



*Actividades lúdicas para aprender matemática*

*Fun activities to learn mathematics*

*Atividades divertidas para aprender matemática*

Gladis Esther Caballero-Calderón <sup>1</sup>  
[gcaballero@ucvvirtual.edu.pe](mailto:gcaballero@ucvvirtual.edu.pe)  
<https://orcid.org/0000-0001-6303-5241>

**Correspondencia:** [gcaballero@ucvvirtual.edu.pe](mailto:gcaballero@ucvvirtual.edu.pe)

Ciencias de la Educación  
Artículo de Investigación

\* **Recibido:** 23 de agosto de 2022 \* **Aceptado:** 28 de septiembre de 2022 \* **Publicado:** 18 de octubre de 2022

I. Universidad César Vallejo, Trujillo, Perú.



## Resumen

La presente investigación tiene como propósito describir cómo las actividades lúdicas optimizan el aprendizaje de matemática en los estudiantes de la educación primaria; la metodología estuvo basada en la revisión sistemática de artículos científicos de enfoque cuantitativo. La población estuvo conformada 66 manuscritos, de los cuales se tomó una muestra de 18 pertenecientes a revistas indexadas en las bases de datos de Scopus, EBSCO, Scielo, Dialnet, Redalyc, entre otras, las que fueron seleccionadas a partir del protocolo Prisma. El instrumento utilizado fue el registro de datos electrónico. Los resultados muestran como a través de las actividades lúdicas los estudiantes logran aprender matemática de manera significativa partiendo desde su entorno más cercano favoreciendo la resolución de problemas de su vida cotidiana. Dichos hallazgos, se registraron en tablas múltiples. Por ello, es pertinente aprovechar dicha metodología en las clases de los diferentes niveles de la educación básica.

**Palabras clave:** Actividad de tiempo libre; Actividad lúdica; Enseñanza y aprendizaje; Aprendizaje de la matemática; Juego pedagógico.

## Abstract

The purpose of this research is to describe how recreational activities optimize mathematics learning in primary school students; the methodology was based on the systematic review of scientific articles with a quantitative approach. The population consisted of 66 manuscripts, of which a sample of 18 belonging to journals indexed in the databases of Scopus, EBSCO, Scielo, Dialnet, Redalyc, among others, which were selected from the Prisma protocol, was taken. The instrument used was the electronic data record. The results show how, through recreational activities, students manage to learn mathematics in a significant way, giving birth from their closest environment, favoring the resolution of problems in their daily lives. These findings were recorded in multiple tables. Therefore, it is pertinent to take advantage of this methodology in the classes of the different levels of basic education.

**Keywords:** Free time activity; Ludic activity; teaching and learning; learning of mathematics; Educational game.

## Resumo

O objetivo desta pesquisa é descrever como as atividades lúdicas otimizam o aprendizado da matemática em alunos do ensino fundamental; a metodologia baseou-se na revisão sistemática de artigos científicos com abordagem quantitativa. A população foi composta por 66 manuscritos, dos quais foi retirada uma amostra de 18 pertencentes a periódicos indexados nas bases de dados Scopus, EBSCO, Scielo, Dialnet, Redalyc, entre outros, selecionados a partir do protocolo Prisma. O instrumento utilizado foi o registro eletrônico de dados. Os resultados mostram como, por meio de atividades lúdicas, os alunos conseguem aprender matemática de forma significativa, partindo de seu ambiente mais próximo, favorecendo a resolução de problemas em seu cotidiano. Esses achados foram registrados em várias tabelas. Portanto, é pertinente aproveitar essa metodologia nas aulas dos diferentes níveis da educação básica.

**Palavras-chave:** Atividade de tempo livre; Atividade lúdica; ensinando e aprendendo; aprendizagem da matemática; Jogo educativo.

## Introducción

La realidad actual marcada por el COVID 19, cambió rotundamente el modo de trabajo, por ese motivo, el cuerpo docente se ha visto obligado a realizarlo de manera virtual. Sin embargo, (Santoveña, 2014) señala que, no basta llenar de información digital sino que debe propiciarse las condiciones básicas, es decir incorporando al juego en el aprendizaje. De este modo, los juegos lúdicos ofrecen variadas estrategias entretenidas y placenteras (Margulis, 2007).

El juego didáctico, al que también se le puede entender como actividades lúdicas, que pueden ser usadas en distintos niveles de la educación especialmente en inicial y primaria donde pone en juego sus capacidades físicas y la creatividad.

En esa misma línea, (Ram, 2021) sostiene que el juego permite que las y los estudiantes desarrollen sus habilidades personales, blandas, sociales, cognitivas y sobre todo en la competencia matemática en la resolución de problemas y participación.

En razón a lo antes expuesto, el propósito es determinar cómo las actividades lúdicas mejoraron el aprendizaje de la matemática en los estudiantes de Educación Básica. El estudio se realizó en el marco de revisiones sistemáticas de artículos originales de enfoque cuantitativo de diversas bases de datos, que a través del proceso primas fueron elegidas a través de los criterios de exclusión e inclusión. Los resultados fueron presentados en tablas múltiples de las características

de búsqueda, aspectos metodológicos y hallazgos encontrados. Es ese sentido, las actividades lúdicas contribuyen de manera significativa en el aprendizaje de la matemática.

### **Marco teórico**

Una de las estrategias más eficientes y en donde el alumno pueda aprender jugando son las actividades o juegos lúdicos desde la edad infantil (Fillat, 2018) , ya que, ayuda a desarrollar la creatividad, el pensamiento crítico en los estudiantes, desarrollan los problemas. Otro dato importante es el que aportan (Mayta y Labrador, 2012) quienes indican en su experiencia de usar las actividades lúdicas para la enseñanza de ecuaciones mejora significativamente su rendimiento. De similar forma (Silvia Stefania Ortega Rodríguez, 2020) en dicha interacción con la matemática expresa que la mayor parte de estudiantes aprenden creando y jugando.

Dentro de este marco, (Carrasco y Tecesi, 2017), (Camino, 2013) plantean que la actividad lúdica influye significativamente en el aprendizaje de matemática. Además, (Londoño et al., 2018) contribuye como estrategia motivadora y atractiva. Por su parte, (Espíritu Angulo, 2018), (G. Guzmán & Odar, 2019) añaden que es un espacio de relajación y diversión desarrollando capacidades de investigación y socialización. De otro lado, (BARRANTES, 2017), (Ramos, 2020) señalan que cumple un rol como metodología al estimular y desarrollar habilidades cognitivas, motoras.

(Gallardo, 2018) hace referencia de teorías relacionadas al juego, entre ellas refiere a la de relajación, excedente energético, desarrollo del potencial energético, en esta perspectiva, (Castro y Robles, 2018), (Gallardo, 2018), (Minedu, 2016), lo definen como una actividad placentera, natural e innata y que implica en el progreso de la niñez, según cada etapa evolutiva de su vida, a partir de sus necesidades e intereses. Además, fomenta sus valores, respeto de reglas y disposición para el aprendizaje. De igual modo, Saleima y Saleima (2018) resulta claro que ayudan y dejan fluir sus conocimientos, prácticas y vivencias , así fortalecen su creatividad, imaginación y recreación y fortalecen su integridad.

