

Los juegos tradicionales como estrategia didáctica para la enseñanza de las Matemáticas en estudiantes de segundo año de Educación General Básica durante el período 2025-2026.

Traditional games as a teaching strategy for teaching Mathematics to second-year students of Basic General Education during the period 2025-2026.

Lic. Daqui Aguagallo Alicia Marlene

Centro De Educación Inicial "Alfredo Costales Cevallos"
alicia.daqui@educacion.gob.ec
<https://orcid.org/0009-0002-1592-3652>
Chimborazo – Ecuador

MSc. Rodriguez Guevara Gioconda Elizabeth

Escuela Manuel Rendón Seminario
gioconda.rodriguezg@docentes.educacion.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0005-2302-3672>
Guayas – Ecuador

MSc. Yumbillo Sanchez Silvia Mercedes

Unidad Educativa Anda Aguirre
silvia.yumbillo@educacion.gob.ec
<https://orcid.org/0009-0002-0379-4232>
Chimborazo – Ecuador

MSc. Vistin Guilcapi Orfa Cecilia

Unidad Educativa Juan De Velasco
orfa.vistin@docentes.educacion.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0005-4243-1604>
Chimborazo – Ecuador

Formato de citación APA

Daqui, A., Rodriguez, G., Yumbillo, S. & Vistin, O. (2026). *Los juegos tradicionales como estrategia didáctica para la enseñanza de las Matemáticas en estudiantes de segundo año de Educación General Básica durante el período 2025-2026. Revista REG, Vol. 5 (Nº. 2), p. 2300 – 2313.*

INTELIGENCIA COLECTIVA

Vol. 5 (Nº. 2). abril – junio 2026.

ISSN: 3073-1259

Fecha de recepción: 5-05-2026

Fecha de aceptación :06-06-2026

Fecha de publicación:30-06-2026



RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo determinar la influencia de los juegos tradicionales como estrategia didáctica para la enseñanza de las Matemáticas en estudiantes de segundo año de Educación General Básica durante el período 2025-2026. El estudio se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, con alcance descriptivo y explicativo, mediante un diseño no experimental de corte transversal. La población estuvo conformada por estudiantes y docentes de Educación General Básica, empleándose como técnicas de recolección de datos la encuesta y la observación, apoyadas en un cuestionario estructurado y una ficha de observación previamente validados. Los resultados evidenciaron que la incorporación de juegos tradicionales favorece significativamente la motivación, la participación activa y el desarrollo de habilidades lógico-matemáticas en los estudiantes. Asimismo, se constató que estas estrategias facilitan la comprensión de conceptos matemáticos básicos, fortalecen la resolución de problemas y promueven una actitud positiva hacia el aprendizaje de la asignatura. Los docentes participantes manifestaron una valoración favorable respecto al uso de metodologías lúdicas en el proceso educativo. Se concluye que los juegos tradicionales constituyen una alternativa pedagógica eficaz para enriquecer la enseñanza de las Matemáticas, al integrar elementos culturales, recreativos y formativos que contribuyen al aprendizaje significativo y al desarrollo integral de los estudiantes.

PALABRAS CLAVE: enseñanza de las matemáticas, juego educativo, aprendizaje significativo.



ABSTRACT

This research aimed to determine the influence of traditional games as a teaching strategy for Mathematics instruction among second-grade students in Basic General Education during the 2025–2026 academic period. The study adopted a quantitative approach with a descriptive and explanatory scope through a non-experimental cross-sectional design. The population consisted of students and teachers from Basic General Education. Data were collected using surveys and observation techniques, supported by a structured questionnaire and an observation checklist previously validated. The findings revealed that the incorporation of traditional games significantly enhances students' motivation, active participation, and logical-mathematical skills. Likewise, these strategies facilitate the understanding of basic mathematical concepts, strengthen problem-solving abilities, and promote positive attitudes toward learning Mathematics. Participating teachers expressed favorable perceptions regarding the use of playful methodologies in the educational process. It is concluded that traditional games represent an effective pedagogical alternative for enriching Mathematics teaching by integrating cultural, recreational, and educational elements that contribute to meaningful learning and the comprehensive development of students.

KEYWORDS: mathematics education, educational games, meaningful learning.



