Ciencia y Educación
(L-ISSN: 2790-8402 E-ISSN: 2707-3378)
Vol. 6 No. 1.1
Edición Especial UPSE 2025

JUEGOS DIDÁCTICOS PARA FORTALECER LA LECTURA EN LOS NIÑOS DE CUARTO GRADO

EDUCATIONAL GAMES TO STRENGTHEN READING IN FOURTH GRADE CHILDREN

Autores: [1]Patricia Maribel Lucas Quijije y [2]Anibal Javier Puya Lino.

[1]ORCID ID: https://orcid.org/0009-0004-6398-4649

[2]ORCID ID: https://orcid.org/0000-0003-2457-5848

[1]E-mail de contacto: patricia.lucasquijije6591@upse.edu.ec

[2]E-mail de contacto: apuya@upse.edu.ec

Afiliación: [1*2*]Universidad Estatal Península de Santa Elena, (Ecuador).

Articulo recibido: 9 de Septiembre del 2025

Articulo revisado: 19 de Septiembre del 2025

Articulo aprobado: 29 de Septiembre del 2025

[1]Licenciada en Ciencias de la Educación mención en Educación Inicial por la Universidad San Gregorio de Portoviejo, (Ecuador) con 13 años de experiencia laboral. Maestranda de la Maestría de Educación Básica de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, (Ecuador).

[2]Licenciado en Ciencias de la Educación mención Educación Básica. Magíster en Docencia Universitaria. Magíster en Literatura Infantil y Juvenil. Doctor en Educación. Docente Investigador. Universidad Estatal Península de Santa Elena, (Ecuador).

Resumen

Este estudio tiene como objetivo analizar el impacto de los juegos didácticos en la lectura en niños de cuarto grado con la finalidad de aumentar su motivación y comprensión lectora. Mediante una revisión bibliográfica en el marco teórico de esta investigación se evidenció que, las plataformas educativas en línea, los juegos de rimas y coplas, así como también los videojuegos encaminados hacia la lectura fortalecen la lectura en niños. La metodología de fue de carácter cualitativo, más precisamente de un diseño descriptivo y fenomenológico; se recopilaron datos con entrevistas a 7 docentes de la unidad educativa “5 de Junio”, para que resumieran, en base a sus propias experiencias, lo aplicado durante las clases con juegos didácticos en el aula Los docentes señalaron que los niños estaban involucrados en las actividades y mejor aún fueron más cómodos para expresar sus ideas. A pesar de ello, también se encontraron desafíos en las acciones, como falta de recursos e imperfecciones de la formación de los docentes en la implementación de aplicación gamificadas. No obstante, es entendible la gamificación como una estrategia empleada para aumentar la comprensión lectora ya que brinda dinamismo y mecanismo en el que se puede desempeñar la enseñanza atendiendo los distintos tiempos de aprendizaje. Para aumentar su impacto se determinó la planificación de las actividades, borradores de los materiales necesarios y la capacitación permanente de los docentes, por lo que el uso de juegos didácticos como herramienta es fundamental en la enseñanza de lectura. Se concluye que, Los juegos didácticos estimulan la lectura y, al hacerlo, se logra aumentar la motivación, concentración, comprensión de textos y participación de los estudiantes.

Palabras clave: Juegos didácticos, Comprensión lectora, Gamificación, Estrategias educativas, Motivación estudiantil.

Abstract

This study aims to analyze the impact of didactic games on children reading in fourth grade to increase their motivation and reading comprehension. Through a bibliographic review in the theoretical framework of this research, it was evidenced that online educational platforms, rhyming and copla games, as well as video games aimed at reading strengthen reading in children. The methodology was qualitative, more precisely of a descriptive and phenomenological design; data were collected with interviews with teachers from the "5 de Junio" educational unit, so that they could summarize, based on their own experiences, what was applied during the classes with didactic games in the classroom. The teachers pointed out that the children were involved in the activities and even better were more comfortable expressing their ideas.

Despite this, challenges were also found in the actions, such as lack of resources and imperfections in teacher training in the implementation of gamified applications. However, gamification is understandable as a strategy used to increase reading comprehension since it provides dynamism and a mechanism in which teaching can be carried out according to the different learning times. To increase its impact, the planning of activities, drafts of the necessary materials and the permanent training of teachers were determined, so the use of didactic games as a tool is fundamental in the teaching of reading. It is concluded that Didactic games stimulate reading and, in doing so, it is possible to increase motivation, concentration, comprehension of texts and participation of students.

Keywords: Didactic games, Reading comprehension, Gamification, Educational strategies, Student motivation.

