



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

**TÍTULO DEL TRABAJO
EL JUEGO DIDÁCTICO Y LA SOLUCIÓN DE PROBLEMAS
MATEMÁTICAS EN LOS ESTUDIANTES DE LA EDUCACIÓN BÁSICA**

AUTORA:

Lcda. Jennifer Stefanía Segura mero

**TRABAJO DE TITULACIÓN EN MODALIDAD DE EXAMEN DE
CARÁCTER COMPLEXIVO**

Previo a la obtención del grado académico en
MAGÍSTER EN EDUCACIÓN BÁSICA

TUTORA

Lic. Regina Venet Muñoz, PhD

Santa Elena, Ecuador

Año 2025



UPSE

**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

TRIBUNAL DE GRADO

Los suscritos calificadores, aprueban el presente trabajo de titulación, el mismo que ha sido elaborado de conformidad con las disposiciones emitidas por el Instituto de Postgrado de la Universidad Estatal Península de Santa Elena.

**Lic. Maria Daniela Garcia Garcia, Mgtr.
COORDINADORA (E) DEL
PROGRAMA**

**Lic. Regina Venet Muñoz, PhD
TUTORA**

**Lic. Christian Herman Zúñiga
Muñoz, Mgtr.
ESPECIALISTA 1**

**Lic. Nelly Cecibel López Vera, PhD.
ESPECIALISTA 2**

**Abg. María Rivera González, Mgtr.
SECRETARIA GENERAL
UPSE**



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

CERTIFICACIÓN:

Certifico que luego de haber dirigido científica y técnicamente el desarrollo y estructura final del trabajo, este cumple y se ajusta a los estándares académicos, razón por el cual apruebo en todas sus partes el presente trabajo de titulación que fue realizado en su totalidad por Lcda. Jennifer Stefania Segura Mero, como requerimiento para la obtención del título de Magíster en Educación Básica.

Atentamente,

Lic. Regina Venet Muñoz, PhD
C.I. 1757406754
TUTORA



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, Jennifer Stefania Segura Mero

DECLARO QUE:

El trabajo de Titulación, EL JUEGO DIDÁCTICO Y LA SOLUCIÓN DE PROBLEMAS MATEMÁTICAS EN LOS ESTUDIANTES DE LA EDUCACIÓN BÁSICA previo a la obtención del título en Magíster en Educación Básica, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

Santa Elena, a los 11 días del mes de agosto de año 2025

Lcda. Jennifer Stefania Segura Mero

C.I. 0928117167

AUTORA



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

AUTORIZACIÓN

Yo, Jennifer Stefania Segura Mero

DERECHOS DE AUTOR

Autorizo a la Universidad Estatal Península de Santa Elena, para que haga de este trabajo de titulación o parte de él, un documento disponible para su lectura consulta y procesos de investigación, según las normas de la Institución. Cedo los derechos en línea patrimoniales de la investigación con fines de difusión pública, además apruebo la reproducción de este informe de investigación dentro de las regulaciones de la Universidad, siempre y cuando esta reproducción no suponga una ganancia económica y se realice respetando mis derechos de autor.

Santa Elena, a los 11 días del mes de agosto de año 2025


Lcda. Jennifer Stefania Segura Mero
C.I. 0928117167
AUTORA



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

CERTIFICACIÓN DE ANTIPLAGIO.

Certifico que después de revisar el documento final del trabajo de titulación denominado EL JUEGO DIDÁCTICO Y LA SOLUCIÓN DE PROBLEMAS MATEMÁTICAS EN LOS ESTUDIANTES DE LA EDUCACIÓN BÁSICA, presentado por la estudiante, Jennifer Stefania Segura Mero, fue enviado al Sistema Antiplagio COMPILATIO, presentando un porcentaje de similitud correspondiente al 7%, por lo que se aprueba el trabajo para que continúe con el proceso de titulación.

 CERTIFICADO DE ANÁLISIS
magister

**COMPONENTE PRÁCTICO DEL EXAMEN
DE CARÁCTER COMPLEXIVO JENNIFER
SEGURA MERO 16 DE JULIO - copia**

7%
Textos
sospechosos

7% Similitudes
0% similitudes
entre comillas
0% entre las
fuentes
mencionadas
< 1% Idiomas no
reconocidos

Nombre del documento: COMPONENTE PRÁCTICO DEL EXAMEN DE CARÁCTER COMPLEXIVO JENNIFER SEGURA MERO 16 DE JULIO - copia.docx ID del documento: 2e0e23ea79f49f670b3760fc52d97900db9bbc9f Tamaño del documento original: 71,6 kB	Depositante: REGINA VENET MUÑOZ Fecha de depósito: 17/7/2025 Tipo de carga: interface fecha de fin de análisis: 17/7/2025	Número de palabras: 4622 Número de caracteres: 30.427
---	--	--

**Lic. Regina Venet Muñoz, PhD
C.I. 1757406754
TUTORA**

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por sus bendiciones recibidas, por darme fortalezas y ser la luz en mi camino, así mismo a la Universidad Estatal Península de Santa Elena, por brindarme la oportunidad de fortalecer mis conocimientos y ser mejor profesional.

A los docentes que impartieron las diferentes asignaturas, por su orientación, experiencia y motivación durante cada módulo de estudio, por enseñarme tantos conocimientos, por toda su paciencia y experticia para ser una excelente profesional.

También quiero agradecer a mi tutora, por su exigencia y paciencia, por su profesionalidad, por su orientación, por enseñarme y corregir cada desacierto en mi trabajo de examen complejo, por tanto, conocimiento impartido y por ser una persona maravillosa, por tratarme con cariño y respeto.

A mi madre por ser parte de mi vida, por su ayuda económica y apoyo incondicional y finalmente a mis demás familiares por su motivación y apoyo brindado en el transcurso de este objetivo.

Jennifer Stefania Segura Mero

DEDICATORIA

Dedico este trabajo de titulación a mi amado hijo Stefano Josué Castillo Segura por ser mi fuente de motivación e inspiración para superarme cada día, él es mi fortaleza, a quienes quiero dejar como ejemplo la perseverancia y el optimismo, que comprenda que a pesar de los obstáculos que se presenten en el camino hacia una meta, siempre que haya voluntad y sacrificio, se logrará.

A mis padres Teresa Mero Alonzo y Félix Segura Carranza por los valores y ejemplos que siempre me han inculcado, por todos sus consejos y apoyo en cada meta planteada, por su amor, constancia, y apoyo incondicional, por confiar en mis capacidades y brindarme lo mejor de su ser, por estar presente en cada momento de mi vida, en mis logros y mis debilidades.

