OGMA
Revista Científica Multidisciplinaria
ISSN 3028-8770

Enero–abril 2023
Vol. 2, No. 1, 11-20
DOI: https://doi.org/10.69516/eytyf081

Influencia del juego como recurso didáctico en la enseñanza de la asignatura de matemáticas

Influence of the game as a didactic resource in the teaching of the subject of mathematics

Alcívar Mata, Patricia Johanna[1]
https://orcid.org/0009-0006-6248-2094
patriciaj.alcivar@eduacion.gob.ec
Unidad Educativa Vivian Luzuriaga Vásquez
Ecuador

Táquez España, Eva Leonor[2]
https://orcid.org/0009-0007-4125-919X
eva.taquez@educacion.gob.ec
Unidad Educativa Vivian Luzuriaga Vásquez
Ecuador

Verdesoto Yucailla, Gissela Magdalena[3]
https://orcid.org/0009-0006-9049-8237
gverdesotoy@unemi.edu.ec
Unidad Educativa Español
Ecuador

Vera Fernández, Lourdes Liceth[4]
https://orcid.org/0009-0001-4875-0703
lourdesli.vera@eduacion.gob.ec
Unidad Educativa Vivian Luzuriaga Vásquez
Ecuador

Fernández Sánchez, Maggally Lourdes[5]
https://orcid.org/0009-0009-0329-823X
maggally.fernandez@educacion.gob.ec
Unidad Educativa Alessandro Volta
Ecuador

Maldonado Paladines, Jaime Enrique[6]
https://orcid.org/0009-0004-7326-9868
enrique.maldonado@educacion.gob.ec
Unidad Educativa Provincia de Pichincha
Ecuador

[1]Autor de correspondencia.

Recibido: 2023-01-10 / **Aceptado:** 2023-02-10 / **Publicado:** 2023-04-30

Forma sugerida de citar: Alcívar Mata, P. J., Táquez España, E. L., Verdesoto Yucailla, G. M., Vera Fernández, L. L., Fernández Sánchez, M. L., & Maldonado Paladines, J. E. (2023). Influencia del juego como recurso didáctico en la enseñanza de la asignatura de matemáticas. *Revista Científica Multidisciplinaria Ogma*, *2*(1), 11-20. https://doi.org/10.69516/eytyf081

Resumen:

Este trabajo de investigación se centra en la importancia de la matemática en la educación básica, especialmente en la metodología de enseñanza y aprendizaje de esta asignatura. El objetivo fue analizar la percepción de los estudiantes sobre la aplicación de juegos para el aprendizaje de la matemática. La metodología utilizada fue cuantitativa, mediante una investigación descriptiva y explicativa para comprender el objeto de estudio. La muestra estuvo conformada por 32 estudiantes de cuarto año de educación general básica, a quienes se les aplicó una encuesta con cinco preguntas. Los datos obtenidos fueron analizados mediante tablas estadísticas. Los resultados muestran que los estudiantes tienen una alta aceptación de los juegos como parte de las clases de matemáticas. Esto sugiere que el uso de juegos en el aula puede mejorar el proceso de aprendizaje al hacer las clases más dinámicas y atractivas, facilitando la comprensión de conceptos matemáticos. Los juegos permiten que los estudiantes se involucren activamente en el aprendizaje, fomentando la interacción, el trabajo en equipo y la resolución de problemas. En conclusión, se destaca que los docentes deben incorporar estrategias lúdicas dentro de su metodología, adaptándolas a las características de los estudiantes. De esta manera, el aprendizaje se vuelve más significativo, motivador y efectivo. Además, el enfoque lúdico puede contribuir a mejorar el rendimiento académico de los alumnos en matemáticas y promover el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales esenciales para su formación integral.

Palabras clave: Juegos; Enseñanza; Matemáticas.