Desde otro punto de vista, (Ruiz, 2017) agrega que el juego es algo inherente a la persona, que se va desarrollando de forma natural y esto permite relacionarse, comunicarse y entenderse con los demás. De igual forma (De Puy, 2017) expresa que el juego es ideal para aprender. Asimismo, Acedo, Vicente, y Saco (2001) consideran que a lo largo del tiempo se ha ido transmitiendo de generación en generación (Cristea, 2016) de forma oral o escrita, que es ideal (Martínez Lozano

et al., 2016) en el nivel inicial y los primeros grados de primaria, pero muchas veces olvidado en la secundaria. En esta misma línea, (Silva, 2004) señala que influye claramente en las prácticas de las personas, en su comunicación, habilidades sociales, motoras e inteligencia.

Lo expuesto anteriormente es confirmado por el (Ministerio de educación, 2015), que es muy importante realizarlo desde los primeros años, pues no es una pérdida de tiempo sino una oportunidad para aprender y cumplir metas. Según Gallardo, J. (2018) el niño desde que nace empieza a explorar, manipular objetos, desarmar, es allí donde pone en juego sus potencialidades para divertirse, expresar sus ideas y conocer el mundo jugando. De la misma manera, (Ramos, 2020) determinar que al aplicar actividades lúdicas a los alumnos así sea de manera virtual, desarrollan más sus destrezas y su forma de aprender aumenta significativamente.

(Huizinga, 1972) indica que el juego apareció desde el inicio de la existencia humana ligado permanentemente a la cultura y enseñanza de las actividades realizadas. Por otro lado, (Peña y Guzmán, 2019) manifiesta que parte muchas veces desde lo espontáneo y de forma libre.

Dentro de las dimensiones, Kadoora (2018) determina, la afectiva emocional, social, cognitiva, creativa, sensorial y motora. Por esta razón el profesorado debe incluir en sus experiencias de aprendizaje el juego (V. Castro et al., 2019) como herramienta significativa para lograr aprendizajes duraderos.

De la misma manera, (Daubert et al., 2018) concluye que el juego afecta directamente el aprendizaje de los niños, ya que, se vuelve vital para quienes lo practiquen, de allí se puede deducir que los niños son más respetuosos con las reglas, son más sociables, competentes, aprender a cooperar y a trabajar en equipo. A su vez, (Saleima y Saleima, 2018) y (Meneses et al., 2001) señalan y coinciden, que la importancia radica en la diversidad y la manera como son aplicados y percibidos por los estudiantes favoreciendo la creatividad, imaginación, tranquilidad y el control de emociones. Por ello, (Pilten et al., 2017) agrega que proporcionan una fuente de felicidad.

También, (Muñoz et al., 2019) agrega que es una actividad transversal que se manifiesta durante toda la vida. De igual modo, (Minedu, 2019) indica que el niño al jugar van expresándose de forma natural, aprenden a analizar y decidir. Del mismo modo, Martens et al. (2017) es mucho más ventajoso desarrollarlo al aire libre, lo que permite que el niño corra, salte, gire y así desarrollan sus habilidades sociales, cognitivas, motoras y comunicativas. Adicionalmente, (Calle, 2009) señala que los juegos se pueden adaptar al tema (Fraga-Varela et al., 2021) de la

sesión de clases, pueden ser variados, así el niño aprende de una forma dinámica, participativa y están motivados por conocer cada clase, todos los niños pueden aprender jugando haciendo la sesión de clase más dinámica.

Según, Bermejo y Blázquez (2016) existen los juegos se inician en el hogar y continúan en la escuela, como por ejemplo: cesto del tesoro, psicomotores, multiculturales, los juegos tradicionales como las escondidas, mata gente, kiwi, entre otros, y lo que se desarrollan con tecnología orientados a la competencia que permiten unir fuerzas en equipo. (Minedu, 2009) dispone cuatro tipos de juegos: el social, motor, simbólico y cognitivo. Cada uno con sus propias características y posibilidades de ejecución que pueden ser usados desde el inicio de las clases como parte de la transición del niño en la escuela a fin de adaptarse en un nuevo ciclo de estudios. Por otro lado, (Silva, 2004), establece otro tipo de juego que pueden ser de reglas, como los didácticos, literarios, musicales y gráfico plásticos. Asimismo, (Cerdá et al., 2004) clasifica al juego en dos tipos, los que son cooperativos y los no cooperativos.

Respecto al juego en el aprendizaje, Señalan que el juego es un factor muy importante para el aprendizaje del niño, y se debe aprovechar en las aulas de clases. A su vez, Rodríguez (2017), recomienda incluir en la enseñanza de matemáticas, ya que los niños pueden participar activamente en ellos, desde las operaciones básicas e incluyendo la resolución de problemas como las situaciones que se presentan en la vida cotidiana, De otro lado, López (2018) manifiesta que los docentes pueden explotar y aprovechar el juego como recurso indispensable para que los alumnos aprendan de una forma dinámica y participativa. En esta misma línea, Rodríguez (2016) de esta manera a través de la práctica puede lograr aprendizajes superiores.

Al mismo tiempo, Franco y Sánchez (2019), destacan suscitar metodologías innovadoras que incluyan el juego para resolver situaciones reales que pasan en la vida cotidiana. Del mismo modo, (Flores, 2018), (Sanchez, 2013) enfatizan en aprovechar para enseñar la competencia matemática, de esta forma, los niños tendrán un objetivo más panorámico de las actividades que realizan.

Por su parte, Rodríguez (2017) señala que para el aprendizaje es necesario unir cuerpo y mente, ya que el niño por excelencia es inquieto y dinámico, por ello siempre está en continuo movimiento pero siempre dispuesto a aprender. En la misma línea, Flores (2018) señala que el estudiante al jugar pone en juego todos sus sentidos, es por ello que el juego se vuelve vital para el aprendizaje. Además, (Paul Brandwein, 2017) en dicha interacción se oxigena el cuerpo y

mente. Debido a esto, la Agencia Española de cooperación internacional, AECI (2007) afirma que el juego también es practicado por todos los seres humanos e inclusive hasta los animales, de esta manera se divierten, relajan y es parte de su desarrollo.

Para (Martens et al., 2016), los juegos tradicionales son lazos de amistad sobre todo en la infancia y que se practicaron con los amigos de barrio, de la manzana; los en muchos casos se han perdido en el tiempo o han sido remplazados. (González, 2017) por su parte, establece que, el juego desarrolla el lenguaje, la observación, además que favorece la capacidad táctica, auditiva y visual, intercambian ideas, opiniones, respetan las reglas. A lo expuesto, (Linares, 2016) le suma que, el docente debe incluir los juegos en el aprendizaje de cada sesión de clases, ya que lleva a desarrollar un tema de una forma amena, dinámica entretenida y divertida.