Sumário

Este estudo tem como objetivo analisar o impacto dos jogos didáticos na leitura de crianças do quarto ano de escolaridade, a fim de aumentar sua motivação e compreensão leitora. Por meio de uma revisão bibliográfica no referencial teórico desta pesquisa, evidenciou-se que as plataformas educacionais online, os jogos de rima e copla, bem como os videogames voltados para a leitura fortalecem a leitura nas crianças. A metodologia foi qualitativa, mais precisamente de delineamento descritivo e fenomenológico; os dados foram coletados com entrevistas com professores da unidade educacional "5 de Junio", para que pudessem resumir, com base em suas próprias experiências, o que foi aplicado durante as aulas com jogos didáticos em sala de aula. Os professores apontaram que as crianças estavam envolvidas nas atividades e melhor ainda estavam mais à vontade para expressar suas ideias. Apesar disso, também foram encontrados desafios nas ações, como falta de recursos e imperfeições na formação de professores na implementação de aplicativos gamificados. No entanto, a gamificação é compreensível como uma estratégia utilizada para aumentar a compreensão leitora, uma vez que proporciona dinamismo e um mecanismo no qual o ensino pode ser realizado de acordo com os diferentes tempos de aprendizagem. Para aumentar seu impacto, determinou-se o planejamento de atividades, rascunhos dos materiais necessários e a formação permanente dos professores, de modo que o uso de jogos didáticos como ferramenta é fundamental no ensino da leitura. Conclui-se que, os jogos didáticos estimulam a leitura e, ao fazê-lo, é possível aumentar a motivação, a concentração, a compreensão dos textos e a participação dos alunos.

Palavras-chave: Jogos didáticos, Compreensão de leitura, Gamificação, estratégias educacionais, Motivação dos alunos.

Introducción

La lectura no es solo una habilidad técnica, sino una ventana de acceso de la comprensión del mundo, un recurso psicopedagógico para alimentar la imaginación y formar a los individuos capaces de pensar críticamente En el aula, especialmente en el nivel educativo, es necesario fortalecer esta capacidad de los niños en esta ocasión en el nivel cuarto de educación básica ya que es cuando estos comienzan a recibir mayor presión académica y social que enfrentar. No obstante, el proceso no es de lo más sencillo o natural en muchos casos, las dificultades de lectura a menudo se suceden con que motivos, estrategias desparejas y rutinarias los recursos alimentados en menores diferencias. La capacidad de leer es uno de los aspectos fundamentales del desarrollo cognitivo en los estudiantes, se considera que la influencia que esta tiene en el rendimiento escolar depende de la forma de como ellos se relacionan en la sociedad. Desde este aspecto, según estudios de la literatura, un promedio de la mitad de estudiantes de un aula necesitan apoyo constante para comprender lecturas de manera

efectiva, por lo que se propone desarrollar estrategias para sustentar estas habilidades. Es aquí donde entran los juegos didácticos como una propuesta eficaz ya que además de que los niños se divierten, aprenden y se sienten más motivados a la hora de leer.

Los juegos didácticos son materiales eficaces para el perfeccionamiento de la lectura, ofreciendo un rumbo lúdico interesante. Entre las opciones más efectivas se encuentran los juegos de mesa los cuales ayudan a fomentar la construcción de palabras, como lo son Scrabble un juego de palabras famoso en línea el cual usa letras en su estante para crear palabras en un tablero, o Boogle, los cuales ayudan a expandir el vocabulario y a reconocer patrones lingüísticos, así mismo los juegos de cartas han resultado ser efectivos ya que requieren relacionar palabras con imágenes, así como también crear historias a partir de secuencias de imágenes, estos materiales que se localizan en plataformas digitales resultan excelentes para mejorar la comprensión lectora y la capacidad de narración. Según Toriggia (2023) en su artículo de la revista ‘‘Guía infantil’’ la autora especialista logopeda/fonoaudióloga expone que, ‘‘los juegos son la representación más dominante de la investigación’’ la autora de esta investigación resalta la importancia que tiene el juego en el proceso enseñanza-aprendizaje, ya que permite a los alumnos explorar y experimentar con el lenguaje de manera atractiva. Estas herramientas pedagógicas actuales no solo hacen que la lectura sea divertida, sino que también ayudan a estimular el pensamiento crítico y la creatividad al interpretar textos y construir narraciones.