Jennifer Stefania Segura Mero

ÍNDICE GENERAL

TÍTULO DEL TRABAJO	I
TRIBUNAL DE GRADO	II
CERTIFICACIÓN:.....	III
DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD	IV
AUTORIZACIÓN	V
CERTIFICACIÓN DE ANTIPLAGIO.	VI
AGRADECIMIENTO	VII
DEDICATORIA.....	VIII
ÍNDICE GENERAL.....	IX
RESUMEN	X
ABSTRACT	XI
TEMA.....	1
INTRODUCCIÓN.....	1
DESARROLLO.....	3
ESTADO DEL ARTE (SISTEMATIZACIÓN TEORÍA).....	3
IMPORTANCIA DEL JUEGO DIDÁCTICO.....	5
OBJETIVOS QUE PERSIGUE UN JUEGO DIDÁCTICO.....	6
ELABORACIÓN/MODELACIÓN.	7
EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA:.....	8
METODOLOGÍA.....	8
ELABORACIÓN/MODELACIÓN/DESCRIPCIÓN DE UNA SITUACIÓN PROBLÉMICA.	8
INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN Y ANÁLISIS DE DATOS.	10
POBLACIÓN.....	10
RESULTADOS OBTENIDOS.	11
PROPUESTA DE SOLUCIÓN FUNDAMENTADA.....	12
CONCLUSIONES.....	15
RECOMENDACIONES.	16
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	17
ANEXOS.....	19

RESUMEN

La implementación de los juegos didácticos en el aula, constituye una herramienta para favorecer los procesos de enseñanza-aprendizaje en las diferentes asignaturas, por tal razón el tema que aborda este estudio radica en la aplicación de juegos para la enseñanza-aprendizaje del área de matemática, el cual es de mucha importancia ya que propicia la innovación pedagógica de los docentes, el desarrollo de nuevas estrategias, métodos y técnicas a fin de solventar las dificultades que presentan los estudiantes específicamente en el área de matemática.

La temática que se presenta tiene por objetivo principal: Evaluar los juegos didácticos que favorecen la enseñanza aprendizaje de la matemática en los estudiantes de quinto año básico de la Escuela Dr. José María Velasco Ibarra del Cantón Paján.

Los resultados obtenidos demuestran las deficiencias que definen la aplicación de juegos innovadores dentro del aula para los procesos de enseñanza, pese a estas debilidades es imprescindible responder a esta necesidad, para lo cual se establece desarrollar una propuesta para mejorar los procesos de aprendizajes de la matemática, a través de la innovación pedagógica e incorporación de actividades lúdicas que conlleven a satisfacer las necesidades e intereses de los estudiantes en el aula de clases.

PALABRAS CLAVES: Juegos didácticos, aprendizaje de la matemática, proceso enseñanza-aprendizaje.

ABSTRACT

The implementation of educational games in the classroom is a tool to enhance the teaching-learning processes in different subjects. Therefore, the topic addressed in this study is the use of games for teaching and learning in the area of mathematics. This is of great importance as it fosters pedagogical innovation among teachers and the development of new strategies, methods, and techniques to address the difficulties students face specifically in the area of mathematics.

The main objective of this topic is to evaluate educational games that enhance the teaching and learning of mathematics among fifth-grade students at the Dr. José María Velasco Ibarra School in the Paján Canton.

The results obtained demonstrate the shortcomings that define the application of innovative games in the classroom for teaching processes. Despite these weaknesses, it is essential to address this need. To this end, a proposal was developed to improve mathematics learning processes through pedagogical innovation and the incorporation of recreational activities that address students' needs and interests in the classroom.

KEY WORDS: Educational games, mathematics learning, teaching-learning process.

TEMA

EL JUEGO DIDÁCTICO Y LA SOLUCIÓN DE PROBLEMAS MATEMÁTICOS EN LOS ESTUDIANTES DE LA EDUCACIÓN BÁSICA.

Líneas De Investigación.

Procesos de enseñanza-aprendizaje

Sub líneas.

Estrategias didácticas innovadoras,

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, la innovación pedagógica y el uso de la tecnología desempeñan un papel esencial en el fortalecimiento de los procesos educativos. Para superar los modelos tradicionales y responder a los desafíos actuales, resulta necesario incorporar estrategias didácticas innovadoras y lúdicas que mejoren la calidad del aprendizaje.

La relevancia de este estudio radica en que busca demostrar cómo los juegos didácticos favorecen el desarrollo del pensamiento lógico-matemático y motivan a los estudiantes de Educación Básica en la resolución de problemas.

Según la UNESCO “los juegos brindan un medio excelente de aprendizaje de los valores culturales de la sociedad, los mismos que son representados de manera simbólica: en las reglas de juego y mediante el empleo de motivos decorativos tradicionales” (1980, p.17). Así mismo publicó un documento en el que se propone al juego como estrategia pedagógica, exponiendo que jugar “es la razón de ser de la infancia”, y que a su vez proporciona al docente un medio para conocer al niño y niña y renovar la metodología pedagógica”.

El juego ha sido considerado por la UNESCO (1980) como una estrategia esencial en la infancia y por Piaget y Vygotsky como un recurso pedagógico que favorece aprendizajes significativos. Sin embargo, en la práctica, aún se evidencian limitaciones. En mi experiencia profesional en la Escuela de Educación Básica Dr. José María Velasco Ibarra, observé que los estudiantes de quinto año presentaban serias dificultades en la resolución de operaciones matemáticas, desmotivación y escasa participación en clase.

¿Ante esta realidad surge el siguiente problema científico: ¿Cómo favorecer el aprendizaje de la matemática mediante la implementación del juego didáctico en la solución de problemas?

Para dar respuesta a esta interrogante, el trabajo se estructura en cuatro apartados: el estado del arte, la descripción de la situación problémica, la propuesta de solución fundamentada y las conclusiones con recomendaciones.

Con este aporte de la UNESCO, se determina que este trabajo investigativo es de mucha importancia puesto que el juego brinda a los infantes un espacio donde ellos se puedan desenvolver, permite fomentar la cultura, el desarrollo de las habilidades motrices, los aprendizajes y el conocimiento, conllevando al fortalecimiento de los procesos educativos, por otro lado Bueno y Torrens (2018) mencionan que el niño no juega para divertirse sino para aprender.

En nuestro país Ecuador, el papel de la educación escolarizada no estriba en conseguir que los niños, los adolescente y los adulto comprendan la noción del juego, la finalidad que este contiene en la actividad creadora y lo esencial que es su utilización en los procesos de aprendizajes, de forma general los juegos proporcionan un recurso excelente para el aprendizaje, los cuales poseen sus reglas y procesos con la finalidad de brindar diversión, entusiasmo e interés.