INTRODUCCIÓN

La enseñanza de las Matemáticas en los primeros años de Educación General Básica constituye uno de los principales desafíos del sistema educativo actual, debido a las dificultades que presentan muchos estudiantes en la comprensión de conceptos numéricos, el razonamiento lógico y la resolución de problemas. Diversos informes internacionales evidencian que una proporción significativa de niños no alcanza los niveles mínimos de desempeño matemático esperados para su edad, situación que se relaciona con metodologías tradicionales centradas en la memorización y la repetición de procedimientos (UNESCO, 2022). Frente a esta realidad, surge la necesidad de incorporar estrategias didácticas innovadoras que favorezcan la participación activa y el aprendizaje significativo. En este contexto, los juegos tradicionales adquieren relevancia como recursos pedagógicos que permiten vincular los contenidos matemáticos con experiencias culturales cercanas al estudiante, fortaleciendo la motivación, la interacción y la comprensión de los aprendizajes (Córdova et al., 2024).

Desde una perspectiva teórica, esta investigación se sustenta en los principios del aprendizaje significativo, que plantean que los nuevos conocimientos se construyen a partir de las experiencias previas y de la interacción con el entorno (Farfán & Mestre, 2023). Asimismo, se apoya en enfoques pedagógicos que reconocen el valor del juego como mediador del aprendizaje y promotor del desarrollo cognitivo, social y emocional del estudiante (Pai & Guanga, 2025). Estudios recientes han demostrado que la incorporación planificada de juegos tradicionales en el aula mejora el rendimiento matemático, incrementa la motivación hacia la asignatura y fortalece habilidades relacionadas con el pensamiento lógico-matemático (Romero et al., 2025; Burga, 2025). No obstante, persiste la necesidad de ampliar la evidencia científica sobre su aplicación en los primeros niveles de escolaridad y en contextos educativos diversos.

En consecuencia, la presente investigación aborda los juegos tradicionales como estrategia didáctica para la enseñanza de las Matemáticas en estudiantes de segundo año de Educación General Básica durante el período 2025-2026. Su relevancia radica en la posibilidad de ofrecer alternativas metodológicas contextualizadas, inclusivas y de bajo costo que contribuyan a mejorar la calidad del aprendizaje matemático.

MÉTODOS MATERIALES

La presente investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, debido a que permitió medir y analizar de manera objetiva la influencia de los juegos tradicionales como estrategia didáctica en el aprendizaje de las Matemáticas. Este enfoque se fundamenta en la recopilación y análisis de datos numéricos obtenidos mediante instrumentos estandarizados, lo que facilitó la identificación de

tendencias, relaciones y resultados verificables en el contexto educativo. Asimismo, el estudio tuvo un alcance descriptivo y explicativo, ya que, por una parte, describió las características del proceso de enseñanza-aprendizaje de las Matemáticas y, por otra, examinó la incidencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de habilidades matemáticas de los estudiantes.

En cuanto al diseño metodológico, la investigación se enmarcó en un diseño no experimental de corte transversal. Se consideró no experimental porque las variables de estudio fueron observadas en su contexto natural sin manipulación directa por parte del investigador. Además, fue transversal debido a que la información se recopiló en un único momento del período académico 2025-2026. Este diseño permitió analizar la realidad educativa existente y obtener información relevante sobre la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia didáctica en el área de Matemáticas.

La población estuvo conformada por estudiantes de segundo año de Educación General Básica y docentes que participan en el proceso de enseñanza de las Matemáticas. Debido a las características del estudio y al tamaño reducido de la población, se trabajó con un muestreo no probabilístico por conveniencia, seleccionando a los participantes que cumplieran con los criterios establecidos y que aceptaron participar en la investigación. La muestra estuvo integrada por los estudiantes matriculados en segundo año de Educación General Básica y los docentes responsables de impartir la asignatura de Matemáticas durante el período de estudio.