Autores como Guerra et al. (2023) enfatizan que, existen plataformas en línea las cuales tienen diversos juegos los cuales permiten que los niños interactúen con estas mientras se divierten, demostrando que además de aula también lo hacen en casa ya que crea un ambiente dinámico y adaptable que promueve al aprendizaje eficaz porque los niños aprenden a interpretar, relacionar, e identificar palabras con sonidos lo cual les otorga beneficios no solo en el ámbito de la comprensión lectora sino también les proporciona oportunidades para desarrollar habilidades lingüísticas. Echeverry et al., (2021) sostienen que los juegos de rimas y coplas permiten la atención al reconocimiento de estructuras lingüísticas y el desarrollo fonológico, permitiendo entender además el texto de construcción. Siguiendo por esta lógica, el estudio de Sánchez et al. (2022) indicó que los videojuegos digitales en general demostraron efectos significativos en la capacidad para comprender lectura, así como en rendimiento académico debido a sus elementos interactivos que entrenan a hacer concentración y análisis textuales. Esto indica que el aprendizaje basado en juegos no solo resulta atractivo para los niños, sino que también ayuda en sus habilidades de lectura.

El uso de videojuegos educativos ha adquirido relevancia como un elemento fundamental para el desarrollo de comprensión lectora en niños de educación primaria. Según De Castro (2015) “Los videojuegos educativos diseñados especialmente para la educación son un placer la letra de presuponer y analizar, mediante la fuente literaria”. Además, Meneses et al., (2022) afirman que la gamificación de arte con juegos digitales y no digitales es beneficioso para intuir la comprensión de leer, proporcionando mayores oportunidades de identificación, conceptualización y la relación de las ideas en un texto. y son estrategias promotoras de autonomía aprendizaje y motivación que deben ser clave en la educación lectora. Además del componente digital, la animación y los recursos audiovisuales juegan

un papel significativo en el logro de una comprensión lectora mejorada. Los autores Olvera et al. (2023) agregan que, durante la pandemia de COVID-19, las animaciones han sido una herramienta útil para apoyar el acompañamiento en la lectura, tiene un gran impacto en el interés de los menores por los textos que se le enseñan a hablar, facilitando así interpretar. Al mezclar estrategias gamificadas con herramientas audiovisuales, se permite la variedad de pedagogías con múltiples formas de entrada en la lectura, rentabilizando el modelo de aprendizaje y adaptarse a las distintas maneras de recibir información infantil. Por lo tanto, los juegos pueden ser utilizados como un abordaje integral para reparar la comprensión lectora en todos los escenarios educativos.

Con el transcurso de los años, una serie de investigaciones han puesto en énfasis la necesidad de emplear implementos didácticos que integren las estrategias con el juego como herramienta educativa. Autores como Becerra et al. (2021) mencionan que, las estrategias basadas en TIC diseñadas para trabajar la lectura durante la infancia temprana han presentado buenos resultados en mejorar el desarrollo lector en los estudiantes. Mientras tanto, Campoverde (2022), subraya que las estrategias didácticas innovadoras pueden "cambiar puntos aparentemente insalvables de aprendizaje para convertirlos en oportunidades más anchas y autónomas hacia una comprensión lectora más sólida". Por lo tanto, este motivo de investigación evidencia que se trata de enseñar a leer, a la vez que plantar el hormigón donde la lectura sea la experiencia más lúdica y enriquecedora. En este sentido, los juegos didácticos, en su totalidad, se presentan como la solución al problema ayudando a unir la motivación, interacción y aprendizaje. Gómez et al. (s.f.) sacan a relucir que las herramientas interactivas (ej. el juego ÁrbolABC.com) se han comprobado eficaz en la medida en que se han visto reflejadas en la capacidad de comprensión lectora para los estudiantes de básica primaria; de ahí que Meneses et al., (2022) sugieren el potencial significativo de la gamificación, digital y análoga, en el quiebre del desarrollo de las habilidades de inferencia lectora.

El siguiente artículo intenta explorar el juego como estrategia innovadora de uso para fortalecer la lectura en los niños de cuarto grado como grupo etario del desafío de consolidar sus saberes básicos de lectura mientras los niños avanzan hacia tareas más complejas. El tema se contextualizará con antecedentes recientes y reveladores de la literatura en cuanto a utilización del juego en otros contextos a través de una revisión crítica de cómo se ha construido su implementación. Se explicará el enfoque metodológico, basado en la propuesta y en la ejecución de actividades lúdicas, se describirán los hallazgos recolectados y se exhibirán los resultados que brinden certificación al alcance positivo de tales estrategias. Al registrar esta investigación dentro del panorama académico actual, se pretende no solo aportar al entendimiento de esta problemática, sino que también hace referencia a la utilización de recursos prácticos que pueden ser utilizados y adaptados en diferentes ambientes educativos. Esto es de suma importancia más que todo América latina donde aún existen vacíos en lo que corresponde a la comprensión lectora y donde esto se percibe como un desafío. La intención de este estudio es fomentar los juegos donde los niños encuentren una manera divertida de aprender y así desarrollar sus capacidades lectoras con un mejor resultado.