El desarrollo del pensamiento lógico matemático, de habilidades y destrezas se justifica en la Ley Orgánica de Educación Intercultural, aprobada en el año 2008, que rige hasta la presente fecha año 2023; en el artículo 2 literal w, respecto a la educación con calidad y calidez, sustentado en el documento de Actualización y Fortalecimiento Curricular 2010;

en donde se propone el currículo de Educación General Básica y Bachillerato General Unificado para la enseñanza de todas las áreas de estudio, en este caso se abordarán específicamente los lineamientos curriculares y el desarrollo de destrezas del área de matemática.

Ortiz y Hernández (2016), manifiestan que el juego es una técnica que al ser aplicada, debe tener relación con la actividad docente que se esté llevando a cabo, por lo tanto su ejecución debe tener un fundamento psicológico, y un fin didáctico de lo contrario es preferible no emplearlo, porque puede conducir a resultados no deseados en el ámbito educativo.

En otras palabras los juegos no deben ser improvisados o considerados como actividades simples de entretenimiento, si no mas bien debe constituirse como una herramienta beneficiosa para los educandos, con el propósito de que ellos puedan sentirse motivados y con mucho interés por aprender en cada área y nivel escolar. Es decir que el juego es esencial para despertar motivación, interés y gusto por aprender en los estudiantes, así como también un andamio para facilitar los procesos educativos y la adquisición y comprensión de los aprendizajes que se imparten dentro y fuera del salón de clases.

Ante esta situación se plantea como objetivo general: Evaluar los juegos didácticos que favorecen la enseñanza aprendizaje de la matemática en los estudiantes de quinto año básico de la Escuela Dr. José María Velasco Ibarra del Cantón Paján.

DESARROLLO.

Estado del arte (sistematización teoría).

Este estudio se enfoca en dos variables: el juego didáctico, entendido como una estrategia metodológica activa que motiva y dinamiza el aprendizaje, y el aprendizaje de la matemática, relacionado con el desarrollo de habilidades lógico-matemáticas. Investigaciones previas evidencian que la aplicación de juegos didácticos favorece la motivación y mejora el rendimiento académico en esta área.

Picco y Orienti (2017) manifiestan que la didáctica proviene del griego *didaskhein*, que significa “enseñar”, en un sentido amplio que consiste en el arte de enseñar, en un sentido más técnico y concreto, es considerada parte de la pedagogía enfocada en métodos prácticos de enseñanza destinados a plasmar la realidad.

Franco y Sánchez (2019) destacan que el juego es una estrategia necesaria para propiciar aprendizajes, el docente con esta herramienta promueve y motiva en el aula a sus estudiantes los gustos por aprender. Por ende cabe recalcar que los docentes deben utilizar el juego en su práctica pedagógica propiciando situaciones que les permitan resolver situaciones de su vida diaria.

Brailovsky (2017) expone que la didáctica es una disciplina de diferentes maneras hacia el campo práctico de la enseñanza, o de las distintas dimensiones de él, que produce conocimientos y abarca principios teóricos, modelos comprensivos, reglas prácticas, métodos y estrategias.

Ricce (2021) en su artículo científico titulado “Juegos didácticos en el aprendizaje de matemática” Universidad César Vallejo, Trujillo, Perú, determinó como objetivo general el análisis de los juegos como un instrumento relevante en el aprendizaje del área de matemática en educación básica, el diseño metodológico de la investigación que se empleó corresponde al enfoque cualitativo, así como también el análisis documental, basado en una revisión formal de estudios científicos indexados en revistas académicas; lo que permitió determinar las actualizaciones de técnicas didácticas y herramientas en el área de estudio de matemática.

El autor de este trabajo destaca en su estudio la competencia de los juegos educativos como espacio de motivación y potenciador de los procesos de enseñanza y del aprendizaje en la asignatura de matemática; precisamente las producciones académicas detallan las características asociadas al juego didáctico: la retroalimentación, el trabajo colaborativo, las representaciones audio visuales, niveles de desafío y de vinculación experiencial y cultural, concluyendo que la utilidad de los juegos en los procesos de aprendizaje, son de gran relevancia e interés en la comunidad educativa académica y científica.

De modo similar Torres (2020) señala que el juego es un recurso didáctico que beneficia la estimulación, la atención, la memoria y las diversas habilidades del pensamiento para el desarrollo del aprendizaje enfocados en el cálculo matemático.

Vygotsky (1933) sostiene que el juego constituye un espacio privilegiado de zona de desarrollo próximo, ya que permite que los niños se enfrenten a desafíos que superan sus capacidades actuales y los impulsa a alcanzar niveles más avanzados de aprendizaje. En el contexto de la Escuela Dr. José María Velasco Ibarra, esto se refleja en la forma en que los estudiantes de quinto año logran mejorar la resolución de problemas matemáticos al participar en actividades lúdicas que estimulan su razonamiento y motivación.

El juego forma parte de las actitudes e inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa de edad o evolutiva del ser humano, esta técnica de enseñanza basada en la diversión tiene como propósito que los niños y niñas adquieran un aprendizaje específico de forma lúdica; promoviendo la capacidad mental y la práctica de conocimientos de una forma más activa y participativa, tomando en cuenta que al niño le resulta más fácil recordar algo entretenido o divertido y a un más en las primeras etapas de su vida escolar, puesto que es la edad en la que más aprende, por tal motivo es importante reforzar y fortalecer sus capacidades.

Partiendo de estos sustentos se define que el juego es considerado una de las actividades más agradables para los infantes y adolescentes, ya que les propicia motivación e interés, utilizar los juegos didácticos en los procesos educativos, les ayuda a salir del tradicionalismo y salir de la rutina en la que se encuentran tanto el alumno como el docente, por tal motivo es primordial que se involucre el juego didáctico de manera permanente en el desarrollo de las clases diarias, para fomentar la práctica, interacción, participación y que adquiera experiencias significativas en sus conocimientos, estos además facilitan la labor dentro del aula.

Importancia del juego didáctico.

El juego es esencial en la humanidad, la actividad lúdica es una acción que se practica desde la antigüedad. Todas las personas desde su niñez han jugado en diferentes

circunstancias, y diferentes maneras, actualmente es considerado una herramienta educativa, utilizada por los docente a fin de facilitar la adquisición y comprensión de los aprendizajes. (Moreno, 2002, p. 11).

Utilizar el juego como estrategia didáctica implica el logro de un objetivo educativo, direccionado hacia la el desarrollo y ejercitación de habilidades en determinada área. Es por ello que es fundamental conocer las destrezas que se pueden desarrollar con su uso en cada asignaturas de estudio.