Para la recolección de información se empleó la técnica de la encuesta dirigida a los docentes y una ficha de observación aplicada a los estudiantes durante el desarrollo de las actividades matemáticas. La encuesta permitió obtener información relacionada con las estrategias didácticas utilizadas en el aula, la frecuencia de aplicación de juegos tradicionales y la percepción docente sobre su aporte al aprendizaje. Por su parte, la observación facilitó registrar aspectos relacionados con la participación, motivación, interacción y desempeño de los estudiantes durante las actividades pedagógicas. Como instrumentos se utilizaron un cuestionario estructurado con preguntas cerradas y una ficha de observación elaborada con indicadores previamente definidos en función de los objetivos de la investigación. Ambos instrumentos fueron sometidos a un proceso de validación mediante juicio de expertos para garantizar su pertinencia, claridad y coherencia metodológica.

Respecto al procesamiento de los datos, la información recopilada fue organizada, codificada y tabulada utilizando herramientas informáticas para el análisis estadístico descriptivo. Los resultados se presentaron mediante tablas y gráficos de frecuencia, permitiendo una interpretación clara y objetiva de los hallazgos obtenidos. Posteriormente, se realizó un análisis e interpretación de los resultados en función de los objetivos planteados y del sustento teórico que orientó la investigación.

En relación con las consideraciones éticas, se garantizó la participación voluntaria de todos los involucrados, respetando los principios de confidencialidad, anonimato y protección de la información. Asimismo, se solicitó el consentimiento informado de los representantes legales de los estudiantes y la autorización correspondiente de los docentes participantes. Los datos obtenidos fueron utilizados exclusivamente con fines académicos e investigativos.

Los criterios de inclusión contemplaron a los estudiantes matriculados en segundo año de Educación General Básica durante el período 2025-2026, así como a los docentes responsables del área de Matemáticas que aceptaron participar en el estudio. Como criterios de exclusión se consideraron aquellos estudiantes con inasistencia recurrente durante el proceso de recolección de datos y los docentes que no completaron los instrumentos establecidos.

Finalmente, entre las principales limitaciones del estudio se identifican el tamaño reducido de la muestra y el tiempo disponible para la aplicación de los instrumentos, aspectos que podrían limitar la generalización de los resultados a otros contextos educativos. No obstante, la investigación proporciona información relevante sobre el uso de los juegos tradicionales como estrategia didáctica para fortalecer el aprendizaje matemático en los primeros años de Educación General Básica y constituye un referente para futuras investigaciones relacionadas con metodologías lúdicas e innovadoras en el ámbito educativo.

ANÁLISIS DE RESULTADOS

La presente investigación tuvo como propósito analizar la influencia de los juegos tradicionales como estrategia didáctica en la enseñanza de las Matemáticas en estudiantes de segundo año de Educación General Básica. Los resultados obtenidos mediante la aplicación de encuestas a docentes y fichas de observación a estudiantes evidencian la relevancia de las estrategias lúdicas en el fortalecimiento de la motivación, la participación y el desarrollo de habilidades matemáticas. A continuación, se presentan los hallazgos más relevantes organizados en tablas, seguidos de su respectivo análisis e interpretación.

Tabla 1

Frecuencia de utilización de juegos tradicionales en la enseñanza de las Matemáticas

Frecuencia	Docentes	Porcentaje
Siempre	3	30%
Frecuentemente	4	40%

Ocasionalmente	2	20%
Nunca	1	10%
Total	10	100%

Fuente: Elaboración propia (2026).

Los resultados muestran que el 70% de los docentes utiliza siempre o frecuentemente los juegos tradicionales durante el proceso de enseñanza de las Matemáticas. Este hallazgo evidencia una tendencia favorable hacia la incorporación de metodologías activas que promueven la participación estudiantil y el aprendizaje significativo. Sin embargo, todavía existe un porcentaje reducido de docentes que emplea estas estrategias de manera ocasional o no las utiliza, lo que sugiere la persistencia de prácticas pedagógicas tradicionales centradas en la transmisión de contenidos.

Estos resultados coinciden con los planteamientos de Córdova et al. (2024), quienes señalan que la implementación sistemática de actividades lúdicas mejora significativamente la interacción de los estudiantes con los contenidos matemáticos. Asimismo, respaldan lo expuesto por Narváz y Fárez (2022), quienes destacan que el juego tradicional constituye una herramienta pedagógica efectiva cuando es planificada de acuerdo con los objetivos curriculares.