Materiales y Métodos

El presente estudio empleó un enfoque cualitativo, teniendo por objeto la exploración y

la síntesis del efecto de los juegos didácticos en la comprensión lectora de niños en cuarto grado. Se trata de un estudio descriptivo que emplea el diseño fenomenológico que aborda las opiniones y experiencias de los docentes en torno a la implementación de la utilización de las estrategias lúdicas en el aula. En el presente estudio la población estuvo compuesta por todos los docentes de la institución educativa. La muestra, incluyo a 7 docentes de la unidad educativa 5 de junio, uno por aula. Debido al número reducido de la población no existe muestra representativa. La información se recopiló a través de dos técnicas de recolección de datos. Se realizó una conversación con los docentes y se abordó la experiencia con el uso de juegos didacticos para fortalecer la lectura, sus percepciones sobre la motivación de los estudiantes y los desafíos que enfrentan a diario en su implementación. Las entrevistas fueron recopiladas de manera manuscrita para su posterior análisis. Se realizó una revisión bibliográfica de artículos científicos y otras publicaciones anteriores sobre el uso de los juegos didácticos en la educación de la lectura. En particular, la revisión consideró las investigaciones relativas a métodos y enfoques pedagógicos que incorporan estrategias lúdicas en el aula, a los estudios sobre el balance socioeducativo a su alrededor y el impacto en el desarrollo de la lectura de los alumnos de primaria. Se incluyen a los estudios nacionales a través de las normativas de enseñanza de la lectura en educación básica para poder comparar y contrastar los enfoques en la práctica con los enfoques académicos y recomendaciones existentes.

El procesamiento de la información se llevó a cabo con un análisis de contenido que categorizó las respuestas y documentos en base a los patrones emergentes. Así, los ejes temáticos se definieron como estrategias didácticas, percepción de los propios docentes y resultados expuestos de los alumnos, por lo que se logró interpretar la armonía entre la teoría y la práctica de la enseñanza de leer a través de la utilización de juegos educativos.

Resultados y Discusión

Los hallazgos obtenidos a partir de las entrevistas a los 7 docentes de la unidad educativa 5 de junio a través del desarrollo de juegos didácticos para laborar en la enseñanza de lectura, presenta una visión favorable sobre el uso de juegos en el aula para los docentes que se desempeñan en dicha institución educativa, sin darse cuenta de los desafíos a superar para poder potencializar su utilidad.

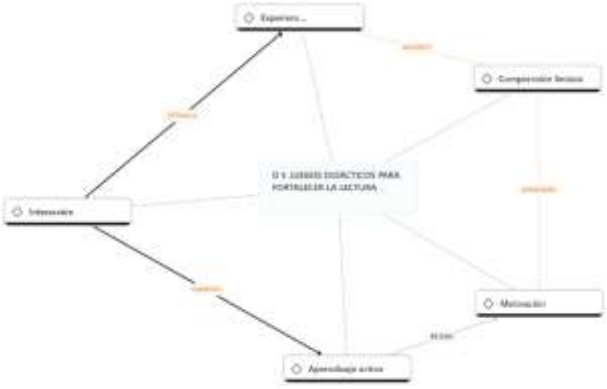

Figura 1. *Influencia de los juegos didácticos en la enseñanza de la lectura*

Los docentes entrevistados enfatizaron que los juegos didácticos propician una experiencia de aprendizaje tanto más atractiva como efectiva para los estudiantes. Un profesor observó: "Los niños se divierten con la lectura cuando incorporamos juegos, y se sienten más autónomos" (1:12). Esta afirmación se alinea con la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel, que subraya la relevancia de vincular nuevos conocimientos con estructuras cognitivas preexistentes. Asimismo, otro docente destacó: "Al integrar juegos, los alumnos demuestran un mayor interés y participan de manera más activa" (1:13). Estos

hallazgos indican que la enseñanza de la lectura a través de juegos no solo estimula el aprendizaje, sino que también refuerza la motivación y el compromiso de los estudiantes.