Igualmente, (Yanqui et al., 2017) el juego brinda diversión, emoción, disfrute. De igual modo, (Olivares, 2015) es vital en la infancia, es allí donde construye sus primeros patrones de comportamiento y socialización. De acuerdo a (Rabia et al., 2017) refiere que el docente al incluir juegos en sus sesiones de clases es quién planifica, desarrolla los aprendizajes de manera innovadora. De igual manera, (Mamani, 2019) señala que al jugar, cada niño aporta ideas de acuerdo a su manera de pensar, analizar y actuar, y esto le ayudará para enfrentarse ante situaciones futuras.

Cabe considerar, que (Perera, 2016), el estudiante juega un rol muy importante al momento de jugar, muchas veces de manera intuitiva, pero que le permite tomar decisiones, asumir retos, al final ser reconocido por sus logros y recibir retroalimentación oportuna. Muchas veces, los niños se molestan porque no ganaron en una competencia, pero sin duda alguna es solo pasajero, Valencia et al. (2017) manifiestan que los niños no guardan rencores, ya que lo único que les importa es disfrutar y si tienen diferencias lo arreglan y en poco tiempo está olvidado.

Asimismo, (Rodríguez et al., 2019) el desarrollo de las actividades lúdicas están muy ligadas al calendario cívico escolar y se ven reflejadas en la escuela. Por su parte (Paul Brandwein, 2017) en este aspecto las actividades preferentemente deben realizarse al aire libre en conexión con la naturaleza a (Turgut & Dogan Temur, 2017). Del mismo modo, (Rodríguez-Fernández et al., 2020) es decir, de acuerdo al contexto escolar y familiar. De igual forma (López de Maturana L, 2014) el involucramiento y la confianza en sí mismos beneficia en mayor magnitud.

En el mismo orden de ideas (Ferreira & Santos, 2020) señalan que en el aula es importante crear conciencia en los profesores sobre la adopción de una enseñanza de matemática más atractiva y

dinámica. Al mismo tiempo (Russo et al., 2020) señala que en la primaria australiana los profesores son usuarios frecuentes de juegos matemáticos en sus aulas y emplean en las prácticas pedagógicas, aún desde sus casas de manera virtual. Del mismo modo, también lo hacen las personas adultas quienes junto con sus hijos.

Ospina (2014), plantea el juego como un método, facilitando el proceso básico del aprendizaje, para beneficiar y desarrollar el pensamiento creativo, cognitivo y crítico. (Cabanes Flores et al., 2017), señala, que la enseñanza matemática (Hassingier-Das et al., 2018), (Mallart & Deulofeu, 2017) debe partir desde lo valorativo-vivencial-cognitivo. De igual forma, (Ivonne y Luján, 2017) resaltan que para que siga con un proceso didáctico en que interactúan solidariamente a fin de concretizar los propósitos establecidos. Algo semejante señala (Rodríguez, 2017), (Gris et al., 2017) quienes recomiendan usar el cuerpo, desarrollar la motricidad, material concreto y recursos para que el alumno esté activo, demuestre interés y aprenda (Mato-Vázquez et al., 2017) jugando y mucho más si lo hace desde las situaciones reales o vivenciales.

Tal como lo señala (Dele-Ajayi et al., 2019) la experiencia más atractiva en el aula parte de los juegos tradicionales. En ese sentido, (Fernández et al., 2016) señala que el docente debe promover actividades lúdicas de acuerdo con los temas que desarrolla, haciendo estas más dinámicas y activas, es decir (Espina, 2019) empleando las estrategias adecuadas al tema en desarrollo. Por otro lado, (Guzmán et al., 2021) al aplicar una secuencia de actividades puede fácilmente resolver algunas operaciones sin recurrir a aparatos móviles. Para ello, modo, (Barturen et al., 2021) propone un juego de mesa, para aprender de forma dinámica y práctica.

Al respecto, el aprender matemática no solo consiste en las aplicaciones aritméticas iniciales sino que como, (Trawick-Smith et al., 2015), (Heshmati et al., 2018) señalan que es importante implementar juegos intuitivos, instructivos, concretos y simbólicos. Asimismo, (Chicaizaluisataxi y Vallejo-barreno, 2021) comprueba que utilizar las actividades lúdicas en la enseñanza de operaciones básicas mantiene al alumno motivado e interesado para aprender. En ese sentido, (Adiafidah y Qohar, 2020) indica que el razonamiento matemático es un componente importante en la construcción matemática.

Del mismo modo, (Marcus et al., 2016) establecen que los estudiantes a menudo juegan aprendiendo desde su entorno incorporando sus conocimientos en el aprendizaje de su vida real. Al desarrollar los juegos, (McFeetors y Palfy, 2018) proporciona experiencias tempranas en el

razonamiento (Puchaicela, 2018) como capacidad que le permita resolver problemas de su vida diaria.

## Metodología

La metodología empleada en este estudio se basa en la revisión sistemática (Moreno et al., 2018). La cual parte por la identificación de literatura científica y estado del arte de artículos obtenidos. Presenta un diseño descriptivo (Hernandez Sampieri et al., 2014) que tiene como propósito indagar sobre las formas y niveles de una población. En ese sentido, la población está conformada por los artículos científicos de revistas de alto impacto internacional indexadas en las bases de datos Scopus, Scielo, Dialnet, Redalyc, Google académico, entre otras; asimismo, deben ser de un periodo de los últimos siete años de enfoque cuantitativo y que aborden las variables de actividades lúdicas para el aprendizaje de la matemática. Se tuvo en cuenta para realizar la elegibilidad los procesos de exclusión e inclusión a través del protocolo prisma, que se presenta a continuación:

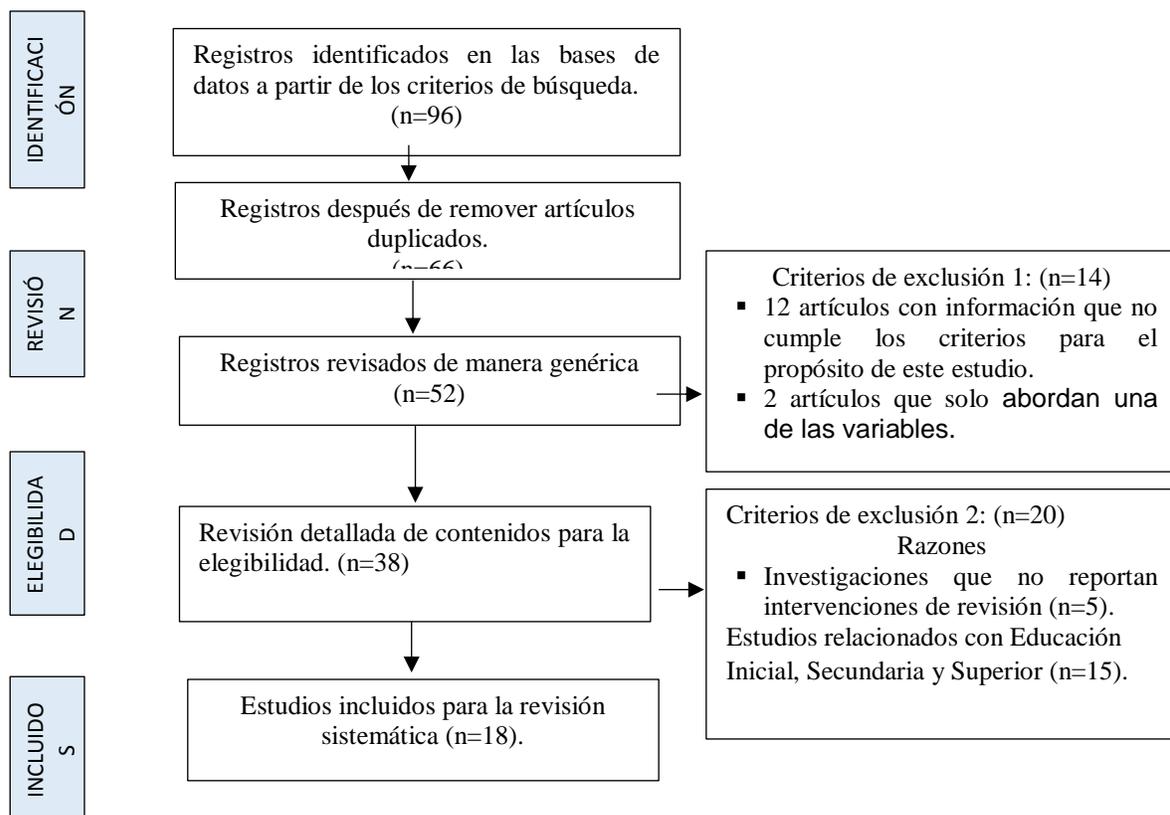


Figura 1

## Resultados

A continuación, se presenta los resultados obtenidos del análisis de los artículos científicos consultados. En primer lugar, se identificaron ciento dos de los cuales fueron descartados en la primera revisión treinta. Luego, se excluyeron aquellos que no tenían relación con el estudio quedando cincuenta y dos. En segunda instancia, se realizaron nuevas revisiones descartándose aquellos que correspondían a otro nivel educativo. Quedando finalmente con veinte, para lo cual se presenta los hallazgos reportados y presentados en tablas de frecuencia múltiple las que se presentan para su comprensión.

**Figura 2:** Protocolo de recolección de artículos científicos

<b>Característica de búsqueda</b>	<b>N.º</b>	<b>%</b>
	<b>66</b>	<b>100%</b>
<b>Bases de datos revisadas</b>		
Scopus	5	8
Scielo	9	14
Dialnet	15	23
Redalyc	14	21
Google Académico	22	33
Latindex	1	2
<b>Tipo de artículo</b>		
Original	65	98
Revisión sistemática	0	0
Revisión	1	2
<b>Tipo de idioma</b>		
Español	52	79
Inglés	11	17
Portugués	3	5
<b>Año de Publicación</b>		
2015	5	8
2016	7	11
2017	19	29

2018	11	17
2019	9	14
2020	8	12
2021	7	11
<b>Filtro de selección</b>		
Seleccionados	18	27
No seleccionados	48	73

En la Tabla 1, se observa que el 100% de los artículos originales seleccionados se realizó teniendo en cuenta las características de búsqueda en las bases de datos de revistas de alto impacto internacional. Se tiene que el 8% corresponden a Scopus, el 14% a Scielo, 23% Dialnet, 21% Redalyc, 33% Google Académico y 2% Latindex. Asimismo, por el tipo de artículo, el 98% son originales, el 0% de revisión sistemática y el 2 % corresponde a estudios de revisión. En el idioma el 79% corresponde al idioma español, 17% inglés y 5% de portugués. De acuerdo al año de publicación, el 8% son del 2015, 11% de 2016, 29% de 2017, 17% corresponden al 2018, 14% 2019, 12% de 2020 y el 11% del 2021, por lo que se puede afirmar que el presente estudio se basó en publicaciones de los últimos siete años. Finalmente, luego de haber realizado los filtros correspondientes, se obtuvo el 27% artículos seleccionados para el análisis respectivo y el 73% fueron muy relevantes para el estudio, sin embargo, no fueron seleccionados de acuerdo a los criterios de elegibilidad.

**Figura 3:** Criterios de selección de la medición de variables

	N.º	%
	18	100
<b>Tipos de investigación</b>		
Cuasi experimental	11	61
Exploratoria	1	6
Descriptiva simple	6	33
<b>Técnica</b>		
Observación sistemática	18	100
<b>Instrumento</b>		
Cuestionario	18	100

**Estadístico y resultados**

Test de Wilcoxon	4	22
Microsoft Excel	4	22
Alfa de Cronbach	2	11
Triangulación de datos	1	6
<b>Propiedades métricas</b>		
Por juicio de expertos	1	6
Por otros métodos	8	44
No indica	9	50
<b>Población</b>		
Precisa tiempo, nivel y lugar	18	100
<b>Muestra</b>		
Aleatoria	4	22
Intencional o por conveniencia	14	78
<b>Muestreo</b>		
Probabilístico	7	39
No probabilístico	11	61

En la tabla 2, se muestra el análisis que se abordó en la metodología de las variables de los manuscritos examinados, de ellos, se tiene que el 61% realizaron a través de estudios cuasi experimentales, el 6% correspondieron al tipo exploratorio y el 36% corresponden a enfoque cuantitativo descriptiva simple. Con respecto a la técnica utilizada, todos los manuscritos señalan que lo realizaron mediante la observación. De acuerdo al tipo de instrumento en las publicaciones, el 100% empleó el cuestionario como parte de su estudio.

Teniendo en cuenta el reporte estadístico, los investigadores acudieron a diversas técnicas estadísticas cuyos resultados señalan que el 22% se realizaron mediante el Test de Wilcoxon, 22% se realizaron con Microsoft Excel, el 11% se realizó mediante Alfa de Cronbach, y el 6% fue realizado mediante la triangulación de datos. En referencia a las propiedades métricas empleadas, se muestra que el 6% se validó por juicios de expertos, 44% se realizó utilizando otro método y 50% no precisa.

La población señala el espacio, nivel y ámbito donde se realizaron las publicaciones al 100%. En cuanto al tipo de muestra empleada, se muestra que el 22% lo escogieron de forma aleatoria,

mientras que el 78% se realizó de modo intencional o por conveniencia. Asimismo, el muestreo observado señala que el 39% fue probabilístico y el 61% correspondió de manera no probabilística.

## **Discusión y conclusiones**

La presente investigación se ejecutó con el objetivo de; determinar cómo las actividades lúdicas mejoran el aprendizaje de la matemática en escolares de educación primaria, utilizando la revisión sistemática de manuscritos originales indexados en revistas cuyas bases de datos contienen información de primer nivel.