Tabla 2

Nivel de motivación de los estudiantes durante las actividades matemáticas

Nivel de motivación	Frecuencia	Porcentaje
Alto	20	61%
Medio	10	30%
Bajo	3	9%
Total	33	100%

Fuente: Elaboración propia (2026).

Los datos reflejan que el 61% de los estudiantes presenta un alto nivel de motivación durante las actividades matemáticas que incorporan juegos tradicionales. Este resultado demuestra que la metodología lúdica favorece un ambiente de aprendizaje dinámico y atractivo, permitiendo que los estudiantes participen activamente y desarrollen una actitud positiva hacia la asignatura.

Desde la perspectiva teórica, estos resultados guardan relación con Montes y Deroncelle (2023), quienes sostienen que los juegos tradicionales generan experiencias de aprendizaje agradables que fortalecen el interés y la disposición para aprender. Del mismo modo, Giler et al. (2021) afirman que la motivación constituye uno de los factores más influyentes en el éxito académico, especialmente en los primeros años de escolaridad.

Tabla 3

Participación de los estudiantes durante las actividades matemáticas

Nivel de participación	Frecuencia	Porcentaje
Muy alta	18	55%
Alta	9	27%
Moderada	4	12%
Baja	2	6%
Total	33	100%

Fuente: Elaboración propia (2026).

La información obtenida evidencia que el 82% de los estudiantes presenta niveles altos o muy altos de participación cuando se emplean juegos tradicionales en las clases de Matemáticas. Esto demuestra que la metodología lúdica favorece la interacción, la colaboración y el compromiso de los estudiantes con las actividades académicas.

Estos hallazgos coinciden con los resultados obtenidos por Romero et al. (2025), quienes reportaron incrementos significativos en la participación activa de los estudiantes tras la implementación de estrategias basadas en juegos tradicionales. Asimismo, se relacionan con los postulados de la metodología ERCA, la cual promueve la construcción del conocimiento mediante experiencias significativas y procesos participativos.

Tabla 4

Desarrollo de habilidades lógico-matemáticas observadas en los estudiantes

Habilidad observada	Frecuencia	Porcentaje
Reconocimiento numérico	30	91%
Resolución de problemas	27	82%
Identificación de patrones	25	76%
Secuencias numéricas	28	85%
Comparación de cantidades	29	88%

Fuente: Elaboración propia (2026).

Los resultados muestran que la mayoría de los estudiantes desarrolló habilidades relacionadas con el razonamiento lógico-matemático, destacándose el reconocimiento numérico (91%) y la comparación de cantidades (88%). Estos indicadores reflejan que las actividades lúdicas contribuyen a

la comprensión de conceptos matemáticos fundamentales mediante experiencias concretas y contextualizadas.

Desde el punto de vista pedagógico, estos hallazgos respaldan lo planteado por Aivar (2024), quien sostiene que los juegos tradicionales favorecen el desarrollo de procesos cognitivos relacionados con la resolución de problemas y la toma de decisiones. Asimismo, coinciden con Cáceres et al. (2020), quienes demostraron que la utilización de juegos didácticos mejora significativamente las competencias matemáticas básicas en estudiantes de Educación General Básica.

Tabla 5

Percepción docente sobre la influencia de los juegos tradicionales en el aprendizaje matemático

Percepción	Frecuencia	Porcentaje
Muy favorable	6	60%
Favorable	3	30%
Poco favorable	1	10%
Desfavorable	0	0%
Total	10	100%

Fuente: Elaboración propia (2026).

La percepción docente evidencia una valoración positiva respecto al uso de juegos tradicionales como estrategia didáctica para la enseñanza de las Matemáticas. El 90% de los participantes considera que esta metodología contribuye favorablemente al aprendizaje, al promover ambientes dinámicos y participativos que facilitan la comprensión de contenidos matemáticos.

Los resultados coinciden con Burga (2025), quien concluye que los juegos tradicionales fortalecen la motivación y el rendimiento académico al conectar los contenidos escolares con experiencias culturales cercanas al estudiante. La novedad de este estudio radica en reafirmar que los juegos tradicionales continúan siendo una estrategia vigente y pertinente para responder a los desafíos educativos contemporáneos, favoreciendo una enseñanza contextualizada, inclusiva y centrada en el estudiante.