Abstract:

This research work focuses on the importance of mathematics in basic education, especially in the teaching and learning methodology of this subject. The objective was to analyze the students' perception of the application of games for learning mathematics. The methodology used was quantitative, through a descriptive and explanatory research to understand the object of study. The sample consisted of 32 students in the fourth year of basic general education, to whom a survey with five questions was applied. The data obtained were analyzed by means of statistical tables. The results show that students have a high acceptance of games as part of mathematics classes. This suggests that the use of games in the classroom can improve the learning process by making classes more dynamic and attractive, facilitating the understanding of mathematical concepts. Games allow students to become actively involved in learning, encouraging interaction, teamwork and problem solving. In conclusion, it is emphasized that teachers should incorporate playful strategies into their methodology, adapting them to the characteristics of the students. In this way, learning becomes more meaningful, motivating and effective. In addition, the playful approach can contribute to improve students' academic performance in mathematics and promote the development of cognitive and social skills essential for their integral formation.

Keywords: Games; Teaching; Mathematics.

OGMA
Revista Científica Multidisciplinaria
ISSN 3028-8770

Enero–abril 2023
Vol. 2, No. 1, 11-20
DOI: https://doi.org/10.69516/eytyf081

1. INTRODUCCIÓN

La educación matemática proporciona la posibilidad de incorporar juegos en las prácticas escolares, donde los docentes son los guías de este proceso y se convierten en facilitadores al incluir metodologías divertidas y atractivas (Jiménez & Mendoza, 2022). Así mismo, se puede contribuir que al aplicar metodologías más didácticas los estudiantes contendrán mayores conocimientos

El juego es una actividad que se realiza voluntariamente dentro del contexto temporal y espacial, estableciendo reglas que son aceptadas libremente, estas acciones también son desarrolladas en un ambiente de tensión y de alegría. Por lo tanto, es una estrategia valedera para el proceso de enseñanza aprendizaje (Murillo, 2013). Siguiendo con las líneas del autor se determina que mientras el ambiente de trabajo sea más armónico y recreativo los estudiantes tendrán la posibilidad experimentar nuevas experiencias.

El juego toma gran relevancia para todos los aprendizajes, puesto que en la etapa de escolar este se constituye en la forma de vida de los estudiantes, por consiguiente, en un instrumento poderoso por medio del cual el niño comienza a tener experiencias sociales fuera de su hogar y a interactuar con sus pares y maestros. Se considera que la convivencia armónica logra que las adquisiciones de conocimientos sean más espontaneas y den mejores resultados académicos (Mora et al., 2016).

Sobre lo dicho, Cano y Quintero (2022) señalan que la enseñanza de la lógica matemática en los niños de edad preescolar debe basarse en aquello que los niños cotidianamente conocen y tienen a su alrededor. De este modo, se hace una enseñanza contextualizada que permite que el estudiante retenga fácilmente aquello que se le desea enseñar.

Asimismo, los niños en esta etapa escolar presentan mucha actividad física y a través de esto están en constante interacción con el entorno que le rodea. De esta forma las niñas y los niños construye y desarrolla el pensamiento además de mucha importancia que el docente logre prevalerse e incluir actividades didácticas donde permita interacción entre el estudiante y el docente y así contribuir al aprendizaje de los conceptos matemáticos simples y posteriormente complejizarlos poco a poco según lo requiera la madurez cognitiva de cada uno de ellos (Cano y Quintero, 2022).

Para llevar un enfoque globalizador en la clases es imprescindible la utilización del juego, y lo que nunca debemos perder de vista es que pretendemos conseguir con el desarrollo de dicho un juego (Higueras-Rodríguez & Molina-Ruiz, 2020). Para ello, los docentes deben preparar a los estudiantes para el desarrollo de la autoestima. Autoestima basada en valores, capaz de desarrollar una perspectiva crítica y positiva ante cualquier situación.

Según Piaget (citado por Vargas et al. 2020) los niños en la medida que superan cada estadio o periodos avanzan en su desarrollo al siguiente nivel. Los periodos propuestos por Piaget son: sensorio-motor (entre los 0-2 años), preoperacional (2 y 6 años) y de operaciones concretas (6 a 12 años). Es así que cada ciclo constituye un tipo de juego como: funcional o de ejercicio, el simbólico y el juego de reglas.

