

Juegos de mesa como estrategia para el desarrollo de habilidades numéricas en educación inicial II

Board Games as a Strategy for the Development of Numerical Skills in Early Childhood Education II

Jessica Daniela Velásquez Salcedo

Universidad Península de Santa Elena
jessica.velasquezsalcedo0419@upse.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0009-7874-1961>
Provincia Santa Elena - Ecuador

Pascuala González Severino

Universidad Península de Santa Elena
pascuala.gonzalezseverino8638@upse.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0008-3315-7203>
Provincia Santa Elena – Ecuador

Ivonne Julissa Mite Cruz

Universidad Península de Santa Elena
ivonne.cruzmite7679@upse.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0009-4111-8295>
Provincia Santa Elena – Ecuador

Alexandra Cecilia Yauripoma Pucuna

Universidad Península de Santa Elena
cecilia.yauripomapucuna9971@upse.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0002-7032-8004>
Provincia Santa Elena – Ecuador

Ángel Francisco Malavé González

Universidad Península de Santa Elena
angel.malavegonzalez7395@upse.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0006-0108-1852>
Provincia Santa Elena – Ecuador

Elizeth Mayrene Flores Hinostroza

Universidad Península de Santa Elena
eflores6316@upse.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0003-2171-8348>
Provincia Santa Elena - Ecuador

Formato de citación APA

Velásquez, J. González, P. Mite, I. Yauripoma, A. Malavé, A. & Flores, E. (2025). *Juegos de mesa como estrategia para el desarrollo de habilidades numéricas en educación inicial II*. Revista REG, Vol. 4 (Nº. 4), p. 1138 – 1157.

SOCIEDAD INTELIGENTE

Vol. 4 (Nº. 4). Octubre – diciembre 2025.

ISSN: 3073-1259

Fecha de recepción: 15-11-2025

Fecha de aceptación :21-11-2025

Fecha de publicación:31-12-2025

RESUMEN

Los juegos como estrategia de aprendizaje adquieren creciente relevancia para fortalecer las capacidades lógico-matemáticas en la educación inicial. Esta investigación parte del bajo rendimiento en matemáticas, el desinterés infantil por actividades numéricas y el uso limitado del juego como herramienta pedagógica. El objetivo es analizar la contribución de los juegos de mesa al desarrollo de habilidades numéricas en niños de Educación Inicial II. Se emplea un enfoque cualitativo de orientación interpretativa, mediante entrevistas y grupos focales aplicados a docentes y estudiantes de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica Lic. Angélica Villón L., en la provincia de Santa Elena (Ecuador). Los resultados, analizados mediante categorización y diagramación de relaciones, muestran que la integración sistemática del juego favorece el desarrollo de habilidades numéricas, cognitivas y sociales. Asimismo, se evidencia la necesidad de fortalecer la capacitación docente, ampliar la disponibilidad de recursos didácticos y promover espacios de intercambio profesional. El estudio aporta una comprensión profunda del valor pedagógico del juego y destaca su importancia como estrategia clave para el aprendizaje matemático significativo en Educación Inicial.

PALABRAS CLAVE: Juego educativo, Aprendizaje lúdico, Habilidades numéricas, Educación preescolar, Desarrollo cognitivo.

ABSTRACT

Games as a learning strategy are gaining increasing relevance for strengthening logical-mathematical skills in early childhood education. This research stems from the low performance in mathematics, children's lack of interest in numerical activities, and the limited use of games as a pedagogical tool. The objective is to analyze the contribution of board games to the development of numerical skills in children in the second year of early childhood education. A qualitative, interpretive approach is used, employing interviews and focus groups with teachers and students aged 4 to 5 years at the Lic. Angélica Villón L. Basic Education School in the province of Santa Elena, Ecuador. The results, analyzed through categorization and relationship diagramming, show that the systematic integration of games fosters the development of numerical, cognitive, and social skills. Furthermore, the study highlights the need to strengthen teacher training, expand the availability of teaching resources, and promote spaces for professional exchange. The study provides a deeper understanding of the pedagogical value of games and underscores their importance as a key strategy for meaningful mathematical learning in early childhood education.

KEYWORDS: Educational game, Playful learning, Numeracy skills, Preschool education, Cognitive development

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, el sistema educativo mundial reta al aprendizaje significativo incorporando estrategias activas que lo estimulen desde los primeros años de vida escolar. El juego, herramienta pedagógica que permite desarrollar competencias en la etapa de Educación Inicial, investigaciones recientes confirman que los juegos de mesa contribuyen al desarrollo del pensamiento lógico-matemático, fortalecen habilidades cognitivas como la memoria y la atención, y fomentan el trabajo cooperativo; siendo institucionalizado en países donde es esencial habilidades numéricas de los niños de edades tempranas. (García et al., 2020).

Piaget (2019) y Vygotsky (1979) fieles seguidores de la construcción del conocimiento le dan al juego el valor no solo como entretenimiento sino como potenciadores del pensamiento lógico y abstracto; el niño aprende a través de la manipulación y la experiencia del entorno según Piaget; el juego facilita el desarrollo de funciones mentales superiores mediante la interacción social según Piaget. Útiles para la resolución de problemas y las capacidades matemáticas. (Araya-Pizarro, S. C., 2021).