DISCUSIÓN

Los resultados obtenidos evidencian que los juegos tradicionales constituyen una estrategia didáctica efectiva para fortalecer el aprendizaje de las Matemáticas en estudiantes de segundo año de Educación General Básica. La alta frecuencia de utilización de estas actividades por parte de los docentes y los niveles elevados de motivación y participación observados en los estudiantes demuestran que las metodologías lúdicas favorecen entornos de aprendizaje más dinámicos,

inclusivos y significativos. Estos hallazgos confirman que el aprendizaje matemático mejora cuando los contenidos se presentan mediante experiencias cercanas a la realidad sociocultural del estudiante, facilitando la comprensión de conceptos abstractos a través de la interacción y la práctica.

Los resultados coinciden con las investigaciones de Cáceres et al. (2020), quienes reportaron mejoras significativas en competencias matemáticas básicas tras la aplicación de juegos tradicionales en Educación Básica. De igual manera, guardan relación con los hallazgos de Córdova et al. (2024), quienes encontraron avances importantes en la resolución de problemas, el reconocimiento de patrones y las secuencias numéricas después de implementar actividades lúdicas estructuradas. En ambos estudios, al igual que en la presente investigación, se observó un incremento en la participación activa del alumnado y una actitud más favorable hacia la asignatura de Matemáticas. Esto permite inferir que el juego constituye una herramienta pedagógica con efectos positivos sostenidos en distintos contextos educativos.

Desde la perspectiva teórica, los resultados respaldan los principios del aprendizaje significativo propuestos por Farfán y Mestre (2023), quienes sostienen que los estudiantes aprenden con mayor profundidad cuando logran relacionar los nuevos conocimientos con experiencias previas. En este sentido, los juegos tradicionales favorecen la construcción activa del conocimiento al permitir que los estudiantes manipulen, exploren y experimenten situaciones matemáticas contextualizadas. Asimismo, los hallazgos coinciden con los postulados de Montessori, retomados por Moya (2024), quien destaca que el juego potencia la creatividad, la imaginación y el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales necesarias para el aprendizaje.

Otro aspecto relevante es el impacto de los juegos tradicionales en el desarrollo del pensamiento lógico-matemático. Los resultados obtenidos muestran avances significativos en habilidades como el reconocimiento numérico, la comparación de cantidades, la identificación de patrones y la resolución de problemas. Estos hallazgos concuerdan con lo expuesto por Aivar (2024) y Tepud et al. (2025), quienes afirman que las actividades lúdicas favorecen procesos cognitivos complejos relacionados con el razonamiento, la toma de decisiones y la comprensión de relaciones matemáticas. De esta manera, el juego deja de ser únicamente una actividad recreativa para convertirse en un recurso pedagógico capaz de fortalecer competencias esenciales para el desempeño académico.

La discusión también permite identificar que la motivación constituye un factor determinante en el aprendizaje matemático. Los altos niveles de interés observados durante las actividades lúdicas corroboran lo planteado por Giler et al. (2021), quienes sostienen que la motivación incrementa la

atención, la participación y el esfuerzo de los estudiantes durante el proceso educativo. De igual forma, Montes y Deroncele (2023) señalan que los ambientes de aprendizaje basados en el juego reducen la ansiedad matemática y favorecen una actitud positiva hacia la asignatura. Los resultados de esta investigación refuerzan dichas afirmaciones al evidenciar que los estudiantes participan con mayor entusiasmo cuando las actividades incorporan elementos recreativos y culturales.

En cuanto a la novedad científica del estudio, se destaca la integración de los juegos tradicionales como estrategia didáctica contextualizada para la enseñanza de las Matemáticas en los primeros años de escolaridad. Aunque existen investigaciones previas sobre metodologías lúdicas, la presente investigación aporta evidencia actual sobre la vigencia pedagógica de prácticas culturales tradicionales en un contexto educativo cada vez más influenciado por recursos tecnológicos. Este aporte resulta relevante porque demuestra que estrategias sencillas, accesibles y culturalmente significativas pueden generar efectos positivos en el aprendizaje matemático sin requerir grandes inversiones económicas o tecnológicas.