Sobre la metodología mencionar que, facilitó el análisis de los estudios escogidos, lo que permitió la organización y evaluación de la información recopilada y seleccionada para ejecutar la discusión respectiva. No fue posible valorar la certeza de las intervenciones de manera exactas, debido a que, los artículos seleccionados presentan información limitada. Del total de documentos, el 98% de las investigaciones fueron estudios originales y el 2% fueron de revisión. Además, por el tipo de búsqueda de idioma el 79% corresponden al idioma español, el 17 % inglés. 5% en portugués.

Se fundamenta teóricamente sobre la predominancia del juego en el aprendizaje de la matemática, como lo señala Payá (2020), la acción lúdica favorece el desarrollo integral del estudiante, influye en el desarrollo del niño, de modo afectivo, cognitivo, psicomotor así como en la creatividad. Al igual, Almeida y Cerezo (2020) describen que es muy importante incluirlo en el desarrollo de clases de matemática a través de experiencias de aprendizaje retadoras fortaleciendo el razonamiento, el pensamiento lógico matemático.

También, se halló que el 90% de artículos fundamentan su ejecución en las actividades lúdicas, como lo mencionó Gallardo, (2018), el juego es practicado desde en las primeras etapas de vida del niño, es por ello la importancia de incluirlo en el aprendizaje dentro de las aulas de clases. Además, se pudo notar que el 100% de los artículos se relacionan con la teoría constructivista, como señaló Vygotski (1982) jugar impulsa el desarrollo mental del niño ya que le ofrece el soporte cognitivo para generar procesos mentales de orden mayor. Además, se establece que es una acción en donde el niño se siente con la libertad de actuar sin estar presionados por la educación formal, que muchas veces le impone una metodología tradicional. (Bruner, 1983).

Por su parte (Puchaicela, 2018) señala que el juego se puede practicar a cualquier edad y que brinda relajación y paz, además sostiene, que se debe usar como estrategia de enseñanza, ya que es, predominante para el desarrollo cognitivo y de aprendizaje. Además, mediante dicha interacción aprenden reglas y normas morales, éticas y sociales, estableciendo lazos de cohesión, ayuda, cooperación, integración y autonomía; expresan sus emociones, sensaciones, deseos, impulsos, sentimientos y estados de ánimo; aprenden a vivir y ensayan la forma de actuar en el mundo; aprenden los valores, normas y formas de vida de los adultos; establecen lazos emocionales, adoptan roles diferentes, hacen amigos.

Resulta lógico decir que el niño aprende mejor las matemáticas con juegos lúdicos y al mismo tiempo se le provee conocimiento y se prepara para enfrentarse a niveles abstractos más altos, a medida que va creciendo puede desarrollar hipótesis mentales, resolver problemas académicos y cotidianos de la vida diaria. Sumado a lo anterior, se puede afirmar que a través del juego los niños aprenden acerca de las cosas que les rodean, sobre sí mismos y sobre las personas que juegan con ellos; aprenden distintas experiencias, como: ganar, perder, compartir, conocerse a sí mismos, reconocer sus limitaciones y de los demás, etc.

Teniendo en cuenta a los autores en sus respectivas investigaciones, se observa que el 100% de los trabajos establecen que la variable 1 (actividades lúdicas) ejerce un dominio favorable en la variable 2 (aprendizaje de la matemática), por lo que se puede determinar que a través del juego capaz de mejorar el trabajo de las y los estudiantes.

## Referencias

1. Acedo, E., Vicente, C., & Saco, M. (2001). *Los Juegos Populares y Tradicionales. Una propuesta de aplicación*. [http://bam.educarex.es/gestion\\_contenidos/ficheros/341\[juegos populares.pdf](http://bam.educarex.es/gestion_contenidos/ficheros/341[juegos populares.pdf)
2. Adiafidah, R. A., & Qohar, A. (2020). Students' Mathematical Reasoning in Learning of Transformation Geometry. *Suska Journal of Mathematics ...*, 6(1), 9–16. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24014/sjme.v6i1.9211>
3. Agencia Española de cooperación internacional. (2007). *Nuestra Cultura Lúdica: juegos y recreaciones tradicionales*. [https://www.sica.int/busqueda/busqueda\\_basica.aspx?IdCat=35&IdMod=3&IdEnt=157](https://www.sica.int/busqueda/busqueda_basica.aspx?IdCat=35&IdMod=3&IdEnt=157)
4. Almeida, A., & Cerezo, J. (2020). Presentación. Los juegos tradicionales: una

- aproximación desde la Historia de la Educación. *Historia de La Educación*, 38(0), 27. <https://doi.org/10.14201/hedu2019382737>
5. Barrantes, P. (2017). *Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle*.
  6. Barturen, F. J. A., España, U. D. D., Canaria, S., & Newton, I. (2021). *ELEGAR , un juego de mesa para disfrutar y aprender las operaciones matemáticas básicas : Percepciones de alumnado de Educación Primaria , docentes en activo y en formación*. 71–89. [http://www.sinewton.org/numeros/numeros/107/Articulos\\_04.pdf](http://www.sinewton.org/numeros/numeros/107/Articulos_04.pdf)
  7. Bermejo, R., & Blázquez, T. (2016). *E l infantil juego y su metodología* (p. 59). <https://www.sintesis.com/data/indices/9788490773345.pdf>
  8. Cabanes Flores, L., Colunga Santos, S., & García Ruiz, J. (2017). La Matemática en el desarrollo cognitivo y metacognitivo del escolar primario. *EduSol*, 17(60), 5. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=475753184015>
  9. Calle, J. M. M. (2009). aplicacion de juegos didacticos en el aula. *Revista Chilena de Anestesia*, 38(2), 75–77. <https://doi.org/10.2307/j.ctv86dfq6.4>
  10. Camino, L. (2013). *Actividad lúdica y aprendizaje de la matemática en los pre- escolares de la Institución Educativa Inicial N ° 075 Santa María de Guadalupe , Breña-2013*.
  11. Carrasco & Teccsi. (2017). *La actividad lúdica en el aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes del V ciclo de la Institución Educativa 2074 “ Virgen Peregrina del Rosario ” del distrito de San Martín de*.
  12. Castro, L., & Robles, K. (2018). *Juegos tradicionales como estrategia para restablecer vinculos afectivos entre los infantes del grado de transicion del liceo la alegria de aprender*. 3(2), 54–67. <http://repositorio.unan.edu.ni/2986/1/5624.pdf>
  13. Castro, V., Menacho Vargas, I., & Velarde Vela, L. F. (2019). La Matemática Recreativa Como Estrategia De Aprendizaje. *In Crescendo*, 10(1), 35–42. <https://doi.org/https://doi.org/10.21895/incres.2019.v10n1.03>
  14. Cerdá, E., Pérez, J., & Jimeno, J. (2004). *Teoría de juegos* (Pearson Educación S.A. (ed.); Vol. 53, Issue 9). <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
  15. Chicaiza-luisataxi, D. C., & Vallejo-barreno, C. F. (2021). *El juego: Actividad lúdico-educativa que fomenta el aprendizaje significativo de operaciones básicas matemáticas*. 6(1), 780–795. <https://doi.org/10.23857/pc.v6i1.2179>
  16. Cristea, A. (2016). Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para fortalecer la