Puco Caisalitin et al., (2021) demuestran que la gamificación mejora significativamente el desarrollo de habilidades numéricas en niños de preescolar, evidenciando que los entornos educativos basados en el juego no solo motivan, sino que fortalecen procesos cognitivos y lógicos esenciales para el aprendizaje matemático temprano. Arrubla (2022) evidencia que la gamificación, cuando se implementa mediante estrategias lúdicas bien diseñadas, potencia el interés infantil por los números y fortalece el pensamiento lógico matemático, lo que respalda teórica y empíricamente el uso de juegos de mesa como herramienta efectiva para desarrollar habilidades numéricas en niños de Educación Inicial II.

Díaz et al., (2021) demuestra que las estrategias lúdicas intencionadas y bien estructuradas son altamente efectivas para desarrollar habilidades lógico-matemáticas en niños de educación inicial, aportando un sustento empírico que orienta la selección y diseño de juegos de mesa adecuados para potenciar procesos como el conteo, la clasificación y la resolución de problemas en Inicial II. Ayala Salazar, D. E. (2014) evidencian que los juegos de mesa, al crear un ambiente lúdico y activo, son recursos pedagógicos efectivos para fortalecer diversas habilidades lógico-matemáticas en la educación inicial, aportando una base sólida para su uso intencionado en propuestas educativas como la que aquí se plantea.

En el contexto latinoamericano “el uso del juego como estrategia lúdica en la enseñanza de las matemáticas sea verdaderamente eficaz” (Silva Mera et al., 2024, p. 677), en Ecuador, se debe

garantizar no solo la cobertura, sino también la calidad del aprendizaje a temprana edad. El Ministerio de Educación (2014) promueve un currículo integrador basado en el juego, siendo el niño protagonista de su aprendizaje, pero muchas instituciones aún priorizan metodologías conductistas promovidas de Skinner, limitando el desarrollo de habilidades desde la infancia. (Cevallos Menéndez et al., 2021).

En el ámbito nacional, Sánchez et al., (2019) demostraron que, pese al enfoque lúdico planteado en el currículo ecuatoriano, muchas aulas siguen aplicando métodos tradicionales que limitan el desarrollo lógico-matemático, lo que evidencia la necesidad de incorporar estrategias más dinámicas y significativas en la educación inicial. Rivilla et al. (2022) evidencian que las actividades lúdicas y manipulativas, como las técnicas grafo plásticas, fortalecen habilidades motoras y cognitivas fundamentales en la primera infancia, resaltando la importancia de metodologías activas que también sustentan el uso de juegos de mesa en el desarrollo integral y numérico de los niños.

Cano Valderrama, et al., (2022) demostraron que las estrategias lúdicas mejoran significativamente la motricidad fina y gruesa en niños de educación inicial, reforzando que el juego favorece el desarrollo integral y crea condiciones propicias para aprendizajes posteriores, incluido el numérico. León et al. (2022) demostraron que, aunque los juegos de mesa tienen un alto potencial para desarrollar habilidades matemáticas, su uso en el cantón es limitado debido a la falta de materiales y capacitación docente, evidenciando la necesidad de fortalecer su implementación pedagógica.

Según Piaget, en la Educación Inicial II (4 y 5 años), se sientan las bases del pensamiento lógico y del aprendizaje numérico. Sin embargo, en Ecuador, para Silva Mera, et al., (2024) el proceso de enseñanza-aprendizaje de las matemáticas carece de dinamismo y estrategias significativas, desgastando el impulso y entendimiento de esta área básica en los niños, aún a pesar de que el currículo nacional promueve un enfoque centrado en el estudiante, las evidencias dicen lo contrario. (Ministerio de Educación, 2014)

Pérez Mizhquero, Y. A. (2025) sostienen que los niños construyen activamente sus aprendizajes mediante la manipulación, la exploración y la experiencia directa con materiales lúdicos, lo que favorece el desarrollo del pensamiento lógico y crítico desde edades tempranas. Antipe Vásquez, S. et al., (2025) desde una perspectiva socio constructivista inspirada en Vygotsky, destacan que el juego potencia funciones mentales superiores gracias a la colaboración, el diálogo y la negociación entre pares, elementos esenciales para la construcción del conocimiento. Ayala Salazar, D. E. (2014) fundamenta que los juegos de mesa fortalecen habilidades numéricas como el conteo, la

clasificación, la seriación, la estimación y la resolución de problemas, generando un aprendizaje significativo y contextualizado en la educación inicial.

Rivilla et al. (2022) sostienen que las actividades que fortalecen la coordinación viso motriz y el control manual generan un impacto positivo en el desarrollo integral del niño. La manipulación de elementos como dados, fichas y tarjetas en los juegos de mesa contribuye directamente a mejorar estas habilidades motoras esenciales. El desarrollo motor y cognitivo en la primera infancia es interdependiente, y que los juegos de mesa ofrecen un espacio ideal para estimular ambos procesos de manera simultánea. Al manipular piezas, los niños desarrollan percepción espacial y lateralidad, habilidades clave para comprender conceptos matemáticos relacionados con ubicación y magnitud. Se fundamenta que el fortalecimiento de la motricidad fina y la coordinación viso motriz mejora la disposición de los niños para abordar conceptos numéricos con mayor eficacia y confianza, convirtiendo a los juegos de mesa en herramientas holísticas que integran desarrollo motor y cognitivo en la Educación Inicial II.