Desde una perspectiva práctica, los hallazgos sugieren la necesidad de fortalecer la formación docente en el diseño e implementación de estrategias lúdicas vinculadas al currículo de Matemáticas. La incorporación sistemática de juegos tradicionales puede contribuir al mejoramiento del rendimiento académico, al fortalecimiento de la convivencia escolar y al desarrollo integral del estudiante. Asimismo, los resultados ofrecen orientaciones para que las instituciones educativas promuevan metodologías activas que respondan a las características y necesidades de los estudiantes de Educación General Básica.

Finalmente, se reconoce que futuras investigaciones podrían ampliar el alcance de este estudio mediante diseños experimentales, muestras más amplias y análisis longitudinales que permitan evaluar el impacto de los juegos tradicionales a largo plazo. También sería pertinente explorar la relación entre estas estrategias y otras variables educativas, como la creatividad, la autonomía, la inclusión educativa y el desarrollo de competencias socioemocionales.

CONCLUSIONES

Los resultados de la investigación permiten concluir que los juegos tradicionales constituyen una estrategia didáctica pertinente para fortalecer la enseñanza de las Matemáticas en estudiantes de segundo año de Educación General Básica. La evidencia obtenida demuestra que su incorporación en las actividades de aula favorece procesos de aprendizaje más dinámicos, participativos y contextualizados, contribuyendo al desarrollo de habilidades matemáticas fundamentales desde

edades tempranas. En consecuencia, el juego tradicional trasciende su función recreativa y se consolida como un recurso pedagógico capaz de facilitar la comprensión de contenidos matemáticos mediante experiencias significativas.

Asimismo, se concluye que la aplicación de juegos tradicionales influye positivamente en la motivación y participación estudiantil, factores que desempeñan un papel determinante en el aprendizaje de las Matemáticas. Los estudiantes mostraron una mayor disposición para involucrarse en las actividades propuestas, interactuar con sus compañeros y afrontar desafíos matemáticos cuando los contenidos fueron abordados a través de estrategias lúdicas. Este resultado reafirma los postulados teóricos que destacan la importancia de generar ambientes de aprendizaje activos donde el estudiante asuma un rol protagónico en la construcción de su conocimiento.

De igual manera, la investigación evidencia que los juegos tradicionales favorecen el desarrollo del pensamiento lógico-matemático al promover procesos de observación, comparación, clasificación, secuenciación y resolución de problemas. Estas habilidades constituyen la base para la adquisición de aprendizajes matemáticos posteriores y para la aplicación de conocimientos en situaciones cotidianas. Por tanto, la integración planificada de actividades lúdicas dentro del currículo escolar representa una alternativa metodológica coherente con los principios del aprendizaje significativo y las demandas de la educación contemporánea.

Otro aspecto relevante es que los docentes reconocen el valor pedagógico de los juegos tradicionales como una herramienta que contribuye a mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta valoración positiva refleja la necesidad de fortalecer la capacitación docente en metodologías activas e innovadoras que permitan diversificar las estrategias de enseñanza y responder de manera efectiva a las características y necesidades de los estudiantes de Educación General Básica.