Calderón (2021). Resalta que mediante el juego los niños y niñas aprenden acerca de las cosas que están en el entorno, sobre sí mismos y sobre las personas que juegan con ellos; en su ejecución se obtienen diferentes experiencias, como: compartir, ganar, perder, conocer y ademas aceptar las limitaciones propias y la de los demás.

Otro aporte sobre la importancia del juego lo expone Gallardo López y Gallardo Vázquez, (2018) destacando la Teoría Sociocultural de Vygotsky que el juego es una acción que comprende distintas conductas en relación de los cambios progresivos, el juego está vinculado directamente con el proceso de aprendizaje, desarrollando habilidades mentales como pensamiento lógico, construcción e interacción social mediante la colaboración en actividades recreativas.

La utilización del juego didáctico no va dirigido únicamente a la diversión, al contrario, aporta varios beneficios en el proceso de enseñanza y aprendizaje, se direcciona al fortalecimiento de las capacidades de los niños y mejorar sus habilidades y destrezas, con la finalidad de alcanzar un conocimiento eficiente para satisfacer las necesidades del estudiante y cumplir con la resolución de los diversos problemas que se le presentan (Cabezas 2016, p. 24).

Objetivos que persigue un juego didáctico.

Según Chacón “el juego didáctico es una herramienta o estrategia que se puede utilizar en los diferentes niveles de estudio y en distintas modalidades educativas, además posee un objetivo educativo, por lo cual esta alternativa lúdica-didáctica proporciona una

gama de alternativas educativas que pueden ser utilizadas por cada docente en cada año de escolaridad y en cualquier área de estudio, especialmente en el área de la matemática”. (2008, p.58)

La cita del autor determina que un juego didáctico debería contar con una serie de objetivos que le permitirán al docente establecer las metas que se desean lograr con los alumnos, entre los objetivos se pueden mencionar:

- Plantear un problema que deberá resolverse en un nivel de comprensión que implique ciertos grados de dificultad.
- Afianzar de manera atractiva los conceptos, procedimientos y actitudes contempladas en el programa.
- Ofrecer un medio para trabajar en equipo de una manera agradable y satisfactoria. Reforzar habilidades que el niño necesitará más adelante.
- Educar porque constituye un medio para familiarizar a los jugadores con las ideas y datos de numerosas asignaturas.
- Brindar un ambiente de estímulo tanto para la creatividad intelectual como para la emocional.
- Desarrollar destrezas en donde el niño posee mayor dificultad.

Elaboración/Modelación.

De la misma manera , se debe tener en cuenta que los docentes deben explotar su capacidad pedagógica y aprovechar el juego como medio indispensable para que los estudiantes adquieran aprendizajes. Por otro lado, Rodríguez (2016) menciona que, para lograr aprendizajes significativos y funcionales, es necesario poner desarrollar juegos, para que los estudiantes visualicen el aprendizaje más atractivo.

Los estudiantes se sienten interesados y dinámicos cuando se asocia lo lúdico con el desarrollo de las competencias matemáticas. Además, es importante destacar que el maestro debe promover metodologías innovadoras que incluyan juegos, proporciona una aproximación en el área de matemática en la resolución de problemas de su vida diaria. Cuando los docentes trabajan matemática a través del juego, los estudiantes logran mejores resultados en la resolución de problemas.

El juego como estrategia pedagógica:

Es importante destacar que el juego interviene en el área física, cognitiva y psicosocial, es la principal actividad que acompaña el desarrollo integral de los niños, fortaleciendo los ámbitos intelectual, creativo, motor, emocional, social y cultural, a través de esta experiencia se da respuesta a las necesidades, expectativas y percepciones en cada etapa evolutiva. De este modo, el juego estimula la imaginación y la creatividad; facilita la comunicación y la transmisión de información entre los individuos; y, fomenta la adquisición y uso de aprendizajes significativos. (Barrios 2006).

METODOLOGÍA.

Elaboración/modelación/descripción de una situación problémica.

En la Escuela de Educación Básica Dr. “José María Velasco Ibarra” ubicada en la parroquia Lascano del Cantón Paján, he observado de manera frecuente que varios estudiantes del quinto año básico demuestran varias dificultades en el desarrollo del área de matemática, estas dificultades ocasionan debilidad en comprensión de los procesos matemáticos, problema que no solo afecta su rendimiento escolar, sino también la adquisición de nuevos aprendizajes y su motivación por aprender las matemáticas.

Durante el año escolar 2025 – 2026 , pude palpar que un grupo de estudiantes del quinto año tenía problemas persistentes específicamente en esta área de estudio. A pesar de que la maestra siguiera los lineamientos del currículo establecido y empleara métodos tradicionales de enseñanza, los avances eran mínimos y limitados.

Es decir que pese a los métodos, técnicas y recursos que utiliza la docente para el desarrollo de las operaciones matemáticas se detectó la siguiente situación problemática en los estudiantes:

1. Deficiencias en la resolución de las operaciones matemáticas estudiadas.
2. No dominan las habilidades del pensamiento creativo en las actividades de Matemáticas.
3. Insuficientes actividades desde la institución educativa para favorecer el desarrollo de habilidades del pensamiento en Matemáticas.

Principalmente un grupo de estudiantes, destacan estas problemáticas presentando dificultades para el desarrollo y resolución de operaciones matemáticas. Durante las clases, son tímidos para participar en actividades puesto que no dominan los procesos que deben seguir para resolver dichas operaciones, la maestra preocupada mantuvo dialogo con los padres de dichos estudiantes para dar a conocer la situación, los padres sealoron que en casa demuestran desinterés y poca motivación para realizar los ejercicios matemáticos que se envían a resolver a casa.

Para abordar esta situación, decidí colaborar con la maestra sugiriendo implementar una estrategia con diferentes actividades que permitan la motivación e interés en los estudiante, partiendo de la evaluación diagnostica para identificar las dificultades y falencias en los estudiantes. Además, la maestra citó a los padres de familia reuniones para dar a conocer los resultados del diagnóstico obtenido y con ellos socializar el problema a fin de buscar apoyo en casa.

A pesar de los esfuerzos de la maestra en realizar otras actividades y del seguimiento que daban los padres en casa, los resultados no fueron los esperados. Las estrategias tradicionales no lograban captar el interés de los estudiantes ni mejorar significativamente sus habilidades matemáticas, fue en ese momento que para aportar en dar solución a esta problemática consideré necesario desarrollar e implementar nuevas estrategias didácticas

que fueran más efectivas y que sean pertinentes para el nivel de estudio y adaptadas a las necesidades de los estudiantes.