García et al., (2020) fundamentan que el juego es un recurso pedagógico activo que permite al niño explorar, construir significados, resolver conflictos y desarrollarse integralmente. Destacan la necesidad de integrarlo de manera intencionada en el currículo de educación inicial debido a su capacidad para facilitar aprendizajes complejos de forma natural y motivadora. Ayala Salazar, D. E. (2014) sostiene que los juegos de mesa fortalecen habilidades numéricas como el conteo, la clasificación, la seriación, la estimación y la resolución de problemas, promoviendo un razonamiento lógico-matemático contextualizado. Su estructura estimula un aprendizaje activo que supera la memorización. Desde una perspectiva pedagógica, el texto fundamenta que los juegos de mesa crean un ambiente de aprendizaje activo que favorece no solo el desarrollo numérico, sino también habilidades como la concentración, la toma de decisiones, la paciencia y el trabajo colaborativo, contribuyendo a un aprendizaje profundo y duradero en los niños de Inicial II.

Una de las estrategias con alto potencial educativo son los juegos de mesa, han demostrado su eficiencias en el desarrollo de habilidades numéricas según García et al. (2020). Los juegos permiten aprender de forma significativa a través de la experiencia directa. Se crea la fórmula Vygotsky: interacción social y el lenguaje + Piaget: conocimiento por manipulación

En el cantón General Villamil Playas de la provincia del Guayas, en las aulas de Educación Inicial II, la problemática es más evidente por escasez de materiales didácticos, deficiente formación continua al docente en estrategias lúdicas, mínima inclusión de los juegos de mesa en la planificación, insuficiente valoración del juego como recurso pedagógico y a esto se le suma la poca atención en

espacio vulnerables o rurales. Cabezas Simbaña et al., (2024), evidencian que los juegos de mesa contribuyen al desarrollo de habilidades matemáticas y promueve la participación estudiantil, pero su implementación es desigual y limitada.

En Educación Inicial II, el aprendizaje matemático ha perdido su carácter lúdico y significativo debido al uso de métodos rígidos y repetitivos que no responden a las necesidades naturales de exploración, juego e interacción propias de los niños en sus primeros años escolares. No se trata solo de entretener, sino de enseñar a pensar, a contar, a clasificar, a tomar turnos y a resolver problemas de forma colaborativa, de promover el aprendizaje mediante el juego para fortalecer las habilidades numéricas, la motivación y la interacción social de los niños, mientras que la capacitación docente y las propuestas prácticas contribuyen a mejorar de forma sostenible la calidad educativa. aporta nuevas perspectivas y experiencias reales sobre el uso del juego en Educación Inicial, generando conocimientos prácticos y valiosos para docentes e investigadores que buscan innovar sin perder el enfoque en el bienestar infantil y en un aprendizaje verdaderamente significativo, sustentado en la observación directa y el análisis de interacciones dentro del aula.

Las consecuencias son evidentes en el rendimiento académico, en el desinterés de los niños por las actividades numéricas, la pérdida de oportunidades de aprendizaje colaborativo, y un uso limitado del juego como medio de expresión y desarrollo integral. A pesar de algunos esfuerzos institucionales aún no hay una propuesta sistematizada que promueva el uso pedagógico de los juegos de mesa para fortalecer las habilidades numéricas desde el nivel Inicial II. Por lo que se plantea la interrogante ¿Cómo contribuyen los juegos de mesa, al desarrollo de habilidades numéricas en Educación Inicial II en instituciones educativas del cantón General Villamil Playas?

La presente investigación se enfoca en comprender el impacto de estos recursos en instituciones educativas de General Villamil Playas, reconociendo las prácticas actuales, las percepciones de los docentes y las posibles barreras que impiden su aplicación. De este modo, se busca generar propuestas estratégicas que permitan potenciar el aprendizaje significativo de las matemáticas en la infancia temprana.

Ante esta realidad, es necesario realizar un estudio donde se permita analizar la contribución de los juegos de mesa como estrategia pedagógica para el desarrollo de habilidades numéricas en niños de Educación Inicial II en las instituciones educativas del cantón General Villamil Playas, identificar sus beneficios y limitaciones, y establecer propuestas estratégicas acordes al contexto que busquen aportar con herramientas que favorezcan una enseñanza más significativa, creativa y efectiva de las matemáticas desde edades tempranas.

MÉTODOS Y MATERIALES

La investigación se desarrolló bajo el paradigma interpretativo-constructivista, que concibe el aprendizaje como un proceso activo en el que niños y docentes construyen significados a partir de sus experiencias. Este enfoque permitió comprender cómo los juegos de mesa son vividos, utilizados y apropiados en el aula, así como su contribución al desarrollo de habilidades numéricas.