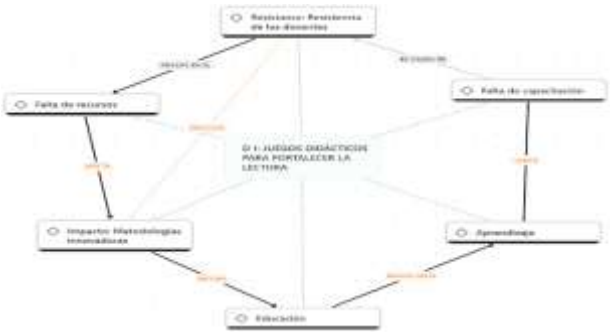

Figura 2. Dificultades en la implementación de juegos didácticos

En cuanto a los beneficios observados, los docentes identificaron múltiples desafíos durante la aplicación de juegos didácticos. Uno de ellos es la carencia de recursos adecuados lo cual surge como uno de los principales obstáculos: ‘‘Resulta difícil implementar juegos cuando no contamos con el material necesario’’ (1:2 ¶ 5). De igual manera el tiempo es otro factor que limita la planificación curricular ya que este incide en su integración, otro docente manifestó ‘‘quisiéramos usarlo por un buen tiempo, pero el programa es muy ajustado’’ (1:2 ¶ 6). Estos y muchos factores más restringen el impacto de las estrategias lúdicas y subrayan la necesidad de un apoyo institucional para una implementación eficaz de los juegos como estrategia para fortalecer la lectura.

Figura 3. Rol del docente en el uso de juegos didácticos

El educador desempeña un papel fundamental en la mediación del aprendizaje a través de juegos. Un entrevistado indicó que "nuestra labor no consiste únicamente en facilitar el juego, sino en orientar su desarrollo de manera que cumpla con un propósito educativo" (1:3 ¶ 8). La adecuada estructuración de los juegos es esencial para prevenir que los estudiantes se concentren exclusivamente en el entretenimiento: "debe existir un equilibrio entre la diversión y el aprendizaje" (1:3 ¶ 9). Esta afirmación resalta la relevancia de la formación docente para maximizar el potencial de los juegos didácticos en el aula.

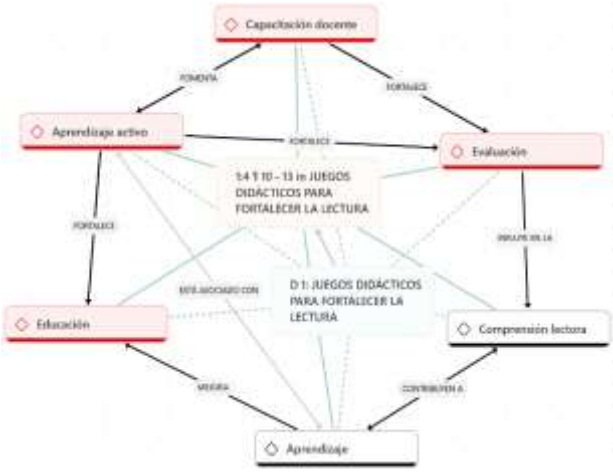

Figura 4. *Beneficios de los juegos didácticos en los estudiantes*

Los docentes han identificado una serie de beneficios significativos derivados del uso de juegos didácticos en la enseñanza de la lectura. Un profesor manifestó: "Los estudiantes comprenden mejor los textos cuando se presentan de forma lúdica" (1:4 ¶ 11). Asimismo, se ha observado un impacto positivo en la motivación: "Al jugar, los niños desean leer más y participan activamente" (1:4 ¶ 12). Los testimonios identificados refuerzan la noción de que el uso de juegos no solo ayuda a mejorar el rendimiento académico, sino que también fomenta la expresión y el pensamiento crítico de los estudiantes.

Relación de las respuestas de los docentes entrevistados y la literatura reciente

Al integrar juegos didácticos dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje de la lectura no tan solo refuerza el aprendizaje, sino que también incide en muchos aspectos pedagógicos y emocionales del estudiante. Uno de los aspectos que se pone de manifiesto en la red es el aprendizaje lúdico y que está íntimamente relacionado con el desarrollo de habilidades metacognitivas e involucrativas en el aula. Este tipo de aprendizaje permite a los aprendices tener un contacto mucho más interesante con el contenido, a la vez que se fomenta la construcción del aprendizaje a partir de un enfoque autónomo y colaborativo. Uno de los efectos más relevantes sobre el uso de propuestas lúdicas para la enseñanza de la lectura, es el aumento de la motivación del alumnado, tal como se concluye también en la red, pues la motivación aparece directamente relacionada con la relación profesor-alumno y los beneficios académicos. Un contexto donde los aprendices se sienten altamente motivados incrementa la implicación y compromiso con el aprendizaje, a la vez que se genera una buena conexión con la lectura. Para Ausubel et al. (1983), el aprendizaje es significativo cuando un nuevo tipo de conocimiento se vincula a una estructura cognitiva anterior, en este sentido, lo que se plantea es que los juegos didácticos refuerzan la adquisición de la lectura mientras los alumnos pequeños ligan la información a conocimientos previos. No obstante, la red semántica también menciona algunos elementos problemáticos, como la falta de recursos y la falta de materiales que no favorecen el aprendizaje. La escasez de recursos didácticos afecta directamente a la comprensión lectora pues limita las estrategias que pueden utilizar los niños, dando lugar a que no nos impliquemos activa y profundamente con los relatos. Ésta es una de las razones por las que es necesario otorgar espacios para la creación de estrategias que sean accesibles y adaptadas a la realidad del contexto.