Esta decisión me conyevó a investigar más sobre estrategias pedagógicas innovadoras y efectivas para la enseñanza de las matemáticas, para lo cual me enfoqué en métodos que incluían el uso de recursos didácticos innovadores, juegos didácticos o actividades lúdicas y tecnológicas.

INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN Y ANÁLISIS DE DATOS.

Población.

La población de estudio estuvo conformada por 11 estudiantes del Quinto Año de Educación Básica de la Escuela Dr. José María Velasco Ibarra del cantón Paján, cuyas edades oscilan entre 9 y 11 años. El grupo está conformado por 6 varones y 5 mujeres. La institución educativa pertenece a un contexto rural, con características propias de las escuelas unidocentes.

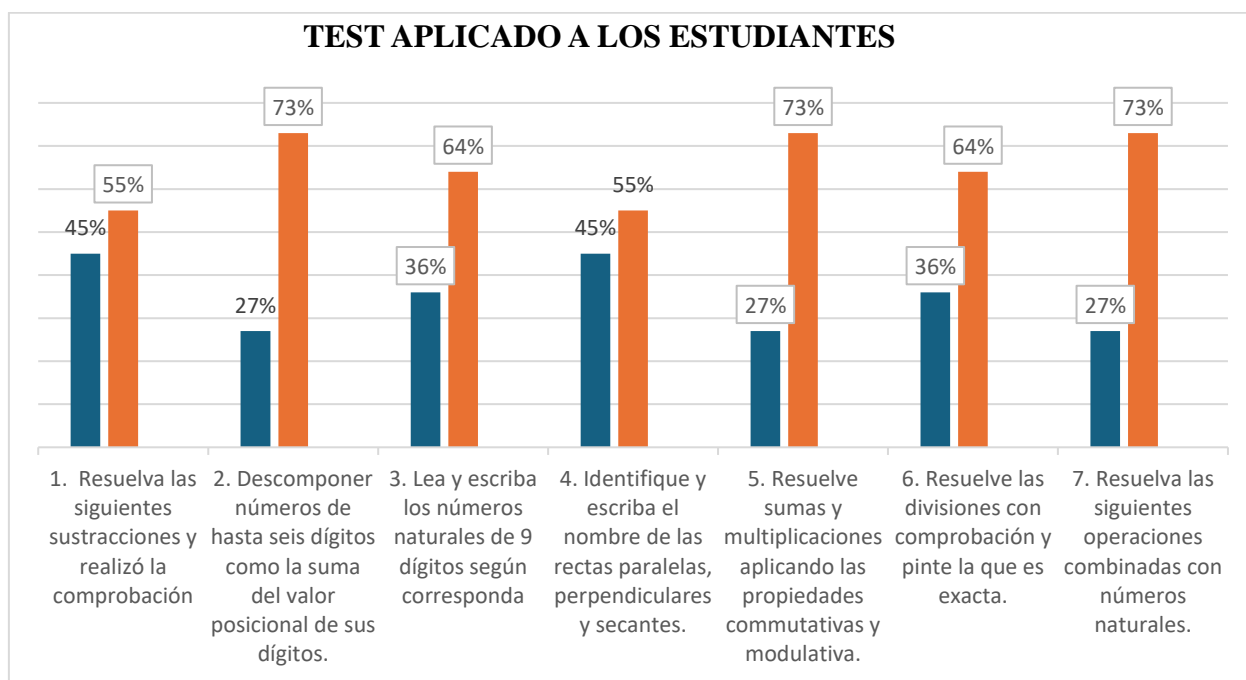
Como métodos empíricos se emplearon la observación y la encuesta. La observación se utiliza para valorar cómo está el nivel de resolución de las operaciones matemáticas en los estudiantes y la técnica de la encuesta que se aplicará a las 11 alumnos de quinto año de básica con el fin de obtener información acerca de cómo se llevan a cabo los procesos de clases en el área de matemáticas.

Este trabajo investigativo se realiza mediante el enfoque cuali-cuantitativo el cual se define como un paradigma mixto que engloba un conjunto de procesos metódicos, empíricos de un trabajo de investigación que vincula la recolección y el análisis de resultados y datos cuantitativos y cualitativos, así como la discusión e integración conjunta, es de tipo descriptivo y documental, ya que se manifiestan las principales características de la situación problemática, y además se apoya en fuentes documentales de diferentes autores sean estos libros, artículos de revistas, archivos, informes de tesis, entre otros documentos que servirán para respaldar la información de este estudio.

El instrumento que se utilizó es el Test, aplicado mediante un banco de preguntas que permiten determinar de manera cuantitativa la problemática de la investigación, se aplicó de forma individual a cada uno de los estudiantes.

RESULTADOS OBTENIDOS.

En este espacio se presentan los resultados adquiridos en el diagnóstico de la investigación, mediante la aplicación de una encuesta utilizando un test de conocimiento a los 11 alumnos/as del quinto Año de Educación Básica de la Escuela Dr. José María Velasco Ibarra del Cantón Paján, con el fin de determinar las dificultades o falencias que presentan en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la matemática.



Como se puede apreciar, los resultados que se obtuvieron reflejan que gran parte de los estudiantes no pueden desarrollar las diferentes operaciones matemáticas que corresponden a este nivel de estudio, como se muestra en el gráfico estadístico, en cada pregunta que se consideró resolver, fueron pocos los estudiantes que lo hicieron de manera adecuada, dichos resultados dejan en evidencia que existe una problemática en el área de matemática, los datos obtenidos en la observación y encuestas sugieren que una posible

causa de las dificultades detectadas radica en que las sesiones de clase mantienen características tradicionales y repetitivas, con escasa incorporación de recursos didácticos innovadores. Además, algunos estudiantes manifestaron que no siempre comprendían con claridad los procedimientos, lo que puede relacionarse con la falta de una planificación de clase estructurada, puesto que la planificación implica que la docente pueda recurrir a diferentes herramientas y estrategias didácticas para que los contenidos que se impartan lleguen de mejor manera a los alumnos y exista comprensión en los procesos de resolución.

PROPUESTA DE SOLUCIÓN FUNDAMENTADA.

Luego de la situación problemática detectada que se expuso en el punto anterior, para contribuir a mejorar dicha situación decidí realizar este trabajo de investigación para aportar con una propuesta de solución a las dificultades que presentan estos estudiantes.

En primer lugar se realizó una breve revisión de los argumentos filosóficos, psicológicos, didácticos del juego como estrategia para la enseñanza de la Matemática ya que, para el desarrollo de esta competencia, sin fundamentos teóricos no es factible llevarlo a la práctica. La información teórica se obtuvo mediante la aplicación de técnicas bibliográficas, tecnológicas, que aportaron de manera significativa a la fundamentación del problema.