Se empleó un enfoque cualitativo descriptivo con un diseño de campo y una tipología interpretativa y fenomenológica, orientada a analizar las percepciones, interacciones y experiencias generadas durante el uso de juegos de mesa. El análisis se apoyó en métodos explicativo, deductivo y analítico, que facilitaron la identificación de patrones y la interpretación del fenómeno en su contexto real.

La recolección de datos se realizó mediante grupos focales con los niños y entrevistas abiertas a la docente, técnicas que permitieron obtener información contextualizada y complementar las perspectivas de ambos actores. Estas herramientas posibilitaron describir las experiencias lúdicas y su relación con el desarrollo numérico.

La unidad de estudio estuvo conformada por niños de 4 a 5 años de Educación Inicial II y la docente responsable del nivel, seleccionados por su vínculo directo con el fenómeno. La interacción entre ambos constituyó el núcleo de análisis, al reflejar las dinámicas, procesos y resultados derivados de la implementación de juegos de mesa como estrategia pedagógica.

Tabla 1. Guía de Grupo Focal

	Preguntas
1	¿Te gusta jugar con juegos de mesa? ¿Cuál es tu favorito?
2	¿Con quién juegas más: ¿con tus amigos, con tu maestra o con tu familia?
3	¿Qué haces cuando juegas? (por ejemplo: contar fichas, mover piezas, esperar turnos)
4	¿Te gusta contar cosas cuando juegas? ¿Qué cosas cuentas?
5	¿Te sientes feliz cuando ganas o cuando aprendes algo nuevo al jugar?
6	¿Qué haces si no entiendes cómo se juega un juego? ¿A quién le pides ayuda?
7	¿Te gustaría jugar más juegos así en tu escuela?

Fuente: elaboración propia (2025)

Tabla 2. Guía de Entrevista Abierta

PREGUNTAS	
1	Desde su experiencia, ¿cómo observa el desarrollo de las habilidades numéricas en sus estudiantes actualmente? ¿Cuáles considera que son las principales fortalezas y desafíos en este aspecto?
2	¿Qué tipo de actividades o estrategias utiliza actualmente en el aula para fomentar el desarrollo de las habilidades numéricas? ¿Qué resultados ha observado con estas prácticas?
3	Considerando el uso de juegos de mesa, ¿qué potencial cree que tienen para influir en el desarrollo de habilidades numéricas específicas (por ejemplo, conteo, operaciones básicas, lógica matemática, resolución de problemas)?
4	¿Qué tipo de juegos de mesa considera que serían más apropiados o efectivos para trabajar diferentes conceptos y habilidades numéricas en sus estudiantes? ¿Podría mencionar algunos ejemplos?
5	¿Qué posibles beneficios adicionales, más allá del desarrollo de habilidades numéricas, podría observar en sus estudiantes al utilizar juegos de mesa de manera regular en el aula? (Por ejemplo, habilidades sociales, trabajo en equipo, pensamiento estratégico).
6	¿Qué posibles desafíos o limitaciones anticipa al implementar juegos de mesa como una estrategia pedagógica para el desarrollo de habilidades numéricas en su contexto educativo? (Por ejemplo, tiempo, recursos, gestión del aula).
7	¿Qué ideas o sugerencias concretas podría ofrecer para el diseño o selección de juegos de mesa que sean específicamente efectivos para fortalecer las habilidades numéricas en sus estudiantes?

Fuente: elaboración propia (2025)

ANÁLISIS DE RESULTADOS

El análisis de resultados desarrolló un proceso categorial con diagramación de relaciones, propio de los estudios cualitativos. Implicó organizar la información en categorías y subcategorías previamente definidas, lo que permitió estructurar los datos de manera coherente y sistemática. A partir de esta organización, se identificaron relaciones, secuencias, procesos y progresiones entre los elementos presentes en cada categoría, evidenciando cómo las habilidades y comportamientos observados se articulaban entre sí. Finalmente, dichas relaciones fueron representadas mediante diagramas y mapas conceptuales, los cuales facilitaron la comprensión visual de los vínculos y permitieron interpretar de forma más profunda la dinámica del fenómeno estudiado. Este enfoque fortaleció la consistencia del análisis y aportó claridad a la interpretación de los hallazgos.

Se elaboraron diagrama de relación por cada categoría de análisis previamente definida en la tabla 3, donde se observan las variables, categorías y subcategorías que se consideraron en la investigación de campo.

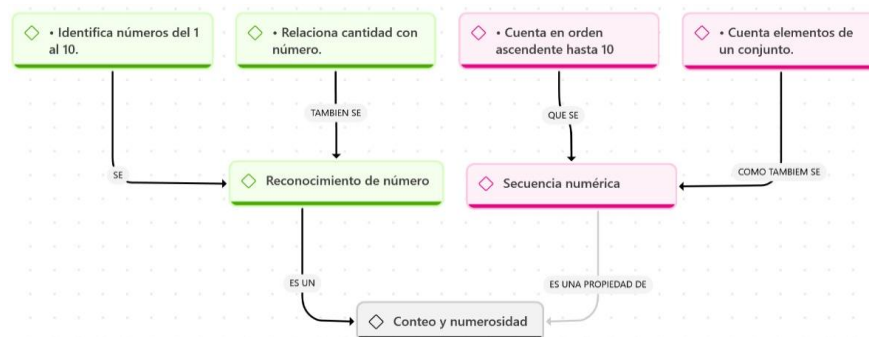
Tabla 3. Categorías y subcategorías en relación con las variables

VARIABLES	CATEGORIAS	SUBCATEGORIAS
Desarrollo de habilidades numéricas	Reconocimiento de número y Secuencia numérica Clasificación y Seriación y comparación	Elementos específicos observables dentro de cada categoría que permiten
Interés, motivación y participación en el juego	Interés y motivación y Participación “activa”	analizar progresiones, comportamientos y relaciones
Comprensión y dominio del juego	Comprensión de reglas y Dominio de las directrices del juego	entre habilidades.

