Classcraft gamifica el proceso educativo, reflejando el trabajo y esfuerzo de cada alumno en la evolución de su avatar, esta herramienta potencia el trabajo colaborativo, mejora la convivencia en el aula y estimula la motivación, transformando el aprendizaje en una experiencia más lúdica y comprometida a lo largo del curso escolar.

Figura 1. Logo de la Plataforma



El modelo de aprendizaje comienza con la creación de avatares por parte de los estudiantes, quienes eligen entre tres clases: guerrero, mago o sanador. Cada clase ofrece poderes y características únicas, adaptadas a diferentes tipos de estudiantes. A medida que avanzan en el curso, los avatares evolucionan, permitiendo personalización, adquisición de mascotas y aprendizaje de nuevos poderes según la experiencia ganada.

Figura 2. Interfaz en la plataforma



En segundo lugar, se organiza el progreso en el juego a través de niveles o islas temáticas: convergentes, divergentes, acomodadores y asimiladores. Cada isla representa un grado específico de competencia en lectoescritura, permitiendo al docente evaluar el desarrollo y las habilidades de los estudiantes en función de su avance. De este modo, se ajusta la dificultad y las actividades según el nivel alcanzado por cada estudiante, facilitando un seguimiento personalizado y adaptado a sus necesidades.

Figura 3. Interfaz del Juego



En cada isla del juego, los estudiantes participan en una serie de juegos que aumentan en complejidad a medida que desarrollan sus habilidades lectoras, obteniendo poderes y beneficios en el proceso, estos juegos se crean utilizando la plataforma Genially, que permite diseñar contenidos digitales interactivos como infografías, presentaciones y juegos mediante una interfaz de "arrastrar y soltar". Genially facilita la creación de recursos educativos interactivos que se pueden incrustar en sitios web o visualizar en navegadores, promoviendo así una experiencia de aprendizaje dinámica y accesible.

Figura 4. Interfaz de Juego en la plataforma Genially

En la plataforma diseñada para el aprendizaje colaborativo, se crearon juegos específicos para cada isla temática: convergente, divergente, acomodador y asimilador. Un ejemplo de actividad para el estilo divergente es el juego "Historias Cruzadas", donde los estudiantes elaboran una historia colaborativa a partir de un fragmento inicial proporcionado por el docente. Cada estudiante escribe un párrafo, pasando la historia al siguiente compañero para su continuación.

Se utilizan fragmentos iniciales como "El secreto del viejo roble", "La isla misteriosa" y "El robot del futuro", que sirven como punto de partida para la narrativa. Los objetivos de esta actividad incluyen fomentar la creatividad, desarrollar habilidades de escritura colaborativa y promover la reflexión desde diversas perspectivas. Los materiales necesarios son dispositivos digitales o papel y lápiz, y los grupos de estudiantes, previamente formados, colaboran en la escritura de la historia. Tras completar la historia, los grupos reflexionan sobre cómo cada contribución influyó en el desarrollo de la trama y la comparten con la clase, promoviendo la discusión sobre las distintas interpretaciones del fragmento inicial, esta dinámica, realizada en la plataforma Genially, facilita la creación de contenidos interactivos y escalables que enriquecen la experiencia educativa al permitir la integración de elementos lúdicos y colaborativos en el proceso de enseñanza.

En la reflexión sobre la aventura de Tomás y sus amigos, se invita a los estudiantes a compartir sus opiniones sobre la historia, discutir cómo contribuyó cada uno a la narrativa y explorar posibles nuevas aventuras en la biblioteca secreta. Para fortalecer la colaboración, se utilizan foros de discusión para intercambiar ideas, diagramas de flujo para seguir la trama y la evaluación entre pares para comentar y valorar las aportaciones de los compañeros. Cada juego en la plataforma Classcraft tiene un enlace a Genially, donde los estudiantes realizan las actividades y presentan evidencias de su participación.

