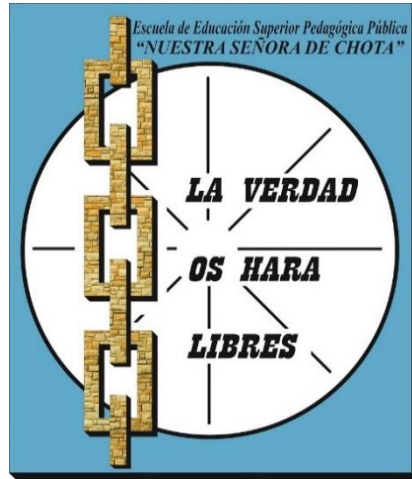


**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
“NUESTRA SEÑORA DE CHOTA”**



TRABAJO DE INVESTIGACIÓN
RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CANTIDAD EN NIÑOS DE
4 AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL

PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL

AUTORA:

KATHERINE JANETH NOBLECILLA ROJAS (ORCID: [0009-0003-9016-8164](https://orcid.org/0009-0003-9016-8164))

ASESOR:

DR. HERNANDO NÚÑEZ MEDINA (ORCID: [0000-0003-3238-3491](https://orcid.org/0000-0003-3238-3491))

CHOTA, PERÚ - 2025



Handwritten signature of Dr. Jamer Norvil Mirez Toro.

DR. JAMER NORVIL MIREZ TORO
RESPONSABLE DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL DIGITAL
EESPP NUESTRA SEÑORA DE CHOTA

KATERINE NOBLECYLLA RK -TNT 2

Noblecilla RK - TNT.pdf

- PE EDUCACIÓN INICIAL
- PE EDUCACIÓN INICIAL
- Universidad Nacional de Ingeniería

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:oid:::26663:488057905

18 páginas

Fecha de entrega
28 ago 2025, 11:04 GMT-6

6498 palabras

Fecha de descarga
28 ago 2025, 11:32 GMT-6

37.896 caracteres

Nombre del archivo
Noblecilla RK - TNT.pdf

Tamaño del archivo
357.0 KB

Reporte de similitud

● 15% de similitud general

Principales fuentes encontradas en las siguientes bases de datos:

- 11% Base de datos de Internet
- 3% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de Crossref
- Base de datos de contenido publicado de Crossref
- 10% Base de datos de trabajos entregados

FUENTES PRINCIPALES

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.



Handwritten signature of Dr. Jamer Norvil Mirez Toro.

DR. JAMER NORVIL MIREZ TORO
RESPONSABLE DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL DIGITAL
EESPP NUESTRA SEÑORA DE CHOTA

25 % detectado como IA

El porcentaje indica la cantidad de texto calificado en la entrega que probablemente se generó usando IA.

Precaución: Se necesita revisión.

Es esencial comprender los límites de la detección de IA antes de tomar decisiones acerca del trabajo del estudiante. Te alentamos a obtener más información acerca de las funciones de detección de IA de Turnitin antes de usar la herramienta.

Aviso legal

Nuestra evaluación de escritura con IA está diseñada para ayudar a los académicos a identificar texto que podrían haberse preparado mediante una herramienta de IA generativa. Es posible que nuestra evaluación de escritura con IA no siempre sea precisa (existe la posibilidad de que identifique erróneamente redacciones probablemente generadas por humanos como generadas por IA, y redacciones probablemente generadas por IA como generadas por humanos), por lo que no debe usarse como único fundamento para aplicar sanciones a un estudiante. Para determinar si es un caso de deshonestidad académica, se necesita de un escrutinio mayor y el juicio humano, junto con la aplicación de las políticas académicas específicas de la organización.

Preguntas frecuentes

¿Cómo debería interpretar los falsos positivos y el porcentaje de escritura con IA de Turnitin?

El porcentaje que se muestra en el reporte de escritura con IA es la cantidad del texto calificado en la entrega que el modelo de detección de escritura con IA de Turnitin determina se generó probablemente con IA desde un modelo de lenguaje de gran tamaño.

Los falsos positivos (que marcan incorrectamente alertas de texto escrito por humanos como generado con IA) son una posibilidad en los modelos de IA.

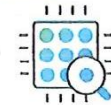
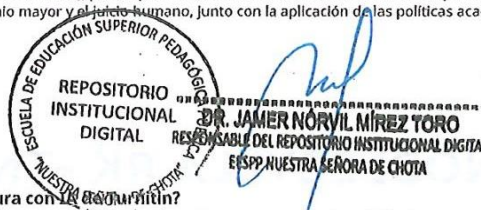
Los puntajes de detección de IA inferiores al 20 %, que no aparecen en reportes nuevos, tienen una mayor probabilidad de ser falsos positivos. Para reducir la probabilidad de malinterpretación, no se atribuye ningún puntaje o resultado y se indican con un asterisco en el reporte (*%).