Los docentes coinciden en que los juegos son una herramienta de lleve con que los estudiantes se ven más motivados y mejoran el rendimiento en lectura, debido a que “los juegos” se les recoge de manera entretenida y participativa. Notó de uno de los docentes “Los niños se divierten con la lectura cuando apoyamos con juegos, se sienten más autónomos”. De acuerdo con Arrieta et al. 2023, tal percepción concuerda con que no solo el juego permite el aprendizaje, sino que también las intenciones del estudiante sobre el tema de la lectura aumentan, convirtiendo estas actividades en una experiencia más atractiva. Por ende, los juegos didácticos, como muestren elementos dinámicos y entretenimientos, dejan de trabar el aprendizaje tradicional, haciendo que los alumnos se dejen adentrar más en el texto. Considerando los beneficios identificados por los alumnos, los docentes señalaron el aumento de la capacidad de concentración y comprensión de los estudiantes. Un entrevistado en particular manifestó lo siguiente “los alumnos de ahora consiguen entender mejor los textos que se les enseñan, e incluso les permite discutir sobre ellos con mayor claridad”. Esto coincide con lo expuesto por Guerrero et al., (2020) quienes argumentaron que las estrategias lúdicas permiten la comprensión del discurso, desde luego, al hacer que los niños se involucren activamente en el proceso de aprendizaje al través del juego.

Además, como afirman Venegas et al. (2021), las actividades lúdicas no solo mejoran la comprensión, sino que también fomentan la expresión y el desarrollo de habilidades críticas, elementos que los docentes también percibieron en sus alumnos. La interacción con los juegos

permite que los estudiantes se sientan más seguros al expresar sus opiniones sobre los textos, lo que a su vez enriquece el proceso de aprendizaje. No obstante, los profesores también mencionaron varios desafíos en el marco de la implementación de los juegos educativos en el aula, el tiempo y los recursos insuficientes fueron dos de los desafíos. Al respecto, un profesor dijo: "Es que a veces me falta el material necesario o no tengo suficiente tiempo para que los juegos sean efectivos realmente". Está problemática coincide con la revisión de la literatura de Rondón et al. (2018) que, en su oportunidad indican que la ausencia de recursos y falta de tiempo es un factor crucial que impide la gamificación en las aulas. Mientras que los docentes están enterados de los efectos positivos del juego sobre la lectura, afirmaron que la escasez de materiales corre el riesgo de limitar las posibilidades de hacer juego a una escala exitosa. Este resultado indica que, si la estrategia lúdica quiere ser verdaderamente exitosa, ésta requiere no sólo el tiempo suficiente sino también los materiales necesarios para integrar el juego de forma adecuada en el proceso enseñanza.

Otro de los desafíos discutidos por los docentes sobre los que se les ha pedido capacitación adicional mencionan los juegos didácticos. Muchos docentes indicaron que han usado algunos juegos en clase, aunque no reciban la suficiente capacitación sobre cómo diseñar e implementar juegos que sean adecuados para la habilidad de enseñanza que es leer. En efecto, como Zapata (2020) y Clerici et al. (2021) señalan, para que los juegos sean usados de forma efectiva es necesario capacitar al personal docente. Para uno de los docentes comentó, "Si bien hemos utilizado juegos anteriormente siento que a veces estos no logran integrarse con los objetivos del currículo. Necesitamos más herramientas que nos apoyen a integrarlos de forma más efectiva". Esto subraya la importancia de la preparación pedagógica para que los docentes puedan aprovechar al máximo las ventajas de los juegos didácticos, no solo en términos de motivación, sino también en cuanto a la profundización de la comprensión lectora. Posteriormente, en lo que respecta al papel del docente en la integración de juegos lúdicos, los hallazgos concluyen que los educadores intervienen para apoyar a los estudiantes mientras éstos realizan los actos de juego. Los educadores dijeron que su intervención es fundamental para asegurar que, a pesar de que lo estén pasando bien, los juegos también se socialicen con aprendizajes. Uno de los educadores en particular comentó: "Tiene que hacer las explicaciones sobre las reglas, no dejar a los estudiantes dudar sin aprender mientras juegan". En ese sentido, Galíndez (2022) sugiere que el docente debe actuar como facilitador y moderador, es decir, garantizar que las actividades lúdicas discutidas se articulen con los objetivos educativos. Adicionalmente, Nomesque (2021) enfatiza la importancia de la mediación docente adecuada, pues no solo los juegos "habitan" sino que el docente debe guiar la dinámica y los estudiantes adquirir la relación que se trata el juego con el objeto de enseñanza que se está desarrollando.