- dimensión corporal en los niños del grado transición. *Revista Brasileira de Ergonomia*, 9(2), 10. <https://doi.org/10.5151/cidi2017-060>
17. Daubert, E., Ramani, G., & Rubin, K. (2018). *El aprendizaje basado en el juego , y el desarrollo social*. 1–6. <http://www.encyclopedia-infantes.com/sites/default/files/textes-experts/es/5033/el-aprendizaje-basado-en-el-juego-y-el-desarrollo-social.pdf>
18. De Puy, M. (2017). *Importancia de la gamificación en la Educación aplicado en entornos de investigación*. July, 19–21. [http://www.laccei.org/LACCEI2017-BocaRaton/student\\_Papers/SP282.pdf](http://www.laccei.org/LACCEI2017-BocaRaton/student_Papers/SP282.pdf)
19. Dele-Ajayi, O., Strachan, R., Pickard, A. J., & Sanderson, J. J. (2019). Games for Teaching Mathematics in Nigeria: What Happens to Pupils' Engagement and Traditional Classroom Dynamics? *IEEE Access*, 7, 53248–53261. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2019.2912359>
20. Espina, C. R. P. (2019). Juegos Educativos Implementados por el Docente como Estrategia para el Conocimiento Matemático de los Niños. *Scientific, Revista*.
21. Espíritu Angulo, D. D. (2018). *Habilidades lúdicas para mejorar el aprendizaje de socialización en los estudiantes de quinto grado de*.
22. Fernández, A., Molina, V., & María, O. (2016). Estudio de una propuesta lúdica para la educación científica y matemática globalizada en infantil. *Revista Eureka Sobre Enseñanza y Divulgación de Las Ciencias*, 13(2), 373–383. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=92044744010>
23. Ferreira, H. S., & Santos, D. F. dos. (2020). Abracadabra: mathematics in a magic trick. *South Florida Journal of Development*, 1(3), 122–127. <https://doi.org/10.46932/sfjdv1n3-007>
24. Fillat, M. T. (2018). *Revista Cognosis*. III, 93–108. <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/1211>
25. Flores, H. (2018). *Los juegos tradicionales un recurso para desarrollar competencias matemáticas* [Antonio Ruíz de Montoya]. [http://repositorio.uarm.edu.pe:8080/bitstream/UNIARM/433/1/Flores Carpio%2C Hugo Gonzalo\\_Trabajo de Investigación\\_Segunda Especialidad\\_2018.pdf](http://repositorio.uarm.edu.pe:8080/bitstream/UNIARM/433/1/Flores%20Carpio%20Hugo%20Gonzalo_Trabajo%20de%20Investigaci3n_Segunda%20Especialidad_2018.pdf)
26. Fraga-Varela, F., Vila-Couñago, E., & Martínez-Piñeiro, E. (2021). *Impacto de los juegos serios en la fluidez matemática: Un estudio en Educación Primaria*.

- Comunicar*, 29(69), 115–125. <https://doi.org/10.3916/C69-2021-10>
27. Franco, A., & Simeoli, P. (2019). Un enfoque basado en juegos educativos para aprender geometría en educación primaria: Estudio preliminar. *Educação e Pesquisa*, 45. <https://doi.org/10.1590/s1678-4634201945184114>
  28. Gallardo, J. (2018). Teorías del juego como recurso educativo. *Innovagogía*, March, 12. [https://www.researchgate.net/publication/324363292\\_TEfile:///D:/4° UNIVERSIDAD/TFG/El\\_uso\\_de\\_juegos\\_en\\_la\\_ensenanza\\_del\\_ing.pdfORIAS\\_DEL\\_JUEGO\\_COMO\\_RECURSO\\_EDUCATIVO](https://www.researchgate.net/publication/324363292_TEfile:///D:/4° UNIVERSIDAD/TFG/El_uso_de_juegos_en_la_ensenanza_del_ing.pdfORIAS_DEL_JUEGO_COMO_RECURSO_EDUCATIVO)
  29. González, M. del R. (2017). Efectos Que Produce La Aplicación De “Juegos Sociales” Como Estrategia Didáctica en la mejora del Nivel de Socialización en el área de personal social en ños niños y niñas de 3 años del Colegio Premium College - Cutervo - Cajamarca, Años 2017. *Universidad Nacional “Pedro Ruiz Gallo,”* 1–53. <http://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/UNPRG/1762/BC-TES-TMP-613.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
  30. Gris, G., Alves, H. W., Assis, G. J. A., & Souza, S. R. (2017). Utilização de jogos adaptados para avaliação de habilidades matemáticas e monetárias. *Temas Em Psicologia*, 25(3), 1139–1152. <https://doi.org/10.9788/tp2017.3-12pt>
  31. Guzmán, A., Ruiz, J., & Sánchez, G. (2021). Estrategias pedagógicas para el aprendizaje de las operaciones matemáticas básicas sin calculadora. *Ciencia y Educación*, 5(1), 55–74. <https://doi.org/10.22206/cyed.2021.v5i1.pp55-74>
  32. Guzmán, G., & Odar, L. (2019). *Aplicación de un programa basado en juegos didácticos para la construcción de aprendizajes en el área de matemática en niños de 4° grado de primaria de la I.E. N° 80282 de Trigopampa.*
  33. Hassinger-Das, B., Zosh, J. M., Hirsh-Pasek, K., & Golinkoff, R. M. (2018). *Jugar para aprender matemáticas.* 1–5. <https://www.encyclopedia-infantes.com/sites/default/files/textes-experts/es/5033/jugar-para-aprender-matematicas-.pdf>
  34. Hernandez Sampieri, R., Fernandez Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación* (I. editores S.A. (ed.); sexta edic, Issue 1). <https://doi.org/10.16309/j.cnki.issn.1007-1776.2003.03.004>
  35. Heshmati, S., Kersting, N., & Sutton, T. (2018). Opportunities and Challenges of