El porcentaje de escritura con IA no debe ser el único fundamento para determinar si ha ocurrido una mala conducta. El revisor/instructor debería usar el porcentaje como un medio para iniciar una conversación formativa con sus estudiantes o usarlo para examinar el ejercicio entregado según las políticas de la escuela.

¿Qué significa 'texto calificado'?

Nuestro modelo sólo procesa texto calificado en la forma de escritura de formato largo. La escritura de formato largo se refiere a los enunciados individuales en párrafos que constituyen una parte más grande del trabajo escrito, como un ensayo, una disertación, un artículo, etc. El texto calificado que se ha determinado que se generó probablemente con IA se resaltará en color cian en la entrega.

El texto no calificado, como viñetas, bibliografías comentadas, etc., no se procesará y puede crear disparidad entre los puntos destacados de la entrega y el porcentaje mostrado.



Índice

Resumen.....	5
Abstract.....	6
Introducción.....	7
1. Fundamentación teórica de la resolución de problemas de cantidad.....	8
1.1. Definición.....	8
1.2. Teorías.....	9
1.2.1. <i>Teoría cognitiva de Jean Piaget</i>	9
1.2.2. <i>Método de resolución de problemas de George Pólya</i>	10
1.2.3. <i>La teoría sociocultural de Vygotsky</i>	10
1.3. Dimensiones de la resolución de problemas de cantidad.....	11
1.3.1 <i>Noción de número</i>	11
1.3.2 <i>Noción de clasificación</i>	12
1.3.3 <i>Noción de seriación</i>	13
2. Estrategias para fortalecer la resolución de problemas de cantidad.....	14
2.1. Juego social.....	14
2.2. Juegos populares y tradicionales.....	15
2.3. Juego de construcción.....	16
2.4. Juegos psicomotores.....	17
3. Tipos de investigación y resultados.....	17
3.1. Investigación cuantitativa.....	17
3.2. Investigación Cualitativa.....	20
Conclusiones.....	21
Referencias.....	22

Resumen

Las matemáticas son de vital importancia para el crecimiento científico y tecnológico de la sociedad actual. Esta capacidad es esencial para el progreso técnico y económico de las naciones, y brinda a los humanos a conocer de mejor manera todo lo que nos rodea. La habilidad de solucionar problemas de cantidad es clave en los niños, ya que permite preparar como enfrentar a los retos del mundo promoviendo a su desarrollo actual. En relación a esta situación educativa, surgen las siguientes preguntas: ¿Qué estrategias y teorías se han aplicado en niños de 4 años? ¿Qué dimensiones han considerado los autores en las investigaciones? ¿Qué enfoques de investigación se han aplicado en el estudio de la resolución de problemas de cantidad? El presente trabajo tiene como propósito reunir y examinar información teórica con el fin de entender cómo mejorar la solución de problemas cuantitativos desde un enfoque pedagógico. Para alcanzar el propósito se recopiló 20 fuentes documentales (tesis y artículos científicos). Analizando estas fuentes, las investigaciones de varios autores, ya sea cuantitativas o cualitativas, demostraron viabilidad del uso y referencias de varios tipos estrategias didácticas relacionándose con la mejora de la resolución de problemas de cantidad en preescolares. No obstante, se ha observado la urgencia de renovar las tácticas pedagógicas, integrar tecnologías y poner en marcha métodos innovadores para solucionar problemas de cantidad. Esto facilitará a los docentes enseñar las matemáticas de forma eficaz, ajustándose a lo que los niños necesitan y obteniendo mejores resultados en su proceso de aprendizaje.

Palabras clave: Problemas de cantidad, resolución de problemas, noción de número, noción de seriación.

Abstract

Mathematics is vitally important for the scientific and technological growth of today's society. This ability is essential for the technical and economic progress of nations and enables humans to better understand everything around us. The ability to solve quantitative problems is crucial for children, as it prepares them to face the challenges of the world, promoting their current development. Regarding this educational situation, the following questions arise: What strategies and theories have been applied with 4-year-old children? What dimensions have authors considered in their research? What research approaches have been applied to the study of quantitative problem-solving? The purpose of this work is to gather and examine theoretical information in order to understand how to improve quantitative problem-solving from a pedagogical perspective. To achieve this objective, 20 documentary sources (theses and scientific articles) were compiled. Analyzing these sources, several authors' research, both quantitative and qualitative, demonstrated the viability of using and referenced various types of teaching strategies related to improving the resolution of quantitative problems in preschoolers. However, an urgent need has been observed to renew teaching tactics, integrate technologies, and implement innovative methods for solving quantitative problems. This will help teachers teach mathematics effectively, adapting to children's needs and achieving better learning outcomes.