Enero–abril 2023
Vol. 2, No. 1, 11-20
DOI: https://doi.org/10.69516/eytyf081

En el juego funcional, o de ejercicio, predomina el uso del propio cuerpo con el fin de desplazarse de un lugar a otro y así alcanzar los objetos que desea manipular y explorar; en esta etapa que comprende el estadio sensorio motor, se favorece la comprensión del mundo y la interacción con los objetos (Vargas et al., 2020).

El juego simbólico busca estimular la imaginación y la creatividad en los niños al darle vida a un objeto inanimado o hacer representaciones de algunas situaciones que experimentan en su vida cotidiana. Por último, el juego de reglas está presente en todas las etapas ya mencionadas y permite que el niño se relacione correctamente con los objetos y las personas que intervienen en el juego (Vargas et al., 2020).

El juego de construcción, en el cual el niño está en la capacidad de manipular los objetos y construir de acuerdo con su interés. la importancia de su uso dependerá de la variabilidad del tipo de construcción, de las diferentes creaciones o invenciones para que los estudiantes puedan realizar, y de los desafíos que provoque su manipulación. Es importante que el maestro de educación reconozca los tipos de juego y los múltiples beneficios que este tiene. Pero esto no se da por inercia; es necesario que las actividades que se desarrollan en el aula de clase estén intencionadas a los objetivos de aprendizaje, al contexto y a las características de los estudiantes (Vargas et al., 2020).

Con respecto a los resultados de estudio de Ricce (2021) con su tema de investigación: Juegos didácticos en el aprendizaje de matemática. En la ciudad de Trujillo– Perú. Indica como objetivo: Analizar los juegos didácticos como un recurso importante en el aprendizaje de matemática en educación primaria en la actualidad. La metodología empleada en la elaboración de este artículo, corresponde a un enfoque cualitativo de análisis documental medio, basado en una revisión sistemática de trabajos de índole científica indexados en revistas académicas; lo cual permitió establecer las actualizaciones de las herramientas y técnicas didácticas en el área de estudio.

Los resultados de los artículos revisados muestran que los juegos didácticos mejoran el aprendizaje de matemática en los alumnos de primaria, sean estos digitales, no digita les o la combinación de ambos; las tendencias a metodologías de gamificación aportan estrategias de enseñanza, adaptadas a las necesidades del estudiante actual de primaria. Como conclusión, se logró identificar las publicaciones con resultados que muestran este tema de gran interés para investigación sobre juegos didácticos en el aprendizaje de matemática de educación primaria (Ricce, 2021).

De acuerdo con Franco (2022) con su tema de investigación: Incentivar el aprendizaje por las matemáticas a través del juego en estudiantes de cuarto año, en la ciudad de La Libertad, Ecuador. Menciona como objetivo de este trabajo investigativo: Reconocer los juegos matemáticos que ayudarán a incentivar el aprendizaje por las Matemáticas en los estudiantes de cuarto grado. Para la elaboración de la investigación se realizó la siguiente metodología: El estudio de esta investigación es tipo cuantitativo, descriptiva-exploratoria, utilizando como técnica de recolección de datos la encuesta la cual fue aplicada a 32 estudiantes, la cual estuvo distribuida por 10 preguntas.

Enero–abril 2023
Vol. 2, No. 1, 11-20
DOI: https://doi.org/10.69516/eytyf081

Estos instrumentos dieron como resultados que se puede aplicar el juego como una estrategia para incentivar a que los niños aprendan de una manera diferente. Se concluye que los juegos en las matemáticas son muy importantes para despertar el interés tales como el ábaco que es mayormente utilizado por los docentes para incentivar el proceso de aprendizaje puesto que favorece en la concentración a los estudiantes y permite mejorar la memoria (Franco, 2022).

Por otra parte, en la investigación de Guncay (2021) con su tema: Guía de estrategias didácticas basadas en el juego para el fortalecimiento de los aprendizajes en las cuatro operaciones básicas en el quinto año de educación general básica, en la ciudad de Cuenca, Ecuador. Se plantea como objetivo: Desarrollar una guía con estrategias didácticas basadas en el juego para el fortalecimiento de los aprendizajes en las cuatro operaciones básicas en el área de la matemática. La metodología utilizada para la recolección de los datos es: la encuesta, así como también el análisis del rendimiento académico de los estudiantes del cuarto año de Educación Básica.