Conclusiones

Tras integrar los datos recolectados y la discusión realizada, nacen las siguientes conclusiones sobre el impacto que tienen los juegos didácticos como estrategia fundamental en la mejora de la comprensión lectora en los niños de cuarto grado de la unidad educativa 5 de junio. Se establece que el uso de juegos didácticos ha confirmado ser altamente práctico en lo que respecta a la motivación de los estudiantes, ya que este transforma la experiencia de aprendizaje en una actividad lúdica divertida y dinámica. Estos juegos crean

un ambiente enriquecedor que fomenta la participación activa de los niños, permitiéndoles involucrarse de manera más positiva en el proceso de enseñanza. De esta manera, no solo se fortalece la comprensión lectora, sino que también se desarrolla una actitud favorable hacia la lectura. Asimismo, la implementación de diferentes tipos de juegos, tanto digitales como tradicionales, ha mostrado resultados significativos. Se hace referencia que a través de los juegos los estudiantes pueden aplicar estrategias de lectura en un ambiente de diversión estimulante, lo que les facilita en lo que corresponde la mejora de interpretar textos y en el desarrollo de habilidades como lo es la fluidez y la comprensión. Conjuntamente, al incorporar estos elementos de entretenimiento, se fortalece la capacidad de recordar y analizar información de manera efectiva.

Por otra parte, la implementación de juegos didácticos en el aula no solo impacta en el proceso de aprendizaje académico de los estudiantes, sino que además también contribuyen en el desarrollo de las habilidades sociales. Por ejemplo, en lo que corresponde a las actividades grupales estas les permiten a los estudiantes interactuar con sus compañeros, fortaleciendo la participación, la comunicación y la empatía. La interacción dentro de este ambiente de aprendizaje a través del juego, fortalece el respeto mutuo y la colaboración, suscitando a un ambiente escolar más armonioso e interactivo. Otro aspecto relevante de los juegos didácticos es su esencial capacidad de poder adaptarse a diferentes ámbitos y estilos de aprendizaje. Estrategias que permiten una caracterización del proceso educativo, ya que se ajusta a las necesidades individuales de cada alumno. Es así como, aquellos estudiantes con mayores dificultades pueden avanzar a su propio ritmo, mientras que los estudiantes con un desempeño elevado pueden sentirse limitados. En este se debate un enfoque inclusivo que garantiza que todos los estudiantes tengan las mismas oportunidades de mejora en la comprensión lectora de manera eficaz. Es así como se concluye con la premisa de que los juegos didácticos fortalecen la autonomía del estudiante. A través de la relación con estas estrategias los estudiantes no solo adquieren habilidades académicas, sino que también desarrollen la capacidad de reflexionar sobre su propio proceso de aprendizaje. Los juegos les permiten tomar decisiones, gestionar su tiempo y evaluar su propio rendimiento, habilidades clave que serán útiles más allá del aula y contribuirán a su formación integral.

Referencias Bibliográficas

Arrieta, M., Mieles, J., & González, G. (2023). El juego: Una estrategia didáctica para fortalecer el proceso lector. *Revista Criterios*, *30*(1), 66–82. https://doi.org/10.31948/rev.criterios/30.1-art4

Ausubel, D. (1983). Teoría del aprendizaje significativo. *Fascículos de CEIF*, *1*(1–10), 1–10. https://www.academia.edu/download/36648472/Aprendizaje_significativo.pdf

Becerra, C., & Lugo, S. (2021). *El juego como estrategia didáctica para estimular la motivación hacia la comprensión lectora fortaleciendo el nivel literal en los estudiantes del grado tercero de primaria*. https://repositorio.udes.edu.co/entities/publication/0f4298b7-dcda-4c07-8b21-49462c26e83a

Campoverde, C. (2022). Estrategias didácticas innovadoras para fortalecer la lectoescritura de niños con dificultades de aprendizaje en primaria. *Dominio de las Ciencias*, *8*(3), 2460–2477. http://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/3011