Keywords: Quantity problems, problem solving, notion of number, notion of seriation.

Introducción

Desde las edades muy tempranas de la vida las matemáticas siempre han estado presentes, como ocurre en los niños de cuatro años de edad. Este asunto ha adquirido un valor particular en el desarrollo de competencias matemáticas en niños de educación inicial durante los últimos años recientes ya que se reconoce que es fundamental para la enseñanza. Por ello las competencias matemáticas se convierte en un elemento crucial para educar niños que tengan la capacidad de solucionar situaciones problemáticas que suceden en la vida cotidiana. Desde este punto de vista, el análisis de las competencias matemáticas en niños de cuatro años se manifiesta como un asunto contemporáneo de investigación, partiendo de la necesidad de hallar estrategias novedosas que impulsen la mejora del aprendizaje de las matemáticas en los infantes (Andrade, 2020).

Uno de los pilares principales en la educación de niños y niñas es el desarrollo de las competencias matemáticas, ya que nos permite el enriquecimiento de capacidades de razonamiento para la solución de problemas, pensamiento crítico, argumentación, etc. Estas habilidades se usan en diversos ámbitos de la vida cotidiana (MINEDU, 2022). Por ende, es esencial que los niños se instruyan desde temprana edad, mediante el juego y exploración de manera que desarrollen capacidades como contar, agrupar, ordenar, seriar y efectuar operaciones matemáticas sencillas. El juego se ha incluido como un instrumento esencial para mejorar la solución de problemas de cantidad en la educación inicial a través de una variedad de propuestas pedagógicas. Esta técnica posibilita la incorporación de la enseñanza matemática a experiencias representativas, respetando el ritmo y los modos de aprendizajes propios de la infancia. Mediante el juego los niños y niñas adquieren destrezas cognitivas que les facilitan la exploración, experimentación y la creación de nociones matemáticas de forma espontánea y agradable (Vega, 2024).

En este escenario, las interrogantes de investigación que orientan el presente trabajo son ¿Qué estrategias y teorías se han aplicado en niños de 4 años? ¿Qué dimensiones han considerado los autores en las investigaciones? ¿Qué enfoques de investigación se han aplicado en el estudio de la resolución de problemas de cantidad? A partir de estas interrogantes, el objetivo principal es analizar estrategias y teorías que puedan fomentar el desarrollo de la resolución de problemas de cantidad, para dicho propósito se revisaron 20 fuentes académicas. Dentro de los trabajos revisados están: tesis, artículos científicos, publicados durante las últimas 5 años de publicación, con el fin de asegurar la actualidad y relevancia de la información. Las fuentes como Redalyc, SciELO, Dialnet, Revista Scienceevolution, Revista

Conrado y el buscador Académico. El presente trabajo se organizó en tres partes principales: fundamentación teórica, estrategias y tipo de investigación.

1. Fundamentación teórica de la resolución de problemas de cantidad

1.1. Definición

Ríos (2024) y Vega (2024), citando al MINEDU (2020), afirman que las matemáticas están presentes en la mayoría de situaciones de la vida cotidiana, permitiendo a los niños y niñas comprender y ubicarse en el mundo que los rodea, y que la resolución de problemas contribuye significativamente a la adquisición de nuevos aprendizajes. En este marco, la competencia de resolución de problemas de cantidad impulsa el desarrollo de conceptos matemáticos básicos, al favorecer la comprensión progresiva de la cantidad y el número: primero a través del aprendizaje de los nombres de los números, luego mediante la comprensión de su significado, y finalmente con el conteo espontáneo. Sin embargo, este proceso puede dar la idea errónea de que los niños están listos para solucionar problemas más complejos, como por ejemplo restar o sumar, cuando en realidad no se han establecido las bases requeridas. Por lo tanto, esta capacidad deberá ser fomentada mediante la exploración del entorno posibilitando que los niños identifiquen propiedades perspectivas de los objetos, como su color, forma y tamaño.