Fuente: elaboración propia (2025)

Reconocimiento de número y Secuencia numérica.

Figura 1. Diagrama de Reconocimiento de número y Secuencia numérica.



Fuente: elaboración propia (2025)

DISCUSIÓN

La figura 1 muestra la progresión de habilidades necesarias para el reconocimiento y la secuencia numérica, iniciando con la identificación de números del 1 al 10 y la relación cantidad–símbolo. Sobre esta base, los niños avanzan hacia el conteo ascendente y la organización secuencial de los números, complementado con la capacidad de contar elementos de un conjunto, lo que refuerza la comprensión de la numerosidad. En conjunto, estas habilidades se integran en un dominio progresivo del reconocimiento numérico y del conteo, permitiendo al niño desarrollar una comprensión sólida y flexible de los conceptos fundamentales de la numeración, esenciales para aprendizajes matemáticos posteriores.

Figura 2. Diagrama de Clasificación y Seriación y comparación

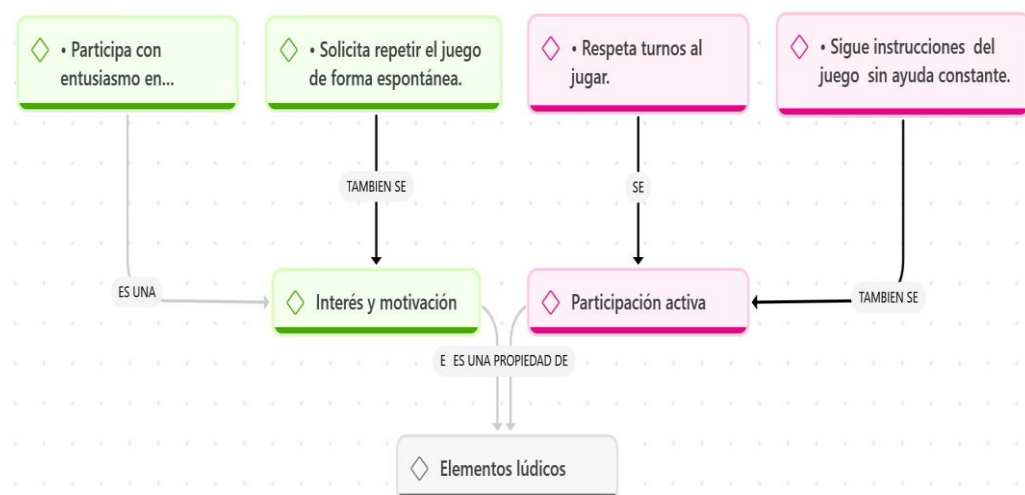


Fuente: elaboración propia (2025)

La figura 2 muestra la progresión de habilidades relacionadas con la clasificación y la seriación, iniciando con la capacidad de agrupar objetos por atributos como color, forma o tamaño. A partir de esta base, los niños avanzan hacia la descripción de los criterios utilizados y, posteriormente, hacia el ordenamiento de objetos por tamaño o cantidad, integrando así la noción de seriación y comparación. Esta evolución gradual fortalece el pensamiento lógico-matemático al permitir que los niños establezcan relaciones, comparen y organicen elementos, consolidando una comprensión sólida de los conceptos fundamentales de clasificación y seriación necesaria para aprendizajes más complejos.

Interés y motivación y Participación “activa” o Aprendizaje lúdico

Figura 3. Diagrama de Interés y motivación y Participación “activa”



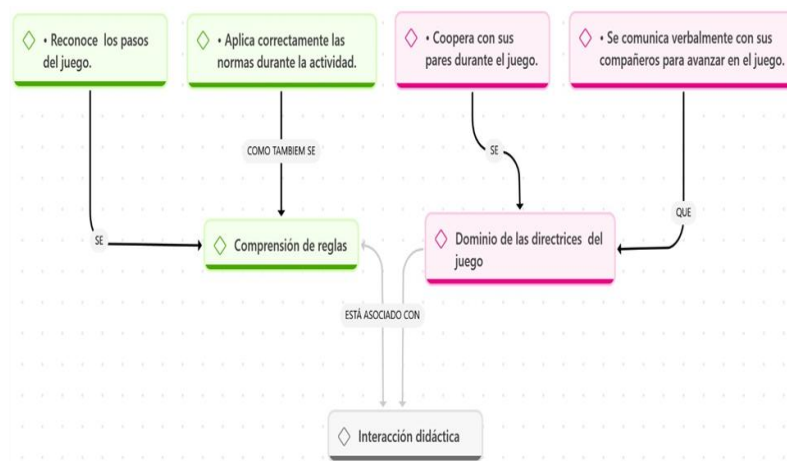
Fuente: elaboración propia (2025)