Con base a lo anterior, la intervención mostró que, al utilizar estos juegos, los estudiantes se volvieron más participativos y comprometidos con la lectura, identificando sus debilidades y corrigiendo errores con la ayuda del docente. Las actividades, diseñadas para ser interactivas y aplicables a situaciones cotidianas, ayudaron a consolidar no solo las competencias lectoras, sino también habilidades digitales y sociales, fomentando la colaboración y la discusión entre compañeros. Por otro lado, las percepciones de estudiantes y docentes indicaron que las herramientas digitales y los juegos colaborativos fortalecen significativamente el proceso de enseñanza-aprendizaje. Los docentes destacaron el impacto positivo de la tecnología en la educación, afirmando que los juegos colaborativos ofrecen una forma dinámica y atractiva de aprendizaje que se adapta a las necesidades actuales de los estudiantes, estos recursos no solo facilitan la comprensión de contenidos, sino que también promueven una educación más inclusiva y participativa, preparándolos mejor para los retos académicos y sociales del futuro.

En cuanto a la comprensión lectora es esencial para formar ciudadanos reflexivos y críticos, ya que permite entrenar el pensamiento crítico y comprender mejor el mundo. En quinto de primaria, es crucial establecer una base sólida en la comprensión de textos para que los estudiantes puedan enfrentar desafíos académicos más complejos en secundaria. Según Guerra (2024), este nivel educativo es clave para que los alumnos reconozcan la lectura como una herramienta fundamental para entender su entorno y mejorar su desempeño en distintas áreas del conocimiento (Guerra, 2024). Es vital que las prácticas de lectura en educación primaria se conecten con el contexto sociocultural de los estudiantes, promoviendo actividades que vayan más allá de la decodificación superficial de textos; fomentar la lectura académica y reflexiva en lugar de la repetición mecánica permitirá desarrollar lectores críticos y autónomos, capaces de hacer predicciones e inferencias basadas en situaciones actuales y relevantes, contribuyendo así a un aprendizaje significativo y profundo.

De acuerdo con Tovar (2018), en quinto de primaria es cuando los estudiantes comienzan a comprender la importancia de la lectura como un medio que les permite entender mejor la realidad en la que viven. Entienden, además, cómo la lectura y la escritura se establecen como ejes clave en el desarrollo del lenguaje, ya que les permite ampliar sus conocimientos y su



desempeño en las diferentes asignaturas, se considera, por consiguiente, que algunas de las prácticas escolares de lectura en educación primaria deben incluir actividades relacionadas con lo que se hace con la lectura en el medio social, es decir, prácticas relacionadas con el contexto sociocultural en que se desenvuelven los estudiantes.

CONCLUSIONES

Con base en lo anterior, se concluye que la integración de ambientes virtuales de aprendizaje y juegos colaborativos digitales en la enseñanza de la lectoescritura en quinto de primaria presenta un enfoque pedagógico eficaz y relevante, este modelo no solo mejora la comprensión lectora al facilitar una práctica más dinámica y contextualizada, sino que también fomenta el desarrollo de habilidades críticas y reflexivas en los estudiantes. Los datos obtenidos muestran que el uso de estas herramientas digitales permite a los estudiantes formular y resolver preguntas de manera más clara y precisa, superar sus debilidades en la comprensión y aplicar sus conocimientos en situaciones reales. Esta metodología, al involucrar elementos lúdicos y colaborativos, ofrece una forma innovadora de enseñar que se alinea con las necesidades contemporáneas de aprendizaje, permitiendo una mayor interacción y adaptabilidad en el aula, sin embargo, a pesar de los resultados positivos, persisten interrogantes sobre la generalización de estos hallazgos a diferentes contextos educativos y niveles de enseñanza. Sería beneficioso para futuras investigaciones explorar cómo estos enfoques digitales pueden ser adaptados y aplicados en otros niveles educativos o en diferentes contextos culturales y socioeconómicos. Además, se requiere un análisis más profundo de cómo la implementación de estas metodologías impacta a largo plazo en el desarrollo académico y personal de los estudiantes, estas áreas representan una tarea pendiente que podría enriquecer el entendimiento de las prácticas pedagógicas basadas en tecnologías digitales y ofrecer una perspectiva más completa sobre su efectividad en la educación.