Igualmente, Alegre y Loayza (2023), citando al MINEDU (2017), aseguran que la resolución de problemas facilita adquirir conocimientos matemáticos al abordar múltiples situaciones, ya sean propias de las matemáticas o del ambiente diario. Esta habilidad requiere que los niños y niñas puedan utilizar, modificar y adaptar métodos relevantes para encontrar alternativas lo cual promueve el crecimiento del pensamiento lógico y crítico. Por medio de este proceso se fomenta una comprensión activa de los conceptos matemáticos fundamentada en la experiencia y en la búsqueda permanente de soluciones. Asimismo, resolver problemas se vuelve una herramienta fundamental para desarrollar aprendizajes significativos.

De igual manera, Ccorahua (2022), al citar al MINEDU (2016), indica que, con base en el programa curricular de educación inicial, los niños logran aprender interactuando con diferentes objetos disponibles para ellos y descubriendo sus cualidades. Dicha exploración les facilita afrontar y solucionar problemas que aparecen en su vida diaria, estructurar sus acciones y crear conocimientos esenciales que son el fundamento para el desarrollo de su pensamiento.

1.2. Teorías

1.2.1. *Teoría cognitiva de Jean Piaget*

Castro et al (2020) citando a Piaget (1986) indica que, es necesario considerar que los conocimientos adquiridos durante las etapas del desarrollo del niño van adquiriendo nuevos conocimientos, además agregó que el niño es libre de adquirir un entendimiento social, todo esto se da porque se relaciona con su entorno y así poder desarrollar un pensamiento crítico. Así mismo, Chisag (2024) sostiene que la teoría del desarrollo cognitivo subraya la importancia de construir el conocimiento mediante la experiencia y la interacción que se da durante el entorno que le rodea. Además, nos menciona que la imaginación y el pensamiento creativo son herramientas muy poderosas para una buena estimulación del pensamiento y la solución de problemas.

Nima (2020) señala que el pensamiento lógico-matemático se desarrolla de manera progresiva y por etapas, y que, a los cuatro años, los niños se encuentran en la etapa preoperacional, según la teoría del desarrollo cognitivo. En esta fase, el aprendizaje se ve favorecido principalmente a través del juego, la exploración y la manipulación de objetos concretos. Mediante estas actividades, los niños desarrollan conceptos fundamentales relacionados con la cantidad del tamaño, número y forma. En consecuencia, el juego no solo estimula la curiosidad, sino que también fortalece procesos cerebrales como la atención, el razonamiento y la memoria. De esta manera se encuentran las bases para un pensamiento matemático más complejo en etapas siguientes

Calle, Rodríguez et al (2024) se enfocan en la fase preoperacional del desarrollo cognitivo que abarca más o menos los cuatro a 7 años de vida. Los niños en esta etapa muestran un progreso significativo en sus habilidades mentales, lo cual se manifiesta a través de una rápida obtención de conocimientos sobre su entorno. Aunque su pensamiento es aún intuitivo e egocéntrico comienzan a desarrollar habilidades como la clasificación, reconocimiento de patrones y secuenciación. En esta etapa, el aprendizaje se ve facilitado por experiencias tangibles y significativas. Por lo tanto, el juego, manipulación de materiales y la exploración son esenciales para estimular su desarrollo.

Ríos (2024), argumenta que las primeras etapas de los procesos didácticos deben empezar en un nivel vivencial o sensorial, que incluye actividades que involucran movimiento, música, expresión física, juegos de roles y lectura. Estas vivencias posibilitan que los niños aprendan de una forma significativa y activa mediante la indagación directa con su entorno. Cuando manipulan diversos materiales, desarrollan nociones matemáticas fundamentales.

Entre ellas, destacan la clasificación, la agrupación, las secuencias y las seriaciones. Estas acciones contribuyen al fortalecimiento del pensamiento lógico-matemático. Así, se establece una base sólida para aprendizajes más complejos.

Según Celi et al (2021) citando a Piaget (1986) menciona que pensamiento lógico-matemático en los niños se desarrolla por etapas. La primera es la etapa sensorio motriz (0-2 años), donde el niño conoce su entorno a través de los sentidos y el movimiento; en esta fase, solo comprende lo que puede ver, tocar u oler. Luego sigue la etapa preoperacional (2-7 años), caracterizada por un pensamiento simbólico inicial y por interacciones directas con personas y objetos. Durante estas etapas, el niño va construyendo su conocimiento a partir de la experiencia concreta y la acción.