Castro, S., & Sevillano, M. (2022). Eficacia de un juego serio digital para la mejora de la comprensión lectora y el rendimiento

académico. *Investigaciones sobre Lectura*, *17*(1), 40–66. https://www.revistas.uma.es/index.php/revistaISL/article/view/14325

Clerici, C., Eckerdt, M. C., & Naef, E. F. (2021). Leer para ganar: El juego como dispositivo didáctico en la educación superior. *Diálogos Pedagógicos*, *19*(37), 1–13. https://doi.org/10.22529/dp.2021.19(37)01

De Castro, A. (2015). Maximum Consequentia: Un videojuego educativo para ejercitar la comprensión lectora. *Innovación Educativa*, *(25)*. https://doi.org/10.15304/ie.25.1919

Echeverry, J., & García, R. (2021). *Los juegos de rimas y coplas para la comprensión lectora en estudiantes de segundo grado*. Universidad de Santander.

Galíndez, A. (2022). *Estrategia didáctica apoyada en la gamificación para fomento de la lectura y escritura en estudiantes del grado quinto*. https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/17604/2022_Tesis_Arely_Galindez_Jimenez.pdf

Gómez, Y, & Oviedo, K. (s. f.). *El juego interactivo ÁrbolABC.com, como estrategia didáctica para mejorar las habilidades de comprensión lectora en los estudiantes de segundo grado de básica primaria*. https://repositorio.udes.edu.co/bitstreams/383ade7f-982f-4d89-abcf-098cea2925e9/download

Guerra, M., & Rodríguez, M. (2023). Una plataforma en línea mediada por el juego para el mejoramiento de la comprensión lectora. *CITAS*, *9*(1). https://doi.org/10.15332/22563067.8130

Guerrero, H.., Herrera, B., Rueda, S., Borbua, B., & Morales, Y. (2020). Estrategias pedagógicas propiciadoras del fomento lector en estudiantes de básica primaria. *Investigium IRE: Ciencias Sociales y Humanas*, *11*(1).

Linares, J. (2019). *Entorno virtual de aprendizaje centrado en la gamificación para el desarrollo de la competencia literaria*. http://hdl.handle.net/11349/22686

López, N., & Del Moral, M. (2022). Sistema de gamificación de Ta-Tum: Transformando la lectura en una aventura inmersiva. *Revista Educativa HEKADEMOS, (32)*, 42–51. https://hekademos.com/index.php/hekademos/article/view/59

Meneses, R., Avella, M., & Lizcano, A. (2022). Gamificar con juegos digitales y no digitales para mejorar la comprensión lectora inferencial en estudiantes de quinto primaria. *Revista Electrónica en Educación y Pedagogía*, *6*(10), 109–123. https://doi.org/10.15658/rev.electron.educ.pedagog22.04061007

Nomesque, S. (2021). *Aprendizaje basado en juegos como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la motivación, hábitos de lectura y la comprensión lectora de estudiantes de grado segundo*. https://repositorio.udes.edu.co/handle/001/7729

Olvera, Y., Gea, M., Reséndiz, I., & Ortiz, M. (2023). La animación como herramienta para la comprensión lectora en niños durante la pandemia del COVID-19. *Revista del Centro de Investigación de la Universidad La Salle*, *15*(59), 167–192. https://doi.org/10.26457/recein.v15i59.3526

Rondón, G., & Ramos, E. (2018). Influencia de la gamificación para fomentar el hábito de lectura en los niños. *Revista Tecnología Educativa*, *3*(2). https://core.ac.uk/download/pdf/267948091.pdf

Sánchez, S., & Pascual, M. (2022). Eficacia de un juego serio digital para la mejora de la comprensión lectora y el rendimiento académico. *Investigaciones sobre Lectura*, *17*(1), 40–66. https://doi.org/10.24310/isl.vi17.14325

Toriggia, J. (2023). 31 divertidas actividades de lectoescritura para hacer con niños. *Guía Infantil*. https://www.guiainfantil.com/educacion/escritura/31-divertidas-actividades-de-lectoescritura-para-hacer-con-ninos/

Venegas, G., Proaño, C., Tello, G., & Castro, S. (2021). Actividades lúdicas para el mejoramiento de la lectura comprensiva en

estudiantes de educación básica. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, *5*(18), 502–514. http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S2616-79642021000200502&script=sci_arttext

Zapata, T. (2020). *El juego como estrategia didáctica para fortalecer el proceso de lectura y escritura en el grado primero*.

Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-No Comercial 4.0 Internacional. Copyright © Patricia Maribel Lucas Quijije y Anibal Javier Puya Lino.