Como resultado, dichos instrumentos permitieron obtener información relevante para la propuesta metodológica una vez tabulados, interpretados y analizados y correlacionados con la fundamentación teórica. Se concluye que el juego es una alternativa de estrategia lúdica para el desarrollo del área de matemática en las cuatro operaciones básicas, aporta de manera positiva la enseñanza por parte de los docentes y el aprendizaje por parte de los estudiantes (Guncay, 2021).

A partir de los antecedentes, se ha identificado la falta de comprensión y la dificultad para aplicar los conceptos matemáticos en situaciones de la vida real. A menudo, los estudiantes pueden memorizar fórmulas y procedimientos, pero tienen dificultades en la compresión de conocimientos de esta asignatura lo cual es preocupante porque los estudiantes adoptan una postura de conformismo y al no tener mayor interés se les dificulta resolver problemas cotidianos u operaciones comunes en situaciones nuevas o inesperadas. Por ello, se plantea como objetivo del estudio: analizar la percepción de los estudiantes sobre la aplicación de juegos para el aprendizaje de la matemática.

2. MATERIALES Y MÉTODOS

La investigación se basa en un enfoque cuantitativo porque se utiliza la recolección de datos y el análisis de los datos para contestar preguntas de investigación sobre el juego como recurso didáctico para la enseñanza de las matemáticas. Al emplear este enfoque, se puede abordar el objetivo general del estudio que involucra diferentes aspectos, contribuyendo así, a una comprensión más rica y contextualizada.

El alcance de esta investigación es descriptivo debido a que se va a describir la característica de los estudiantes con el aprendizaje adquirido mediante la aplicación de ciertas estrategias didáctica como es el juego. La modalidad, es de carácter explicativo en razón de que se va a explicar, determinar o detallar cada una de las características de los recursos didácticos y su utilización para mejorar el aprendizaje de los estudiantes.

Enero–abril 2023
Vol. 2, No. 1, 11-20
DOI: https://doi.org/10.69516/eytyf081

El universo considerado para la muestra de la investigación son los estudiantes de cuarto año de educación básica, el mismo que cuenta con 32 estudiantes, distribuidos en 13 hombres y 19 mujeres. Para esto, se va a aplicar una encuesta con cinco preguntas relacionadas con la percepción de los estudiantes sobre la aplicación del juego para el aprendizaje de la matemática. El análisis de datos se hizo mediante la recolección de la información y se guardó en un documento de Excel el mismo que fue analizado y representado en tablas tablas estadísticas.

3. RESULTADOS

A continuación, se presentan los resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes, en donde, las opciones de respuesta fueron sí o no:

Tabla 1.
¿Crees que tu participación activa en los juegos matemáticos es importante para tu aprendizaje?

Criterio	Frecuencia	%
SI	30	94
NO	2	6
Total	32	100%

El resultado obtenido de la Tabla 1 muestra que la opinión de los sujetos encuestados el cual arrojo que el 94% si creen que la participación activa en los juegos matemáticos es importante para el aprendizaje, mientras que el 6% de ello no. Según los resultados obtenidos la mayoría de los encuestados respalda la idea de que la participación activa en juegos matemáticos es importante para el aprendizaje, lo que sugiere que la integración de estos juegos en la educación podría ser una estrategia efectiva para fomentar el interés y la comprensión de las matemáticas. Sin embargo, existe una minoría que no comparte esta opinión para desarrollar enfoques educativos equilibrados y efectivos.

Tabla 2.
¿Consideras que los juegos hacen que el aprendizaje de matemáticas sea más emocionante?

Criterio	Frecuencia	%
SI	32	100
NO	0	0
Total	**32**	**100%**

El resultado obtenido de la Tabla 2, muestra que la opinión de los sujetos encuestados el cual arrojo que el 100% si consideran que los juegos hacen que el aprendizaje de matemáticas sea más emocionante, mientras que el 0% de ello no. En esta pregunta 100% de los encuestados están convencidos de que los juegos son una forma efectiva de hacer que el aprendizaje de las matemáticas sea emocionante. Esto puede ser visto como un indicio de que la inclusión de juegos en la enseñanza de las matemáticas es ampliamente aceptada y apreciada por los estudiantes, lo que respalda la idea de que esta estrategia puede ser beneficiosa para mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes en el estudio de las matemáticas.

