

GUÍA INCLUSIVA

TRASTORNO DE APRENDIZAJE QUE AFECTA AL SENTIDO NUMÉRICO, CÁLCULO O RAZONAMIENTO MATEMÁTICO (DISCALCULIA)



Anexo:59

Juegos de mesa: desarrollo de los procesos lógico-matemáticos (Ed. Primaria)

Guía Inclusiva: Trastorno de aprendizaje que afecta al sentido numérico, cálculo o razonamiento matemático (discalculia). Desarrollo para Educación Primaria.

Anexo 59. Juegos de mesa: desarrollo de los procesos lógico-matemáticos. (Ed. Primaria).

Versión 1. Fecha de publicación: octubre de 2025.

Elaborado por del EOEP Específico DEA, TEL y TDAH.



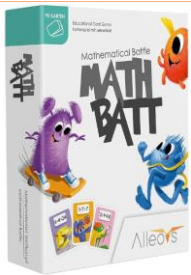
Juegos de mesa: desarrollo de los procesos lógico-matemáticos (Ed. Primaria)

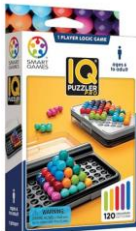



Los juegos de mesa permiten de una manera lúdica fomentar el desarrollo de procesos cognitivos generales, como el control atencional, la memoria... y procesos específicos como los lógico-matemáticos.





De forma específica, los juegos de mesa permitirán el desarrollo de diferentes funciones ejecutivas (control inhibitorio, flexibilidad, planificación, autogestión emocional...), áreas con un funcionamiento bajo en los alumnos con discalculia.

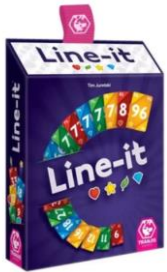
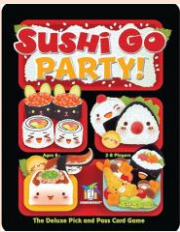

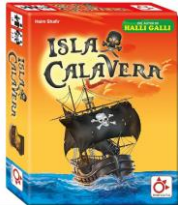
El empleo de los juegos de mesa constituye un componente motivador en sí mismo y permitirá el aprendizaje activo por parte del alumnado. Por otro lado, el contexto lúdico permitirá una aproximación distinta a las matemáticas. Jugar de forma recurrente, permitirá desarrollar actitudes positivas hacia el aprendizaje de las matemáticas y en función del juego seleccionado, se podrán favorecer el desarrollo de los procesos lógico-matemáticos.

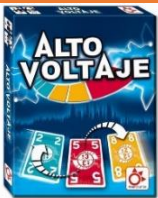



ANEXO 59: JUEGOS DE MESA PARA EL DESARROLLO DE LOS PROCESOS LÓGICO-MATEMÁTICOS EN EL AULA (Guía Trastorno de aprendizaje que afecta al sentido numérico, cálculo o razonamiento matemático. (discalculia))

JUEGO	CARACTERÍSTICAS	CÓMO SE JUEGA	ASPECTOS QUE TRABAJA
 Imagen extraída de Amazon Operación dinamita	+ 7 años 15 min 2-6 jugadores Competitivo Ritmo de juego: por turnos Ed.: Lúdilo	Los jugadores disponen de una cuadrícula de cartas de 3x3 en el centro, y se reparten 3 cartas a cada jugador. A través del cálculo (suma, resta, multiplicación o división) se podrán ir explotando cartas con el mismo valor.	Cálculo (sumas, restas, multiplicaciones y divisiones). Velocidad de procesamiento y la memoria.
 Imagen extraída Toysrus El Uno	+ 7 años 2-10 jugadores 10 min Competitivo Ritmo de juego: por turnos Ed.: Mattel	Cada jugador tiene cartas con colores, números y normas. El objetivo es deshacerse de todas las cartas, colocando una carta que coincida con el color o número de la carta en la mesa. Cuando a un jugador le queda una sola carta, deberá gritar "¡Uno!" para avisar a los demás.	Representación numérica. Velocidad de procesamiento. Control atencional y flexibilidad.
 Imagen extraída de Amazon Math Batt	+ 6 años 2 - 6 jugadores 10- 15 min Ritmo de juego: todos a la vez. Competitivo Ed.: ALLEOVS	Los jugadores deberán ir resolviendo multiplicaciones en cada ronda. El jugador que consiga la multiplicación más elevada con la combinación de su carta y la del montón, gana esa ronda. (Uso de las tablas de multiplicar de la 1 a la 9).	Cálculo (multiplicaciones). Composición decimal del número.