Mediante el análisis de los diferentes estudios investigativos expuestos, los autores citados destacan lo beneficioso que es utilizar el juego didáctico dentro del aula de clase, puesto que ayuda a mejorar el aprendizaje en los alumnos, además, los niños y niñas tienen agrado por el juego, razón por la cual se establece que esta herramienta pedagógica permite desarrollar diferentes ámbitos del desarrollo personal, emocional, físico, social y cognitivo que integran actitudes sociales y fomentando la creatividad, responsabilidad y respeto.

Las actividades lúdicas, son de mucho beneficio ya que estimulan los procesos mentales por tanto los docentes deben seleccionar y planificar juegos que incluyan retos, análisis y solución de problemas matemáticos en los alumnos, lo cual requiere generar cambios positivos dentro del salón de clases, los docentes que estén dispuestos a utilizar diversas estrategias lúdicas en la enseñanza para obtener logros destacados en sus alumnos

son aquellos que practican la innovación pedagógica y que se sienten comprometidos con la enseñanza de sus alumnos.

El desarrollo del aprendizaje de la matemática en nivel de educación básica media debe estar matizado de recursos, que impacten el ambiente educativo para que se puedan interiorizar las conceptualizaciones matemáticas a la práctica cotidiana, tratando de establecer el nexo entre lo que se enseña en el aula de clase y cómo el niño adquiere este tipo de conocimiento y de su transferencia a otras situaciones de la vida donde se demande tal conceptualización.

El juego matemático es útil para que el docente pueda trabajar con sus estudiantes dentro del aula de clase o fuera de ella, permitiendo que el niño pueda desarrollar sus conocimientos, habilidades y destrezas que fortalezcan el proceso de enseñanza - aprendizaje.

La variedad de juegos matemáticos facilita a los docentes contar con un recurso novedoso que le permita al estudiante consolidar las destrezas desarrolladas acorde a su edad y estado de desarrollo determinado, a través de este trabajo investigativo se implementa una guía de juegos didácticos, como propuesta pedagógica en donde se proporcionan varios juegos y actividades lúdicas a fin de mejorar la enseñanza de las matemáticas, dicha propuesta se caracteriza por ser viable y aplicable para los niños del quinto año de educación básica, además la autora de este trabajo investigativo cuenta con el apoyo total del personal docente de la Escuela Dr. José María Velasco Ibarra, puesto que consideran que consideran muy importante que en la institución se implemente una guía de actividades lúdicas para alcanzar el objetivo de aprendizaje en la planificación curricular, específicamente en el área de matemáticas.

La propuesta está direccionada a la aplicación de juegos didácticos, tiene como propósito fundamental favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de las matemáticas, facilitar la comprensión y adquisición de los contenidos propuestos en el currículo que proporciona el ministerio de educación y también desarrollar el interés y la motivación hacia el aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes.

La guía de juegos didácticos está dirigida a los alumnos del quinto año de Educación Básica de la Escuela Dr. José María Velasco Ibarra del Cantón Paján.

El método recomendado para el área de matemática es el método inductivo-deductivo, el mismo que ofrece un conjunto lógico de procedimientos didácticos que tienden a dirigir el aprendizaje hacia un objetivo dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, dentro del proceso didáctico se establece el contenido a estudiar y se precisan los detalles del desarrollo de la acción didáctica.

Para la puesta en marcha de la propuesta implemente varios juegos didácticos y actividades lúdicas con la finalidad de fortalecer la enseñanza-aprendizaje de las matemáticas, en el transcurso de su ejecución se fomentó el interés y la importancia de aprender y comprender los procesos matemáticos para su vida futura.

Para alcanzar resultados positivos elegí los juegos didácticos adecuados para el proceso la enseñanza de los contenidos de quinto año básico.

Además planifiqué las actividades con sus respectivos objetivos para posteriormente ejecutar las estrategias de aprendizaje a partir de los juegos didácticos para la enseñanza de las matemáticas.

Después de aplicar estas nuevas estrategias, se notó una mejora considerable en las habilidades matemáticas del grupo de niños que tenían dificultad en esta área de estudio, además empezaron a participar espontáneamente en clases y se mostró motivación e interés por parte de ellos. Sus calificaciones se fortalecieron y sus padres también evidenciaron avances en sus estudios.

Este caso me permite destacar la relevancia de investigar, innovar y buscar nuevos métodos y estrategias ante cualquier otra dificultad que se presenten en el ámbito escolar a saber que como docente tenemos la responsabilidad de adaptar nuestras metodologías de enseñanza a las necesidades de nuestros estudiantes, ya que cada estudiante es único por lo tanto debemos considerar y respetar sus diferencias individuales, como educadores,

debemos tener la predisposición para innovar y buscar nuevas formas de enseñanza que promuevan un aprendizaje de calidad e inclusivo.

Esta experiencia vivenciada en la Escuela Dr. José María Velasco Ibarra del Cantón Paján, me ha brindado la oportunidad de reafirmar de que con la ejecución de las estrategias adecuadas, es posible erradicar las dificultades que presenten los estudiantes en el área de matemática, así como también en las demás áreas de estudios brindando la oportunidad a nuestros estudiantes de fortalecer sus procesos de aprendizajes.

CONCLUSIONES

La dificultad para el desarrollo de las matemáticas en los estudiantes de quinto año de educación básica es una problemática que no solo afecta su rendimiento escolar, sino también la adquisición de nuevos aprendizajes, la comprensión de los contenidos y por ende la obtención de aprendizajes significativos y funcionales. A partir de la situación problemática identificada se propuso una solución fundamentada y estructurada que incluye el desarrollo y la implementación del juego didáctico como estrategia didáctica innovadora.

El análisis de los fundamentos teóricos del proceso de enseñanza - aprendizaje la asignatura de matemática, permitieron determinar la relevancia de indagar nuevos métodos de enseñanzas, y la necesidad de utilizar el juego como herramienta didáctica a fin de mejorar las dificultades que presenten los estudiantes en el proceso de clases para la ejercitación de las matemáticas, así mismo comprender que existen docentes que aún imparten la enseñanza tradicional lo cual influye de manera negativa en el interaprendizaje provocando desinterés y bajo rendimiento académico.

A partir de los resultados obtenidos y de la revisión teórica, se concluye que el juego didáctico es una estrategia eficaz para mejorar el aprendizaje de la matemática en Educación Básica. Su aplicación planificada y estructurada permite fortalecer las habilidades lógico-matemáticas, incrementar la motivación y favorecer la adquisición de aprendizajes significativos.