La figura 3 evidencia la progresión de habilidades asociadas al interés, la motivación y la participación “activa” en el juego, iniciando con la disposición entusiasta del niño para involucrarse en las actividades lúdicas. Con el tiempo, esta motivación se expresa en la solicitud espontánea de repetir el juego, mostrando disfrute y conexión significativa. A ello se suma el respeto por los turnos y el seguimiento autónomo de instrucciones, lo que refleja comprensión de reglas y autorregulación. Estas habilidades convergen en una participación lúdica activa y cada vez más sólida, favoreciendo el aprendizaje y el desarrollo de competencias sociales y cognitivas.

Comprensión de reglas y Dominio de las directrices del juego

El diagrama de comprensión y dominio del juego evidencia una progresión en la que el niño pasa del reconocimiento de los pasos y la estructura del juego a la aplicación adecuada de sus normas, demostrando interiorización y control de las reglas. Sobre esta base, desarrolla la capacidad de cooperar con sus pares, lo que refleja un entendimiento de las dinámicas grupales y de los roles durante la actividad. La integración de estas habilidades consolida la comprensión de las reglas, el dominio de las directrices y la interacción didáctica, permitiendo al niño participar de manera significativa y avanzar hacia un manejo más autónomo y profundo del juego.

Figura 4. Diagrama de Comprensión de reglas y Dominio de las directrices del juego



Fuente: elaboración propia (2025)

DISCUSIÓN

Los resultados representados en las figuras 1, 2, 3 y 4 muestran un avance ordenado y lógico entre las habilidades numéricas, lógicas, lúdicas y socio interactivas desarrolladas a través del uso de juegos de mesa. Este enunciado se alinea con los postulados de Vygotsky (1978), quien plantea que el juego constituye una zona privilegiada para el desarrollo de funciones psicológicas superiores, y con Piaget (1965), para quien las acciones manipulativas y lúdicas permiten la formación del conocimiento mediante la participación directa

En relación con el reconocimiento numérico y la secuencia, los resultados evidencian que los niños avanzan desde habilidades básicas (la identificación de números y la correspondencia cantidad–símbolo) hacia actividades de mayor dificultad como el conteo ordenado y la comprensión de la

numeración. Esto confirma que la lúdica facilita la apropiación de conceptos matemáticos abstractos mediante experiencias concretas, tal como sostienen Baroody (2012) y Clements et al., (2015), quienes destacan que el juego estructurado promueve la comprensión temprana de las relaciones numéricas.

La figura 2 muestra que los juegos de mesa potencian la discriminación perceptiva, la descripción de criterios y la organización secuencial de objetos. Esto coincide con Ginsburg, (2006) que indican que la manipulación lúdica fortalece el pensamiento lógico-matemático porque permite establecer relaciones entre elementos, ordenar, comparar y abstraer. El hecho de que los niños avancen desde la agrupación hasta la seriación y comparación revela que la lúdica contribuye a avanzar del pensamiento concreto hacia niveles iniciales de abstracción. La figura 3 muestra que la disposición afectiva y el involucramiento espontáneo de los niños se incrementan cuando las actividades se desarrollan mediante juegos. Para Deci et al., (2000) la motivación constituye un predictor directo del aprendizaje significativo. La progresión observada del entusiasmo inicial hacia la participación independiente, el respeto por turnos y la autorregulación, confirma que el juego no solo promueve habilidades cognitivas, sino también competencias socioemocionales esenciales para el aprendizaje colaborativo.

Finalmente, la figura 4 evidencia que los juegos de mesa propician el adaptarse y acostumbrarse a las reglas, organizar la secuencia de acciones y la cooperación en grupo.; apoyando la teoría sociocultural, pues el aprendizaje surge de la interacción guiada y del uso de herramientas culturales, entre ellas el juego, donde las reglas y la cooperación que provocan los juegos constituyen un entorno didáctico que fomenta la autorregulación, la resolución de problemas y la comprensión de roles. En la transversalidad se destaca que las habilidades presentes en los cuatro diagramas no se desarrollan de forma aislada, sino que se articulan y se potencian mutuamente: el desarrollo numérico requiere pensamiento lógico; este se fortalece con la participación activa y la motivación; y ambos avanzan cuando el niño comprende reglas y coopera durante el juego. Confirmando que los juegos de mesa funcionan como estrategias pedagógicas holísticas, capaces de articular dimensiones cognitivas, afectivas y sociales del aprendizaje infantil. En conjunto, los resultados apoyan la importancia de incorporar sistemáticamente el juego en la educación inicial, pues no solo mejora el desempeño matemático, sino que promueve habilidades fundamentales para el desarrollo integral.