OGMA
Revista Científica Multidisciplinaria
ISSN 3028-8770

Enero–abril 2023
Vol. 2, No. 1, 11-20
DOI: https://doi.org/10.69516/eytyf081

Tabla 3.
¿Disfrutas más de los juegos matemáticos cuando tienes la oportunidad de interactuar con tus compañeros?

Criterio	Frecuencia	%
SI	31	97
NO	1	3
Total	**32**	**100%**

El resultado obtenido de la Tabla 3, muestra que la opinión de los sujetos encuestados el cual arrojo que el 97% si disfrutan más de los juegos matemáticos cuando tienes la oportunidad de interactuar con tus compañeros, mientras que el 3% no. Los resultados obtenidos en esta preguntan sugieren que la gran mayoría cree que la inclusión de elementos colaborativos en actividades matemáticas puede ser una estrategia efectiva para aumentar el interés y el disfrute de los estudiantes. Sin embargo, es necesario respetar las preferencias de la minoría que no considera que la interacción social sea un factor importante, ya que las personas pueden tener diferentes estilos de aprendizaje y preferencias en la forma en que abordan las actividades matemáticas.

Tabla 4.
¿Crees que los materiales utilizados en los juegos matemáticos son adecuados para aprender?

Criterio	Frecuencia	%
SI	20	46
NO	17	54
Total	**32**	**100%**

El resultado obtenido de la Tabla 4, muestra que la opinión de los sujetos encuestados el cual arrojo que el 46% si creen que los materiales utilizados en los juegos matemáticos son adecuados para aprender, mientras que el 54% no. De acuerdo a los datos obtenidos se puede evidenciar una división en la opinión de los sujetos entrevistados en cuanto a la idoneidad de los materiales utilizados en los juegos matemáticos para el aprendizaje. Mientras que una parte considerable de los encuestados respalda su eficacia, la mayoría no está convencida de que estos materiales sean los adecuados. Esta divergencia de opiniones subraya la importancia de evaluar y seleccionar cuidadosamente los materiales utilizados en juegos matemáticos y adaptarlos a las necesidades y preferencias de los estudiantes para garantizar una experiencia educativa efectiva.

Tabla 5.
¿Crees que el docente debe tomar las evaluaciones utilizando juegos matemáticos?

Criterio	Frecuencia	%
SI	32	100
NO	0	0
Total	**32**	**100%**

Enero–abril 2023
Vol. 2, No. 1, 11-20
DOI: https://doi.org/10.69516/eytyf081

Se visualiza que un 100% de los encuestados si creen que el docente debe tomar las evaluaciones utilizando juegos matemáticos, mientras que el 0% no. La respuesta a esta pregunta es clara y contundente ya que demuestra que el 100% están convencidos de que los docentes deben utilizar juegos matemáticos como parte de su enfoque de evaluación. Esta alta aprobación respalda la idea de que los juegos matemáticos pueden ser una herramienta eficaz para evaluar el conocimiento y el desempeño de los estudiantes en matemáticas, al mismo tiempo que hacen que el proceso sea más atractivo y participativo.

4. DISCUSIÓN

El uso del juego como recurso didáctico en la enseñanza de las matemáticas en educación básica ha demostrado ser una estrategia efectiva para mejorar el interés y la motivación de los estudiantes. La gamificación se ha revelado como una herramienta eficaz para abordar las dificultades tradicionales en la enseñanza de las matemáticas y mejorar la calidad educativa de manera integral, fortaleciendo así las competencias matemáticas de los alumnos y motivando su participación activa en el proceso de aprendizaje. Estudios han mostrado que los juegos educativos pueden involucrar a los estudiantes en las matemáticas y mejorar su rendimiento, especialmente cuando los contenidos del juego coinciden con los objetivos de aprendizaje (Kanobel et al., 2022).