Por tanto, se recomienda que las instituciones educativas incorporen de manera

sistemática actividades lúdicas en la planificación curricular, de modo que se consolide un enfoque innovador y acorde con las necesidades de los estudiantes.

RECOMENDACIONES.

Dada la amplia diversidad de estrategias de enseñanza que involucran actividades que emplean juegos didácticos y que a la luz de las investigaciones analizadas evidencian la importancia de estos recursos para obtener resultados favorables en todos las áreas de formación de los estudiantes, se recomienda la capacitación constante del profesorado en el manejo de los mismos, considerando que los juegos no deben ser simples actividades de entretenimiento sino una estrategia de motivación que produzca interés y gusto por las matemáticas.

Concientizar al personal docente de la Institución Educativa, a la innovación pedagógica, al uso del juego didáctico en el proceso de enseñanza aprendizaje de matemática, que este recurso sirva de instrumento de asimilación e integración del conocimiento, que busquen los métodos más adecuados para transmitir interés y entusiasmo, que la teoría y la práctica resulte un espacio de diversión para los estudiantes, es decir que aprendan jugando.

Debido a que en la institución educativa aún se imparte la enseñanza tradicional, se recomienda incorporar actividades lúdicas y participativas en el desarrollo de la enseñanza de aprendizajes, para alcanzar un nivel de conocimientos aceptable y facilidad en la resolución de diferentes problemas matemáticos. Así mismo socializar la guía de juegos matemáticos al personal docente, para dar a conocer los juegos seleccionados con su respectivo proceso

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

- Barrios, I (2006). El juego libre para mejorar la creatividad de los niños de 4 años de la institución educativa n° 184 Pallasca, Áncash, Universidad Católica los Angeles, recuperado de :
https://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/106519/campos_m.pdf?sequence=3&isallowed=y
- Calderón, G.(2021) Las Actividades Lúdicas para el aprendizaje. Revista Dialnet (Edición núm. 57) Vol. 6, No 4Abril 2021, pp. 861-878 ISSN: 2550 - 682X DOI: 10.23857/pc.v6i4.2615
- Chacón, P. (2008). El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje. Universidad pedagógica experimental Libertador Chacón,16(5), 1-8. Extraído de <https://docplayer.es/6147803>
- Gallardo, J. & Gallardo, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. Revista Educativa Hekademos, June 2018, 41–51. ISSN: 1989-3558 obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6542602>
- Ministerio de Educación. (2016). Actualización y Fortalecimiento Curricular en la Educación Básica. Área de Matemática.
- Ministerio de Educación del Ecuador, Guía de tareas escolarea Segunda Edición, 2018 Av. Amazonas N34-451 y Atahualpa Quito, Ecuador www.educacion.gob.ec
- Ortiz, A., & Hernández, D. (2016). Cómo utilizar los juegos didácticos en la escuela. Obtenido de <https://www.revistas.unijui.edu.br/index.php/contextoeducacao/article/view/1158/912>
- Picco, S.; Orienti, N, (2017). Didáctica y currículum : Aportes teóricos y prácticos para pensar e intervenir en las prácticas de la enseñanza. La Plata : EDULP. (Libros de cátedra. Sociales). Disponible en: <http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/libros/pm.560/pm.560.pdf>
- Torres, M. (2020). El juego didáctico para el aprendizaje del cálculo matemático en los niños de cuarto de Educación General Básica. Obtenido de <https://repositorio.pucesa.edu.ec/bitstream/123456789/2989/1/77158.pdf>

Toro, V. del (2013). El juego como herramienta educativa del Educador Social en actividades de Animación Sociocultural y de Ocio y Tiempo libre con niños con Discapacidad. *Revista de educación social*, 16. 1-13



UNESCO. (2017). Más de la Mitad de los niños y adolescentes en el mundo no está aprendiendo. *Instituto de Estadística de la UNESCO*. Ficha informativa No. 46 Septiembre 2017 UIS/FS/2017/ED/46 obtenido de:
<https://uis.unesco.org/sites/default/files/documents/fs46-more-than-half-children-not-learning-2017-sp.pdf>

ANEXOS

Cuadro de Juegos Didácticos Propuestos para Matemática – Quinto Año de Educación Básica

Nombre del juego	Objetivo didáctico	Materiales	Procedimiento	Habilidades matemáticas desarrolladas
La carrera de operaciones	Resolver operaciones básicas con rapidez y precisión.	Tarjetas con sumas, restas, multiplicaciones y divisiones; tablero de avance.	1. Cada estudiante saca una tarjeta con una operación.2. Si responde correctamente, avanza en el tablero.3. Gana quien llegue primero a la meta.	Cálculo mental, agilidad numérica, concentración.
Bingo matemático	Identificar resultados de operaciones y asociarlos con problemas cotidianos.	Cartones de bingo con resultados; fichas o semillas; tarjetas con problemas matemáticos.	1. El docente lee un problema matemático.2. Los estudiantes resuelven y marcan el resultado en su cartón.3. Gana el primero que complete una fila.	Resolución de problemas, asociación de resultados, razonamiento lógico.
Rompecabezas de fracciones	Comprender la equivalencia y comparación de fracciones.	Tarjetas recortables con fracciones representadas en figuras geométricas.	1. Los estudiantes arman figuras con piezas que representan fracciones equivalentes.2. Comparan cuál fracción es mayor o menor.3. Socializan sus resultados.	Equivalencia de fracciones, razonamiento espacial, pensamiento lógico.
La tienda matemática	Aplicar operaciones en situaciones de la vida real.	Billetes y monedas didácticas; tarjetas con productos y precios.	1. Los estudiantes “compran” productos resolviendo operaciones con dinero.2. Deben calcular cambio y presupuesto.3. Se hacen grupos para rotar roles de comprador y vendedor.	Resolución de problemas, suma y resta con decimales, aplicación práctica de matemáticas.
El dado multiplicador	Reforzar tablas de multiplicar de forma lúdica.	Dado grande con números del 1 al 6; tarjetas con números.	1. El estudiante lanza el dado.2. Debe multiplicar el número obtenido por el de la tarjeta asignada.3. Gana puntos si responde correctamente en menos de 10 segundos.	Multiplicación, rapidez mental, memoria matemática.