JUEGO	CARACTERÍSTICAS	CÓMO SE JUEGA	ASPECTOS QUE TRABAJA
 <p>Imagen extraída de Amazon IQ Puzzler Pro</p>	<p>+ 6 años +1/2 jugadores 10min (dependiendo del número de retos) Ritmo de juego: por turnos Ed.: Smart games</p>	<p>Los jugadores elegirán una figura modelo (2D o 3D) de un cuaderno de imágenes y se deberá mover y rotar las piezas hasta crear la imagen del reto elegida.</p>	<p>Razonamiento matemático: resolución de problemas. Procesamiento visoespacial.</p>
 <p>Imagen extraída de Amazon Magic Snake</p>	<p>+ 5años +1 jugador 10min Colaborativo Ritmo de juego: por turnos Ed.: Cubidi</p>	<p>Los jugadores dispondrán de un rompecabezas compuesto por piezas conectadas que pueden girarse para formar distintas figuras. Se puede jugar manipulando las piezas libremente o siguiendo un modelo y construir formas como animales, letras o formas geométricas.</p>	<p>Razonamiento matemático: resolución de problemas. Procesamiento visoespacial. Planificación.</p>
 <p>Rompecabezas: Piezas 3d Imagen extraída de Amazon</p>	<p>+ 6 años 1-2 jugadores 5-15min Competitivo Ritmo de juego: todos a la vez. Ed.: Holzsammlung</p>	<p>El jugador deberá reproducir una figura modelo identificando las piezas necesarias, así como su posición y rotación para alcanzar la figura tridimensional elegida.</p>	<p>Razonamiento matemático: resolución de problemas. Procesamiento visoespacial. Planificación.</p>
 <p>Rummikub Imagen extraída de Amazon</p>	<p>+ 6 años 2jugadores o equipos 10min Competitivo Ritmo de juego: por turnos. Ed.: Hasbro</p>	<p>Cada jugador dispone de 14 fichas con números del 1 al 13 de distintos colores. Los jugadores deberán formar combinaciones de fichas compuestas por escaleras de números del mismo color o formar tríos y cuartetos de mismo número, pero distintos colores. En cada turno, se pueden crear nuevas combinaciones o añadir fichas a las ya creadas.</p>	<p>Representación numérica. Razonamiento matemático: resolución de problemas. Control atencional. Planificación.</p>

JUEGO	CARACTERÍSTICAS	CÓMO SE JUEGA	ASPECTOS QUE TRABAJA
 Matico Imagen extraída de Amazon	+ 8 años 2- 6jugadores o equipos 10-15min Competitivo Ritmo de juego: por turnos Ed.: Mercurio	Los jugadores deberán encontrar entre sus cartas los números que permitan resolver la operación en el menor tiempo posible fijándose en las cartas con símbolos matemáticos.	Representación numérica. Cálculo (suma, resta, multiplicación o división). Memoria de trabajo.
 Igoteco Imagen extraída de Amazon	+ 5 años 2-6 jugadores o equipos 15-20min Cooperativo Ritmo de juego: por turnos Ed.: Hasbro	Juego de construcción con piezas de madera que se ensamblan sin pegamento ni herramientas. Los jugadores pueden seguir los pasos para formar modelos como casas, puentes o vehículos, o construir nuevas creaciones usando la imaginación y creatividad.	Procesamiento visoespacial. Flexibilidad. Creatividad.
 Starry Sky Dreamer Imagen extraída de Vevor	+ 5años 2 - 8jugadores 10-20 min Cooperativo Ritmo de juego: todos a la vez. Ed.: Play Factory	Los jugadores deberán unir distintas piezas (varillas y conectores) hasta construir estructuras tridimensionales siguiendo los pasos de los modelos propuestos o inventando sus propias creaciones.	Procesamiento visoespacial. Flexibilidad. Creatividad.
 Take it easy Imagen extraída de Don Meeple	+ 8 años 1-6 jugadores 20 min Ritmo de juego: por turnos Competitivo Ed.: Brain Picnic	Cada jugador dispondrá de un tablero hexagonal y un conjunto de fichas con líneas de colores y números. Cada jugador irá colocando fichas en sus tableros, para formar líneas del mismo color que permitan la máxima puntuación posible.	Cálculo (multiplicaciones). Procesamiento visoespacial. Planificación.