La implementación de juegos en el aula crea un entorno motivador e interactivo que facilita el aprendizaje de conceptos matemáticos. Esto se debe a que los juegos actúan como una valiosa herramienta motivacional gracias a los estímulos positivos, los hitos alcanzados y los distintos elementos lúdicos incorporados en el juego. Además, la gamificación no solo aumenta el interés y la participación de los estudiantes, sino que también contribuye a una mejor comprensión y aplicación de los conceptos matemáticos. Este enfoque ha sido valorado en el área de matemáticas, promoviendo el entendimiento de operaciones básicas y el desarrollo de habilidades matemáticas complejas en diferentes niveles de escolaridad (Holguín et al., 2020).

A pesar de los beneficios observados, existen desafíos en la implementación de juegos educativos en el aula. Uno de los principales retos es la falta de recursos tecnológicos y la resistencia por parte de algunos estudiantes y docentes. Sin embargo, la mayoría de los docentes reconoce la efectividad de esta metodología en comparación con los métodos tradicionales . Además, es fundamental que los docentes desarrollen competencias digitales y aprovechen su creatividad pedagógica mediante la gamificación, lo cual facilitará que los estudiantes aprendan las matemáticas de una forma lúdica y atractiva (Revelo-Sánchez et al., 2017).

En conclusión, la gamificación representa una estrategia didáctica significativa para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de las matemáticas en educación básica. Los juegos fomentan la participación activa, mejoran la comprensión de conceptos y motivan a los estudiantes a involucrarse en su aprendizaje (Revelo-Sánchez et al., 2017). Aunque existen desafíos en su implementación, los beneficios superan las dificultades, proporcionando una experiencia educativa más dinámica y motivadora. Por lo tanto, es crucial seguir explorando y adaptando estas estrategias para satisfacer las necesidades específicas de los estudiantes y garantizar su éxito académico en matemáticas.

Enero–abril 2023
Vol. 2, No. 1, 11-20
DOI: https://doi.org/10.69516/eytyf081

5. CONCLUSIONES

El juego se ha convertido en una herramienta fundamental para motivar el aprendizaje de la matemática en estudiantes de educación básica. Diversos estudios han demostrado que los niños aprenden mejor cuando están involucrados en actividades lúdicas que capturan su interés y curiosidad. En lugar de ver la matemática como una materia aburrida o difícil, los estudiantes pueden percibirla como una serie de desafíos emocionantes y divertidos. Esta percepción positiva es crucial, ya que la motivación intrínseca juega un papel vital en la persistencia y el éxito académico a largo plazo.

La implementación de juegos educativos en las aulas ha mostrado resultados prometedores. Por ejemplo, los juegos de mesa que requieren estrategias matemáticas, como el ajedrez o el dominó, no solo mejoran las habilidades matemáticas de los estudiantes, sino que también fomentan el pensamiento crítico y la resolución de problemas. Además, los juegos digitales interactivos, diseñados específicamente para enseñar conceptos matemáticos, han demostrado ser efectivos para reforzar el aprendizaje y permitir la práctica repetitiva de manera entretenida. Estos juegos ofrecen retroalimentación inmediata, lo que ayuda a los estudiantes a corregir errores y mejorar sus habilidades sin sentir frustración.

Otro aspecto importante del uso de juegos en la enseñanza de la matemática es la colaboración entre estudiantes. Los juegos en equipo o en pareja fomentan la cooperación y la comunicación, habilidades esenciales tanto dentro como fuera del aula. Cuando los estudiantes trabajan juntos para resolver problemas matemáticos, aprenden a valorar diferentes enfoques y a construir sobre las ideas de sus compañeros. Esta interacción social no solo enriquece el aprendizaje matemático, sino que también fortalece las relaciones entre los estudiantes, creando un ambiente de aprendizaje más inclusivo y positivo.