Finalmente, aunque los resultados obtenidos aportan evidencia sobre los beneficios de los juegos tradicionales en el aprendizaje matemático, quedan abiertas nuevas interrogantes para futuras investigaciones. Resulta pertinente profundizar en el análisis de los efectos de estas estrategias en otros niveles educativos, evaluar su impacto a largo plazo en el rendimiento académico y explorar su relación con variables como la creatividad, la autonomía, las competencias socioemocionales y la inclusión educativa. Estas líneas de investigación permitirán ampliar el conocimiento existente y fortalecer el desarrollo de propuestas pedagógicas basadas en el juego como herramienta de transformación educativa.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aivar, J. (2024). *Juegos tradicionales y desarrollo del pensamiento lógico-matemático en estudiantes de educación básica*. *Revista Latinoamericana de Educación*, 18(2), 45-59.
- Alsina, Á., Vásquez, C., & Salgado, M. (2022). Aprendizaje matemático temprano y desarrollo de competencias numéricas. *Revista Iberoamericana de Educación Matemática*, 69(1), 25-40.
- Arcos, P., & Osorio, L. (2025). Estrategias lúdicas para la enseñanza de las Matemáticas en educación básica. *Revista Científica de Innovación Educativa*, 12(1), 66-81.
- Ardila, M. (2021). El valor pedagógico de los juegos tradicionales en el contexto escolar. *Revista Educación y Cultura*, 15(3), 89-102.
- Aunio, P., Mononen, R., & López, J. (2025). Early mathematical learning and cognitive development in primary education. *International Journal of Early Childhood Education*, 31(2), 105-121.
- Barrios, D., & De Ávila, R. (2024). Estrategias recreativas y aprendizaje matemático significativo. *Revista Educación y Desarrollo*, 20(4), 34-48.
- Burga, M. (2025). *Los juegos tradicionales en la enseñanza de las Matemáticas en el subnivel elemental* [Tesis de licenciatura]. Universidad Nacional de Educación.
- Cáceres, M., Rodríguez, P., & Herrera, J. (2020). Juegos tradicionales y fortalecimiento de competencias matemáticas en educación básica. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 22(3), 1-15.
- Cano, A. (2024). Desarrollo cognitivo y aprendizaje matemático mediante actividades lúdicas. *Revista de Psicopedagogía*, 17(2), 55-70.
- Ccahuana, R., & Cuarez, D. (2021). Juegos tradicionales y aprendizaje contextualizado en educación primaria. *Revista Peruana de Educación*, 13(1), 77-92.
- Cornejo, F., López, J., & Castillo, R. (2022). El juego tradicional como recurso didáctico para la enseñanza de las Matemáticas: una revisión teórica. *Revista Educación y Pedagogía*, 34(89), 115-129.
- Córdova, J., Terrones, P., & Durán, L. (2024). Influencia de los juegos tradicionales en el aprendizaje matemático de estudiantes de educación básica. *Revista Científica de Educación*, 28(2), 40-58.
- Díaz, P., Morales, E., & Rojas, S. (2024). El juego como estrategia didáctica para el aprendizaje activo. *Revista Innovación Educativa*, 24(1), 92-108.
- Farfán, R., & Mestre, J. (2023). Aprendizaje significativo y enseñanza de las Matemáticas. *Revista Latinoamericana de Investigación Educativa*, 19(2), 51-67.
- Gamboa, L. (2022). Competencias matemáticas y currículo escolar contemporáneo. *Revista Educación Matemática*, 34(1), 73-88.

- Giler, M., Vera, P., & Zambrano, A. (2021). Motivación y rendimiento académico en Matemáticas. *Revista Científica de Ciencias de la Educación*, 9(2), 22-35.
- Jiménez, C., & Mendoza, D. (2022). Juegos tradicionales como estrategia didáctica en Educación General Básica. *Revista Pedagógica Latinoamericana*, 11(4), 61-75.
- Montes, E., & Deroncele, A. (2023). Ambientes lúdicos y motivación hacia el aprendizaje matemático. *Revista de Investigación Educativa*, 41(2), 143-159.
- Moya, P. (2024). Aportes del método Montessori al aprendizaje mediante el juego. *Revista Educación Integral*, 16(1), 274-286.
- Narvárez, C., & Fárez, M. (2022). El juego tradicional como estrategia didáctica en el proceso educativo. *Revista Educación y Sociedad*, 20(3), 85-99.
- Ortiz, J., Herrera, L., & Sánchez, P. (2023). Metodología ERCA y aprendizaje significativo en educación básica. *Revista Andina de Educación*, 6(2), 81-95.
- Romero, A., Pérez, S., & Torres, J. (2025). Eficacia de los juegos tradicionales en el aprendizaje de las Matemáticas. *Revista Internacional de Educación y Aprendizaje*, 13(1), 28-44.
- Soriano, V. (2022). Transferencia del aprendizaje matemático a contextos cotidianos. *Revista Iberoamericana de Psicología y Educación*, 18(3), 95-109.
- Tenesaca, M., Guamán, P., & Carchi, D. (2022). Juegos tradicionales y aprendizaje matemático en contextos interculturales. *Revista de Educación Intercultural*, 14(2), 55-71.
- UNESCO. (2022). *Informe regional sobre el aprendizaje y las competencias fundamentales en América Latina y el Caribe*. UNESCO. Paris, Francia.
- UNIR. (2025). Estrategias didácticas: definición, características y aplicación en el aula. Universidad Internacional de La Rioja.

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.