CONCLUSIONES

El análisis realizado demuestra que el uso de juegos de mesa se consolida como una estrategia didáctica pertinente para fortalecer las habilidades numéricas en los niños de Inicial II, ya que favorece procesos cognitivos esenciales como la atención, la comprensión y la participación “activa”. Esta evidencia respalda la hipótesis planteada, al confirmar que la lúdica incide positivamente en el aprendizaje temprano y es coherente con los fundamentos teóricos que reconocen al juego como mediador del desarrollo infantil. La identificación de barreras institucionales, como la escasez de recursos didácticos, la limitada formación docente y la rigidez del tiempo escolar, permite interpretar que la efectividad de las estrategias lúdicas no depende únicamente de la propuesta pedagógica, sino también de condiciones estructurales que habilitan o restringen su aplicación. En consecuencia, la adopción de metodologías basadas en el juego requiere una mejora sostenida en la gestión educativa para garantizar su continuidad y coherencia.

Aunque los resultados coinciden con la literatura que reconoce el valor del juego como mediador del aprendizaje, es importante señalar que algunos estudios advierten limitaciones en su efectividad cuando las actividades lúdicas no están adecuadamente planificadas, cuando el docente carece de formación en didáctica del juego o cuando la dinámica lúdica se convierte en un fin en sí mismo y no en un medio pedagógico. Estas divergencias no invalidan los hallazgos del presente estudio, pero sí subrayan la necesidad de considerar las condiciones pedagógicas y contextuales que determinan el impacto real de las estrategias basadas en juegos, ofreciendo una lectura más equilibrada y crítica frente a la evidencia existente.

Asimismo, los hallazgos evidencian que la progresión de habilidades numéricas y lógicas como: la secuencia, la seriación, la comparación y la comprensión de reglas, se fortalece cuando los niños participan activamente en dinámicas de juego estructuradas. Esta interpretación confirma que el juego no solo desarrolla habilidades matemáticas específicas, sino que promueve autonomía, autorregulación y pensamiento lógico. La guía práctica elaborada se convierte en una herramienta que responde directamente a las necesidades detectadas en el contexto escolar, al ofrecer actividades que articulan el desarrollo del conteo, la clasificación, la seriación y la correspondencia uno a uno. Su diseño flexible y contextualizado refuerza la viabilidad de implementar prácticas lúdicas sistemáticas y accesibles dentro del aula. Finalmente, se concluye que la sostenibilidad de estas prácticas requiere acciones institucionales más amplias, como programas de capacitación docente, adquisiciones planificadas de recursos lúdicos y espacios de intercambio pedagógico. Estas medidas permitirían consolidar una cultura educativa que valore la lúdica como un eje fundamental para el aprendizaje,

favoreciendo la innovación pedagógica y el mejoramiento continuo en la enseñanza de las matemáticas en Educación Inicial.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Antipe Vásquez, S., Saravia Valenzuela, R., Silva Soto, C., & Fuentes-Vilugrón, G. (2025). *El juego como motor del desarrollo social y cognitivo en niños y niñas en la primera infancia*. *Retos*, 72, 359–374. <https://doi.org/10.47197/retos.v72.115009>
- Araya-Pizarro, S. C. (2021). *Preferencias y actitud discente hacia los juegos de mesa: análisis multivariante*. *Páginas de Educación*, 14(1), 73–93. <https://doi.org/10.22235/pe.v14i1.2433>
- Arrubla, E. (2022). *La gamificación y su impacto en el desarrollo de habilidades numéricas en niños de preescolar* (Tesis de pregrado). Universidad Cooperativa de Colombia.
- Ayala Salazar, D. E. (2014). *Juegos de mesa para afianzar el desarrollo del pensamiento lógico-matemático durante la educación inicial* (Tesis de licenciatura, Universidad San Francisco de Quito). Repositorio Digital USFQ. <http://repositorio.usfq.edu.ec/handle/23000/3868>
- Baroody, A. J. (2003). *The development of adaptive expertise and flexibility: The integration of conceptual and procedural knowledge*. En A. J. Baroody & A. Dowker (Eds.), *The development of arithmetic concepts and skills: Constructing adaptive expertise* (pp. 3-28). Lawrence Erlbaum Associates. [routledge.com/2ResearchGate/2](https://www.routledge.com/2ResearchGate/2)
- Baroody, A. J., Purpura, D. J., Eiland, M. D., & Reid, E. E. (2015). The impact of highly and minimally guided discovery instruction on promoting the learning of reasoning strategies for basic add-1 and doubles combinations. *Early Childhood Research Quarterly*, 30(1), 93–105. <https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2014.09.003>
- Bonilla-Castro, E., & Rodríguez, P. (2013). *Más allá del dilema de los métodos: La investigación en ciencias sociales* [e-book]. Ediciones Uniandes.
- Cabezas Simbaña, C. E., & Dueñas Portilla, M. P. (2024). *Juegos didácticos como estrategia para el progreso del razonamiento lógico matemático en niños y niñas de 3 a 4 años en la Unidad Educativa "Liceo Naval" (período 2022–2023)* [Tesis de pregrado, Universidad Central del Ecuador]. Repositorio DSpace UCE. <https://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/33373>
- Cano Valderrama, V., & Quintero Arrubla, S. R. (2022). *El juego como estrategia pedagógica para el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en la primera infancia*. *Revista*