JUEGO	CARACTERÍSTICAS	CÓMO SE JUEGA	ASPECTOS QUE TRABAJA
 <p>Imagen extraída de Mi juego bonito</p> <p>Line-it</p>	<p>+ 8 años 2-5jugadores 20 min Ritmo de juego: por turnos Competitivo. Ed.: Tranjis Games</p>	<p>Juego de cartas con números de diferentes colores en el que los jugadores deberán formar secuencias numéricas ascendentes o descendentes para ganar la máxima puntuación posible. En cada turno, se decidirá en qué línea colocar la carta, usar cartas de apuestas o puntuar lo acumulado.</p>	<p>Representación numérica. Cálculo. Control atencional. Planificación.</p>
 <p>Imagen extraída de Amazon</p> <p>Sushi go party!</p>	<p>+8 años 2- 8jugadores 20 min Ritmo de juego: por turnos Competitivo Ed.:Devir</p>	<p>Juego de 3 rondas, en la que, en cada una de ellas, los jugadores deberán elegir una carta de su mano y pasar el resto de cartas al siguiente, para formar las combinaciones de sushi con más puntos posible.</p>	<p>Razonamiento matemático: resolución de problemas. Cálculo (suma, resta, multiplicación o división).</p>
 <p>Imagen extraída de Amazon</p> <p>Zombie Kidz:evolution</p>	<p>+10 años 2 - 6 jugadores 20 min Ritmo del juego: por turnos Competitivo Ed.: Mercurio</p>	<p>Los jugadores deberán crear hipótesis sobre la situación oculta que se ha establecido al inicio de la partida valorando las cartas entregadas.</p>	<p>Razonamiento matemático: resolución de problemas. Flexibilidad.</p>
 <p>Imagen extraída de</p> <p>Isla Calavera</p>	<p>+ 8 años 2- 8 jugadores 20 min Ritmo de juego: por turnos Competitivo Ed.: Mercurio</p>	<p>El objetivo será conseguir la máxima puntuación a través de las combinaciones más valiosas de números y elementos. El juego está compuesto por un conjunto de 8 dados y un taco de cartas con retos.</p>	<p>Cálculo (suma, resta y multiplicación). Razonamiento matemático: resolución de problemas. Planificación.</p>

JUEGO	CARACTERÍSTICAS	CÓMO SE JUEGA	ASPECTOS QUE TRABAJA
 Imagen extraída de Kinuma . Alto Voltaje	+ 8 años 2- 4 jugadores 15 min Competitivo Ritmo de juego: todos a la vez. Ed.: Mercurio	Juego de cartas en las que cada jugador por turnos colocará una de sus cartas en el montón central atendiendo a las operaciones y números que marquen las cartas.	Representación numérica. Cálculo. Control atencional. Planificación.
 Imagen extraída de Mi juego bonito Brain Box matemáticas	+ 8 años 15-30 minutos Ritmo de juego: por turnos Competitivo Ed: Bezzerwizzer Studio	Los jugadores deberán estar atentos a las cartas que vayan apareciendo (operaciones, gráficos, conceptos matemáticos...) durante unos segundos para posteriormente contestar preguntas sobre ellos.	Representación numérica. Cálculo. Procesamiento visoespacial. Control atencional. Memoria de trabajo.
 Imagen extraída de Thinkfun Rush hour	+ 8 años 1 jugador 10 min Ed.: Thinkfun	Los jugadores deberán seleccionar una de las cartas modelo y colocar los coches en el tablero del "atasco". El objetivo será sacar el coche rojo del atasco moviendo los coches y camiones restante en las direcciones que permitan los coches del tablero.	Razonamiento matemático: resolución de problemas. Planificación.
 Imagen extraída de Amazon The Mind	+ 8 años 2-7 jugadores 15 min Cooperativo Ritmo de juego: por turnos Ed. Mercurio	Los jugadores deberán conseguir crear una secuencia ascendente de los números repartidos sin poder hacer señas ni hablar entre ellos. Cada jugador deberá colocar alguno de sus números cuando piense que es la posición correcta en la secuencia. En cada nivel se irán entregando un mayor número de cartas.	Representación numérica. Control inhibitorio.