**MODELOS DE TAREAS SUGERIDAS POR NIVEL Y SUBNIVEL EDUCATIVO
PARA EL ÁREA DE MATEMÁTICAS**

Matemática para Educación General Básica Elemental	
CRITERIO DE EVALUACIÓN	CE.M.2.1.
INDICADOR DE EVALUACIÓN	I.M.2.1.2. Propone patrones y construye series de objetos, figuras y secuencias numéricas. (I.1.)
<p>Tarea: Construcción de series con objetos.</p> <p>Tiempo : 10 minutos</p> <p>Materiales: Tapas de recipientes de diferentes tamaños y colores.</p> <p>Actividades:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Proponga un patrón con tres tapas de recipientes y dos atributos; luego, 2. Genere una serie con 12 elementos. <p>Ejemplo:</p> <p>Patrón:</p>  <p>Serie:</p>  <ol style="list-style-type: none"> 3. Explica cómo se construyó la serie a un miembro de su familia. <p>Retroalimentación:</p> <p>En la clase, forme parejas de estudiantes y solicite que coloquen en la mesa de trabajo las tapas de los recipientes formando la serie que trabajaron en casa; luego pida que cada uno identifique el patrón de su compañero.</p> <p>Pedir a los estudiantes que formen otra serie con los objetos de sus compañeros.</p> <p>Si los estudiantes forman series erróneas explicar que una serie debe seguir una secuencia ordenada dependiendo de la relación que demos, felicitar a los grupos que realicen bien el trabajo y poner mayor énfasis en los grupos que no tengan claros los conceptos.</p>	

Matemática para Educación General Media

CRITERIO DE EVALUACIÓN	CE.M.3.8.
INDICADOR DE EVALUACIÓN	I.M.3.8.1. Deduce, a partir del análisis de los elementos de polígonos regulares e irregulares y el círculo, fórmulas de perímetro y área; y las aplica en la solución de problemas geométricos y la descripción de objetos culturales o naturales del entorno. (I.2., I.3.)

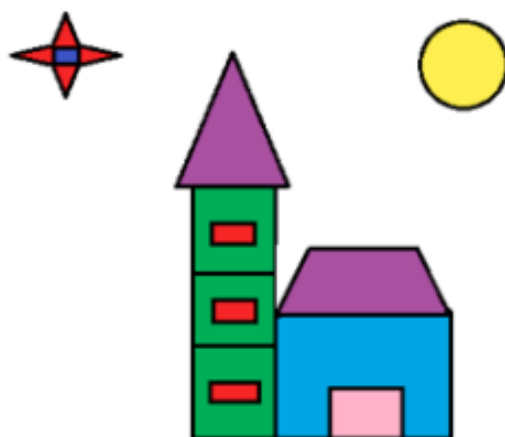
Tarea: Determinación del área de polígonos regulares.

Tiempo : 20 minutos

Materiales: Hoja o cartulina de formato A3, lápices de colores, escuadras, compás.

Actividades:

1. Dibuje como mínimo 5 polígonos regulares en una hoja o cartulina de formato A3 y con el uso del juego geométrico.
2. Realice un dibujo libre con los 5 polígonos y calcule su área total.



Retroalimentación:

En clases pedir que formen grupos de 5 estudiantes, dibujar en la pizarra 10 polígonos regulares. Solicitar que cada grupo construya un dibujo libre compuesto con los 10 polígonos dados por el profesor.

Determinar el área total de las figuras compuestas construidas en cada grupo. Descubrir por qué a pesar de tener diferentes figuras compuestas el área total es la misma para todos los grupos.

Matemática para Educación General Básica Superior	
CRITERIO DE EVALUACIÓN	CE.M.4.6.
INDICADOR DE EVALUACIÓN	I.M.4.6.1. Demuestra el teorema de Pitágoras valiéndose de diferentes estrategias, y lo aplica en la resolución de ejercicios o situaciones reales relacionadas a triángulos rectángulos; demuestra creatividad en los procesos empleados y valora el trabajo individual o grupal. (I.1., S.4.)
<p>Tarea: Demostración del teorema de Pitágoras.</p> <p>Tiempo : 20 minutos</p> <p>Materiales: cartulinas de colores o lápices de colores y cartulina blanca, material geométrico, internet o en textos de consulta.</p> <p>Actividades:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Consulte en internet o en textos de consulta las demostraciones del teorema de Pitágoras (distintas a las que se han trabajado en clase). 2. Seleccione una demostración y ejemplificarla con el material concreto (cartulinas de colores). 3. Escriba en el cuaderno con sus propias palabras, el proceso de la demostración elegido. <p>Retroalimentación:</p> <p>Formar grupos de 6 estudiantes para intercambiar el material construido en casa.</p> <p>Pedir que cada estudiante exponga en su grupo la demostración realizada en casa.</p> <p>Identificar las demostraciones diferentes y exponerlas al resto de la clase.</p> <p>Pedir que identifiquen en un triángulo rectángulo la hipotenusa y los catetos. Determinar el valor de la hipotenusa c dando valores diferentes de los catetos a y b.</p>	

PASOS SE DEBEN TENER EN CUENTA PARA ELABORAR UN JUEGO DIDÁCTICO.

- 1) Dado un objetivo idear la estructura o adaptar uno preestablecido.
- 2) Planificar a través de un análisis de posibilidades y elección de las mejores ideas.
- 3) Diseñar la idea a través de un bosquejo o dibujo preliminar.
- 4) Visualizar el material más adecuado.
- 5) Establecer las reglas del juego cuantas sean necesarias, precisas y muy claras.

Dimensiones del juego.

El juego dentro del proceso de aprendizaje considera varias dimensiones:

- a) Afectiva-emocional, importante en la regulación y control emocional;
- b) Social, el ser humano es un ser sociable y busca relacionarse con los demás.
- c) Cultural.
- d) Creativa, los niños crean sus propias formas o reglas para tomar decisiones antes, durante y después del juego
- e) Cognitiva, esta dimensión está relacionada con procesar la adquisición del conocimiento.
- f) Sensorial.
- g) Motora, que se desarrolla a través del esquema corporal y diferentes movimientos.

¿CÓMO CLASIFICAR LOS JUEGOS?

Existen varios tipos de juegos y distintas clasificaciones, sin embargo, se puede tomar como referencia una más práctica y sencilla. En primera instancia se pueden clasificar de acuerdo al número de jugadores, los cuales pueden ser individuales o colectivos. Por otro lado, está según la cultura, pueden ser tradicionales y adaptados. También pueden ser de acuerdo a un director, pueden ser dirigidos y libres. Según la edad, para adultos, jóvenes y niños.

De acuerdo a la discriminación de las formas, de engranaje y rompecabezas. Según la discriminación y configuración, de correspondencia de imagen. De acuerdo a la orientación de las formas, las imágenes invertidas. De ordenamiento lógico, de secuencias

temporales y de acción. Según las probabilidades para ganar, de azar y de razonamiento lógico.