- Latinoamericana de Estudios Educativos, 18(2), 221–240.
<https://doi.org/10.17151/rlee.2023.18.2.10>
- Cevallos Menéndez, L. V., & Erazo Delgado, J. R. (2021). *El juego como estrategia didáctica para favorecer el desarrollo cognitivo en el ámbito de relaciones matemáticas de los niños de 4 a 5 años*. Hallazgos21, 8(3). <https://doi.org/10.69890/hallazgos21.v8i3.633>
- Chatzaki, M.-A., Skillen, J., Ricken, G., & Seitz-Stein, K. (2024). Exploring the potential of a game-based preschool assessment of mathematical competencies. *Frontiers in Education*, 9, 1337716. <https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1337716>
- Clements, D. H., & Sarama, J. (2014). *Learning and teaching early math: The learning trajectories approach* (2.^a ed.). Routledge.
- Clements, D. H. (2023). Research and pedagogies for early math. *Education Sciences*, 13(8), 839. <https://doi.org/10.3390/educsci13080839>
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The “what” and “why” of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268. https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104_01
- Díaz, F., & Arancibia, J. (2021). *Estrategias lúdicas para el fortalecimiento de habilidades lógico-matemáticas en educación parvularia* (Tesis de posgrado). Universidad Católica de la Santísima Concepción, Chile.
- Estrada-Plana, V., Martínez-Escribano, A., Ros-Morente, A., Mayoral, M., Castro-Quintas, Á., Vita-Barrull, N., Terés-Lleida, N., March-Llanes, J., & Badia-Bafalluy, A. (2024). Benefits of playing at school: Filler board games improve visuospatial memory and mathematical skills. *Brain Sciences*, 14(7), 642. <https://doi.org/10.3390/brainsci14070642>
- Facunda Toral, J. D., Chango Canchi, E. P., Cuasapud, J., & Cárdenas Quispe, D. A. (2025). *Los juegos de mesa como estrategia didáctica para el desarrollo de habilidades matemáticas en estudiantes de Educación General Básica*. **Revista Conectividad**, 6(3), 358–371. <https://doi.org/10.37431/conectividad.v6i3.329>
- García, L., & Martínez, P. (2020). *El juego como estrategia pedagógica para el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en la primera infancia*. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 50(1), 120–140. <https://www.redalyc.org/journal/1341/134175706010/>
- Ginsburg, H. P. (2006). *Mathematical play and playful mathematics: A guide for early education*. In J. Singer, N. Singer, & D. Berk (Eds.), *Play = Learning: How play motivates and enhances*

- children's cognitive and social-emotional growth* (pp. 145–165). Oxford University Press.
<https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780195304381.003.0008>
- León López, L., Figueroa Lozano, E., & García Morán, R. M. (2022). *El uso de los juegos como estrategia didáctica y su influencia en los procesos de enseñanza-aprendizaje en educación inicial*. Universidad Estatal de Milagro. <https://repositorio.unemi.edu.ec>
- Lugo Bustillos, J. K., Vilchez Hurtado, O., & Romero Álvarez, L. J. (2019). *Didáctica y desarrollo del pensamiento lógico matemático: Un abordaje hermenéutico desde el escenario de la educación inicial*. *Logos Ciencia & Tecnología*, 11(3), 18–29.
<https://doi.org/10.22335/rict.v11i3.991>
- Ministerio de Educación. (2014). *Currículo Educación Inicial 2014*. Ministerio de Educación.
- Pérez Mizhquero, Y. A. (2025). *Las actividades lúdicas y la motricidad gruesa en niños de cuatro a cinco años = Playful activities and gross motor skills in children aged four to five years*. Zenodo. <https://doi.org/10.5281/zenodo.15802532>
- Piaget, J. (1962). *Play, dreams, and imitation in childhood*. Norton
- Piaget, J. (2019). *La formación del símbolo en el niño: imitación, juego y sueño*. Fondo de Cultura Económica.
- Puco Caisalitin, L. M., & Sánchez Pillajo, J. K. (2021). *Estrategias lúdicas en el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en los niños y niñas de 5 a 6 años* (Trabajo de titulación). Universidad Central del Ecuador.
- Rivilla-Pereira, M. L., Rivera-Morales, J. M., & Vera-Cedeño, G. V. (2022). *Importancia de las técnicas grafoplásticas en la motricidad fina en niños de 4 a 6 años de edad*. *Dom. Cien.*, 8(3), 209–224
- Sánchez, A., & Rosales, M. (2019). *Impacto de la aplicación de estrategias lúdicas en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de 5 a 6 años de la Unidad Educativa “Mariana de Jesús”* (Tesis de pregrado). Universidad Técnica de Machala.
- Silva Mera, M. del P., Reyes Quintero, D. P., Ochoa Arévalo, J. D., Yáñez Arias, P. C., & Vernaza Paredes, J. (2024). *El impacto de los juegos matemáticos en el desarrollo de habilidades de resolución de problemas en estudiantes de educación básica*. *Ciencia Latina*, 8(5), 674–683.
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i5.13391
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press

CONFLICTO DE INTERÉS:

Los autores declaran que no existen conflicto de interés posibles

FINANCIAMIENTO

No existió asistencia de financiamiento de parte de pares externos al presente artículo.

NOTA:

El artículo no es producto de una publicación anterior.