- Implementing Instructional Games in Mathematics Classrooms: Examining the Quality of Teacher-Student Interactions During the Cover-up and Un-cover Games. *International Journal of Science and Mathematics Education*, 16(4), 777–796. <https://doi.org/https://doi.org/10.1007/s10763-016-9789-8>
36. Huizinga, J. (1972). *Homo Ludens* (Primera ed). [https://eva.udelar.edu.uy/pluginfile.php/1074698/mod\\_resource/content/3/Huizinga - Homo Ludens %281%29.pdf](https://eva.udelar.edu.uy/pluginfile.php/1074698/mod_resource/content/3/Huizinga - Homo Ludens %281%29.pdf)
37. Ivonne, B., & Luján, S. (2017). *Aprender y enseñar matemáticas: desafío de la educación*. 8. <http://www.redalyc.org/>
38. Koodora, J. (2018). Las dimensiones del JUEGO. *InDret*, 7. <https://kadoora.com/las-dimensiones-del-juego/>
39. Linares, IUZ Á. H. (2016). El juego como herramienta de aprendizaje en la educación infantil. *IOSR Journal of Economics and Finance*, 3(1), 56. <https://doi.org/https://doi.org/10.3929/ethz-b-000238666>
40. Londoño, Y., Peres, S., & Valerio, M. (2018). El Juego Como Estrategia Pedagógica Para Fortalecer El Aprendizaje Significativo De Los Niños Y Niñas De 5 a 6 Años Del Grado Preescolar De La Institución Educativa John F. Kennedy. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 1(9), 78. [repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/16190/2019yohemislondoñosindyperezmariaavalerio.pdf?sequence=3&isAllowed=y](https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/16190/2019yohemislondoñosindyperezmariaavalerio.pdf?sequence=3&isAllowed=y)
41. López de Maturana L, D. (2014). Aprendizaje infantil y ethos lúdico. *Polis (Santiago)*, 13(37), 85–94. <https://doi.org/10.4067/s0718-65682014000100005>
42. Mallart, A., & Deulofeu, J. (2017). Mathematics creativity indicators study in problem solving | Estudio de indicadores de creatividad matemática en la resolución de problemas. *Revista Latinoamericana de Investigación En Matemática Educativa*, 20(2). <https://doi.org/10.12802/relime.17.2023>
43. Mamani, M. (2019). *Los juegos recreativos tradicionales de las comunidades aymaras, zepita, puno, peru*. Universidad Nacional del Altiplano.
44. Marcus, A., Perry, B., Dockett, S., & MacDonald, A. (2016). Children Noticing Their Own and Others' Mathematics in Play. ... *Education Research Group of ...*, 439–446. <https://eric.ed.gov/?id=ED572326>

45. Margulis, L. (2007). El aspecto ludico del e-learning: El juego en entornos virtuales de aprendizaje. *Revista Digital de Investigación En Docencia Universitaria*, 3, 1–13. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4775403>
46. Martens, M., Zilberman, J., Chavez, J., Marrou, C., & Acosta, M. (2016). *Buenas practicas docentes* (p. 100). <https://doi.org/10.16309/j.cnki.issn.1007-1776.2003.03.004>
47. Martínez Lozano, J. J., Vergel Ortega, M., & Zafra Trisancho, T. S. L. (2016). Ambiente de aprendizaje lúdico de las matemáticas para niños de la segunda infancia. *Revista Logos Ciencia & Tecnología*, 7(2), 17. <https://doi.org/10.22335/rlct.v7i2.234>
48. Mato-Vázquez, D., Espiñeira, E., & López-Chao, V. A. (2017). Impacto del uso de estrategias metacognitivas en la enseñanza de las matemáticas. *Perfiles Educativos*, 39(158), 91–111. <https://doi.org/10.22201/iisue.24486167e.2017.158.58759>
49. Mayta, & Labrador. (2012). INVESTIGACIONES INTERACTIVAS COBAIND Volumen II N° 5 / 2.012. *Investigaciones Interactivas Cobaind, II*, 81–106.
50. McFeetors, P. J., & Palfy, K. (2018). Educative experiences in a games context: Supporting emerging reasoning in elementary school mathematics. *Journal of Mathematical Behavior*, 50(June 2018), 103–125. <https://doi.org/10.1016/j.jmathb.2018.02.003>
51. Meneses, M., María De Los Ángeles, M., & Alvarado, M. (2001). El juego en los niños. *Revista Educación*, 25(2), 113–124. <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/educacion/article/view/3585/3494>
52. Minedu. (2009). La hora del juego libre en los sectores. In *Ministerio De Educacion* (p. 88). <http://repositorio.minedu.gob.pe/handle/123456789/4904>
53. Minedu. (2016). *Programa curricular de Educación Inicial 2016* (Primera ed). <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>
54. Minedu. (2019). *El-juego-simbolico-en-la-hora-del-juego\_2019.pdf* (p. 64). <http://www.perueduca.pe/recursosedu/c-documentos-curriculares/el-juego-simbolico-en-la-hora-del-juego.pdf>
55. Ministerio de educación. (2015). *Guía lúdica y de apertura a la educación formal* (Segunda ed). <http://www.minedu.gob.pe/fenomeno-el-nino/pdf/guia-metodologica-ludica-2015.pdf>
56. Moreno, B., Muñoz, M., Cuellar, J., Domancic, S., & Villanueva, J. (2018). Revisiones

- Sistemáticas: definición y nociones básicas. *Revista Clínica de Periodoncia, Implantología y Rehabilitación Oral*, 11(3), 184–186. <https://doi.org/10.4067/s0719-01072018000300184>
57. Muñoz, C., Lira, B., Lizama, A., Valenzuela, J., & Sarlé, P. (2019). Motivación docente por el uso del juego como dispositivo para el aprendizaje. *Interdisciplinaria*, 36(2), 233–250. <http://eds.a.ebscohost.com/eds/pdfviewer/pdfviewer?vid=0&sid=93e994ac-56fb-4db2-ae2e-3a0889ac117c%40sessionmgr4007>
58. Olivares, S. (2015). *El juego social como instrumento para el desarrollo de habilidades sociales en niños de tercer grado de la institución educativa san juan bautista* [Universidad de Piura]. [https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/2674/EDUC\\_033.pdf?sequence=1#:~:text=La presente investigación se ha,niño para favorecer su interacción](https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/2674/EDUC_033.pdf?sequence=1#:~:text=La presente investigación se ha,niño para favorecer su interacción)
59. Ospina, M. (2015). *El Juego Como Estrategia Para Fortalecer Los Procesos Básicos De Aprendizaje En El Nivel Preescolar Maria Del Pilar Ospina Medina* [Universidad del Tolima]. <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1576/1/Trabajo de Grado - Maria Ospina version aprobada.pdf>
60. Paul Brandwein. (2017). *Libro De Juegos Naturaleza Para Todos*. <http://www.natureforall.global>
61. PAYÀ, A. (2020). El juego popular y tradicional en la historia de la educación española contemporánea. *Historia de La Educación*, 38(0), 39. <https://doi.org/10.14201/hedu2019383957>
62. Peña, M., & Guzmán, C. (2019). *Sistema de acciones de animación sociocultural para revitalizar los juegos tradicionales en el círculo infantil campanitas de cristal*. 10(3), 18–27. <http://eds.a.ebscohost.com/eds/pdfviewer/pdfviewer?vid=0&sid=dcabaf6e-6981-42c1-8393-6573105408f6%40sdc-v-sessmgr01>
63. Perera, J. (2016). Aprender jugando. *Conferencia Del IB En Las Américas.*, 54. <https://www.ibo.org/contentassets/8093a6433860448498edc35f140fb726/9am---aprender-jugando.pdf>
64. Pilten, P., Pilten, G., Divrik, R., & Divrik, F. (2017). Evaluation of mathematical game design skills of pre-service classroom teachers. *International Electronic Journal of Elementary Education*, 10(2), 255–264. <https://doi.org/10.26822/iejee.2017236120>