En efecto, el uso de juegos para la enseñanza de la matemática en estudiantes de educación básica no solo aumenta la motivación y el interés en la materia, sino que también mejora las habilidades matemáticas y promueve el desarrollo de competencias sociales. La evidencia sugiere que integrar juegos en el currículo de matemática puede ser una estrategia efectiva para transformar la percepción de los estudiantes sobre la matemática y mejorar su rendimiento académico. Por lo tanto, es fundamental que los educadores consideren incorporar actividades lúdicas en sus métodos de enseñanza para maximizar el potencial de aprendizaje de sus estudiantes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Kanobel, M. C., Galli, M. G. ., & Chan, D. M. (2022). El uso de juegos digitales en las clases de Matemática: Una revisión sistemática de la literatura. *Revista Andina De Educación*, *5*(2), 005212. https://doi.org/10.32719/26312816.2022.5.2.12

Holguín, F., Holguín, E. & García, N. (2020) Gamificación en la enseñanza de las matemáticas: una revisión sistemática. (2024). *Telos: Revista De Estudios Interdisciplinarios En Ciencias Sociales*, *22*(1), 62-75. https://doi.org/10.36390/telos221.05

Enero–abril 2023
Vol. 2, No. 1, 11-20
DOI: https://doi.org/10.69516/eytyf081

Revelo-Sánchez, O., Collazos-Ordoñez, C. A., & Jimenez-Toledo, J. A. (2018). La Gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza/aprendizaje de la programación: un mapeo sistemático de literatura. *Lámpsakos (revista Descontinuada)*, *1*(19), 31–46. https://doi.org/10.21501/21454086.2347

Jiménez, L., & Mendoza, F. (2022). El juego como alternativa para la enseñanza de la matemática. (2022). *Orkopata. Revista De Lingüística, Literatura Y Arte*, *1*(1), 89-106. https://doi.org/10.35622/j.ro.2022.01.005

Murillo. (2013). *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 Riofrìo" Ciudad de Loja* [Tesis de grado]. Universidad Nacional de Loja. https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/20779/1/TESIS%20DANIA%20PUCHAICELA.pdf

Vargas Mesa, E. D., Gallego Henao, A. M., Peláez Henao, O. A., Arroyave Taborda, L. M., y Rodríguez Marín, L. J. (2021). El juego como estrategia pedagógica para la enseñanza de las matemáticas: retos maestros de primera infancia. *Infancias Imágenes*, *19*(2), 133–142. https://doi.org/10.14483/16579089.14133

Ricce Salazar, C. M. ., & Ricce Salazar, C. R. . (2021). Juegos didácticos en el aprendizaje de matemática. *Horizontes. Revista De Investigación En Ciencias De La Educación*, *5*(18), 391–404. https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i18.182

Franco, D. (2022). *Incentivar el aprendizaje por las matemáticas a través del juego en estudiantes de cuarto año de la escuela de educación básica "Mauricio Hermenejildo Domínguez", del cantón La Libertad, provincia de Santa Elena - Ecuador* [Tesis de grado]. Universidad Estatal Península de Santa Elena. https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/7451/1/UPSE-TEB-2022- 0050.pdf

Guncay, E. (2021). *Guía de estrategias didácticas basadas en el juego para el fortalecimiento de los aprendizajes en las cuatro operaciones básicas en el quinto año de educación general básica de la escuela "Sor María de Santo Tomás Alvarado" del cantón Chordeleg. Cuenca-Ecuador* [Tesis de grado]. Univers idad Politécnica Salesiana. https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/20173/1/UPS-CT009071.pdf

Mora, C., Plazas, F., Ortíz, A. & Camargo, G. (2016). El juego como método de aprendizaje. *Nodos y nudos*, *4*(40), 137-144. https://revistas.upn.edu.co/index.php/NYN/article/download/5244/4010/13483

Cano Valderrama, V., y Quintero Arrubla, S. R. (2022). El juego como estrategia pedagógica para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en la primera infancia. *Latinoamericana de Estudios Educativos*, *18*(2), 221–239. https://doi.org/10.17151/rlee.2023.18.2.10

Higueras-Rodríguez, L., & Molina-Ruíz, E. (2020). ¿Qué se entiende por juego didáctico? Aportaciones de maestros y estudiantes en prácticas sobre su concepción como elemento

Enero–abril 2023
Vol. 2, No. 1, 11-20
DOI: https://doi.org/10.69516/eytyf081

fundamental en el desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje. *Profesorado, Revista De Currículum Y Formación Del Profesorado*, *24*(1), 266–283. https://doi.org/10.30827/profesorado.v24i1.8677