Como resultado, los estudiantes encontraron más sencillo identificar sus debilidades y buscar soluciones adecuadas para superarlas durante el proceso de aprendizaje. La conclusión principal es que, a través del uso de entornos virtuales, los estudiantes mostraron una mejora en su capacidad para conceptualizar problemas y relacionarlos con su entorno y experiencias personales, lo que facilitó una comprensión y aplicación más efectiva de los conceptos, esta relación demuestra un pensamiento crítico y una resolución adecuada de los problemas presentados. Los estudiantes demostraron habilidad para razonar los problemas y justificar sus respuestas con fundamentos sólidos y evidencias claras, lo que indica un fortalecimiento significativo de las competencias en lectoescritura mediante estrategias pedagógicas apoyadas en juegos colaborativos.

REFERENCIAS

- Benavidez, E. (2024). *Comprende y escapa: Diseño de un ambiente virtual de aprendizaje tipo escape room como herramienta didáctica en los buenos procesos lectores*. Repositorio Institucional: <https://repositorio.unbosque.edu.co/items/698319f7-08f7-4740-b05f-24cb540bf675>
- Brito, Y. (2020). La lectura crítica como método para el desarrollo de competencias en la comprensión de textos. *Revista Educare*, 24(3), 2-10. <https://doi.org/https://revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/download/1358/1373?inline=1>
- Davila, G. (2006). El razonamiento inductivo y deductivo dentro del proceso investigativo en ciencias experimentales y sociales. *Redalyc*, 12(1), 2-15. <https://doi.org/https://www.redalyc.org/pdf/761/76109911.pdf>
- García, L. (2019). Necesidad de una educación digital en un mundo digita. *Dialnet*, 22(2), 9-22. <https://doi.org/https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6968454>
- Guerra, J. (2024). *Modelo de ambiente virtual de enseñanza - aprendizaje mediado por la Televisión Digital Interactiva orientado a la extensión social universitaria*. Repositorio Institucional: <https://repositorio.unal.edu.co/handle/unal/86669>
- Hernandez, S. (2012). *Metodología de la Investigación*. Repositorio Institucional: <http://repositorio.ucsh.cl/bitstream/handle/ucsh/2792/metodologia-de-la-investigacion.pdf?sequence=1>
- Palma, J. (2019). *Inteligencia Emocional y Niveles de Comprensión Lectora en Estudiantes del Sexto grado en una institución educativa*. Repositorio Institucional: <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/9fede2fe-9536-41fc-952d-22150f2cb3a1/content>
- Pantoja, A. (2023). *Elaboración de un recurso pedagógico a través de la implementación de un ambiente virtual de aprendizaje en Google Sites como repositorio para mejorar la competencia comunicativa lectora en el área de inglés de los estudiantes de grado tercero, en la Inst.* Repositorio Institucional: <https://repositorio.unicartagena.edu.co/handle/11227/16851>
- Pino, R. (2018). *Metodología de la Investigación Científica*. Editorial San Marcos: http://www.editorialsanmarcos.com/index.php?id_product=169&controller=product



BY

- Pulido, L. (2020). *Fortalecimiento de los Procesos de Lectura, Escritura y Oralidad a través de un ambiente virtual de aprendizaje*. Repositorio Institucional: <https://repository.usta.edu.co/handle/11634/29769>
- Rodriguez, C. (2018). Los modelos de aprendizaje de Kolb, Honey y Mumford: implicaciones para la educación en ciencias. *Revistas de Investigación*, 14(1), 2-10. https://doi.org/http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1794-89322018000100051
- Silva, M. (2014). *La comprensión lectora es una habilidad para la vida*. Educar Chil: <http://www.educarchile.cl/ech/pro/app/detalle?ID=225396>