65. Puchaicela, D. (2018). *El juego como estrategia didáctica para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la multiplicación y división, en los estudiantes de quinto grado de la Escuela de Educación General Básica “Miguel Riofrío” ciudad de Loja, periodo 2017-2018*. 205. <http://192.188.49.17/jspui/bitstream/123456789/20779/1/TESIS DANIA PUCHAICELA.pdf>
66. Rabia, M., Romero, B., & Vargas, V. (2017). *Estrategia didáctica mediada por juegos interactivos para fortalecer la atención y concentración en los niños de jardín a del colegio santa luisa*. 7(1), 45–56. <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1237/rabiamaria2017.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
67. Ram, G. G. (2021). *La familia y el juego como estrategia de aprendizaje a distancia durante la pandemia del Covid-19 en México: Una propuesta desde la enseñanza universitaria en ciencias de la salud The family and the play as a distance learning strategy during the pandemi*. 21(October 2020), 1–20.
68. Ramos, L. M. (2020). Estrategias lúdicas para mejorar el aprendizaje significativo de los niños del 3º de la I. E: Alfredo Gonzales Lara de Santa Rosa Año 2020. In *Psikologi Perkembangan* (Issue October 2013). <http://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/UNCP/3000/Silva Acosta.pdf?sequence=1&isAllowed=y%0Ahttps://repositorio.comillas.edu/xmlui/handle/11531/1046>
69. Rodríguez-Fernández, J. E., Pereira, V., Condessa, I., & Pereira, B. (2020). Avaliação de um programa de intervenção em escolas: Aprender através do jogo. *Revista Portuguesa de Educação*, 33(1), 56–74. <https://doi.org/10.21814/rpe.18349>
70. Rodríguez, J., Oliveira, B., & Navarro, R. (2019). Análisis de las prácticas lúdicas y tradicionales en la en la zona norte del Camino Central Portugués y su relación con el ámbito educativo. *Análisis de Las Prácticas Lúdicas y Tradicionales En La En La Zona Norte Del Camino Central Portugués y Su Relación Con El Ámbito Educativo*, 35(35), 25–30. [https://www.researchgate.net/publication/318353767\\_El\\_juego\\_tradicional\\_puente\\_entre\\_culturas\\_De\\_lo\\_posible\\_a\\_la\\_realidad/link/598349bd45851531048facff/download](https://www.researchgate.net/publication/318353767_El_juego_tradicional_puente_entre_culturas_De_lo_posible_a_la_realidad/link/598349bd45851531048facff/download)
71. Rodriguez, Y. (2017). El cuerpo y la lúdica: herramientas promisorias para la enseñanza y

- aprendizaje de las matemáticas. *Sophia*, 13(2), 46–52.  
<https://www.redalyc.org/pdf/4137/413751844006.pdf>
72. Rodríguez, V. (2016). Programa de didáctica basado en juegos para el aprendizaje de Matemática en estudiantes de 5° de primaria. In *Universidad César Vallejo*.  
[http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/11101/rodriguez\\_sv.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/11101/rodriguez_sv.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
73. Ruiz, M. (2017). *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil* [Universidad de Cantabria].  
<https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
74. Russo, J., Bragg, L. A., & Russo, T. (2020). How primary teachers use games to support their teaching of mathematics. *International Electronic Journal of Elementary Education*, 13(4), 407–419. <https://doi.org/10.26822/iejee.2021.200>
75. Saleima, A., & Saleima, M. (2018). *juegos tradicionales y populares del ecuador* (Primera ed). [https://revistas.uta.edu.ec/Books/libros 2019/JuegosTradicionales.pdf](https://revistas.uta.edu.ec/Books/libros%2019/JuegosTradicionales.pdf)
76. Sanchez, N. (2013). El juego y la matemática. Juegos de matemáticas para el alumnado del primer ciclo de E. Primaria. *Universidad de Valladolid*, 1-47p. <https://educrea.cl/wp-content/uploads/2018/05/DOC1-juego-y-matematica.pdf>
77. Santoveña, M. S. (2014). Metodología Didáctica En Entornos Virtuales De Aprendizaje. *Eticanet*, 3, 1–9.  
<http://www.ugr.es/~sevimeco/revistaeticanet/index.htm>  
[http://www.ugr.es/~sevimeco/revistaeticanet/index.htm%0Ahttps://www.ugr.es/~sevimeco/revistaeticanet/Numero3/Articulos/Formateados/metodologia\\_didactica.pdf](http://www.ugr.es/~sevimeco/revistaeticanet/index.htm%0Ahttps://www.ugr.es/~sevimeco/revistaeticanet/Numero3/Articulos/Formateados/metodologia_didactica.pdf)
78. Silva, G. (2004). El juego como estrategia para alcanzar la equidad cualitativa en la educación inicial. Entornos lúdicos y oportunidades de juego en el CEI y la familia. In *Educación y procesos pedagógicos y equidad. Cuatro informes de investigación* (pp. 193–244). <http://biblioteca.clacso.edu.ar/ar/libros/peru/grade/educa/doc4.pdf>
79. Silvia Stefania Ortega Rodríguez. (2020). Escuela De Posgrado Programa Académico De Maestría En. In *Repositorio Institucional - UCV*.  
<http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/46936>
80. Trawick-Smith, J., Swaminathan, S., & Liu, X. (2015). The relationship of teacher-child

- play interactions to mathematics learning in preschool. *Early Child Development and Care*, 186(5), 716–733. <https://doi.org/10.1080/03004430.2015.1054818>
81. Turgut, S., & Dogan Temur, Ö. (2017). The effect of game-assisted mathematics education on academic achievement in Turkey: A meta-analysis study. *International Electronic Journal of Elementary Education*, 10(2), 195–206. <https://doi.org/10.26822/iejee.2017236115>
82. UNICEF. (2018). Aprendizaje a través del juego. In *Naciones Unidas para la Infancia*. (p. 192). [www.unicef.org/publications%0Ahttps://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf](https://www.unicef.org/publications%0Ahttps://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf)
83. Valencia, A., Giraldo, O., Garcia, I., & Marquez, J. (2017). El juego como estrategia construida por los niños ondas para resignificar y socilizar la solucion de conflictos en el aula de clase. *Universitas Nusantara PGRI Kediri*, 01, 1–7. <http://www.albayan.ae>
84. Yanqui, M., Espinoza, K., & Torres, R. (2017). *Aprendo mejor mediante la Etnomatemática lúdica* (p. 42). <https://www.fondep.gob.pe/wp-content/uploads/2018/10/UGEL-Chucuito-matematica-final.pdf>

© 2022 por los autores. Este artículo es de acceso abierto y distribuido según los términos y condiciones de la licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).