1.2.2. Método de resolución de problemas de George Pólya

Nima (2020), Mosquera y Zabala (2023), citan a George Pólya (1984) destacaron la importancia del método de resolución de problemas en el aprendizaje de las matemáticas. Todos coinciden en que este enfoque se estructura en cuatro pasos fundamentales: comprender el problema, concebir un plan, ejecutar el plan y examinar la solución. Mosquera y Zabala subrayan que estos pasos permiten analizar los procesos cognitivos que realizan los niños al resolver problemas cotidianos, desarrollando habilidades como la interpretación, el análisis, la argumentación y la comunicación, además advierte que muchas veces los niños se frustran ante problemas difíciles de comprender, por lo que el uso de esta secuencia facilita la resolución y reduce la ansiedad.

Celi et al (2021), Castro (2020) y Pólya (1984) coinciden en enfatizar la importancia del método de resolución de problemas como una herramienta esencial para orientar el razonamiento matemático desde los primeros años de educación. Celi et al (2021), Destaca que ese método posibilita que los niños desarrollen competencias cognitivas mediante el ensayo de tácticas, exploración y reflexión, lo cual contribuye a aprendizajes más perdurables. Castro, por su parte, señala que las atribuciones del Pólya son fundamentales para reforzar el aprendizaje en la etapa infantil, pues fomentan un razonamiento analítico y organizado. Los autores reconocen que este enfoque no solo mejora las habilidades de resolución, sino que también fomenta una comprensión profunda de los conceptos matemáticos.

1.2.3. La teoría sociocultural de Vygotsky

Según sus investigaciones de tipo cualitativo, Ludeña y Zambrano (2022), citando a Vygotsky (1978), sostiene que los procesos sociales y culturales mediados por la interacción

sientan las bases para el desarrollo del pensamiento lógico infantil. De acuerdo con lo que explican las competencias psicológicas superiores, como el rozamiento lógico, se originan primero en el plano social por medio de la interacción con los demás y posteriormente se interiorizan a nivel individual, desde este punto de vista el pensamiento lógico es una habilidad psicológica que se desarrolla gradualmente a través de la participación activa del niño en contextos sociales significativos, lo que apoya a la adopción de herramientas cognitivas críticas para su desarrollo

Castro (2020) y Vega (2024) de acuerdo con sus investigaciones, indican que la construcción del aprendizaje de los niños se basa en experiencias significativas y activas que incluyen la interacción social y la exploración del entorno. Castro menciona que los niños aprenden a través de la investigación y exploración, que son procesos cruciales en la adquisición de conocimientos. De igual modo, Vega sostiene que los juegos son esenciales para el desarrollo de los niños porque les permiten interactuar, practicar habilidades de comunicación y empáticas e interiorizar normas, valores culturales y roles. Según ambos autores, estas experiencias tienen el potencial de mejorar el crecimiento general del niño.

Calle y Rodríguez (2024) explican que el entorno social desempeña un papel crucial en el desarrollo del pensamiento lógico y matemático de los niños. Indican que, al interactuar con otras personas, los niños aprenden estrategias cognitivas que mejoran su capacidad de razonamiento análisis y toma de decisiones. Estas experiencias facilitan el desarrollo de aprendizajes ya que están conectados con situaciones del mundo real y cotidiano. Además, permiten que el niño desarrolle competencias clave para resolver problemas, adaptarse a nuevos contextos y aplicar conocimientos de manera flexible. De esta forma, el entorno social se convierte en un mediador activo del desarrollo cognitivo.

1.3. Dimensiones de la resolución de problemas de cantidad

1.3.1 Noción de número

Ríos (2024) cita al Ministerio de Educación (2013) sostiene que es crucial considerar algunos conceptos matemáticos en el nivel inicial, puesto que serán de utilidad como fundamento para generar el razonamiento matemático. Siendo este la noción de número. Pues muchas veces se tiene el concepto del número, mas no se conoce como brindar una explicación exacta sobre este. Por ello, el concepto del número se acoge sólo en nuestra mente para ponerlo un “nombre” a distintos problemas diarios, con ellos se pretende explicar el concepto abstracto del número.

Nima (2020), citando a López (2017), señala que el aprendizaje del conteo en los niños es un proceso progresivo, en el cual, a medida que avanzan, comienzan a utilizar los números para establecer un orden. Este aprendizaje marca el inicio del uso funcional del número, permitiéndoles producir y organizar información numérica. Sin embargo, en algunos casos, los niños aún no comprenden que al contar deben asignar un número a cada elemento. Esta dificultad refleja la necesidad de acompañar el proceso con experiencias concretas, contar no solo implica repetir una secuencia numérica, sino comprender su aplicación práctica.

1.3.2 Noción de clasificación

Los autores Ludeña y Zambrano (2022) citan a Piaget (1969) hablan directamente de las habilidades matemáticas, ellos realizan teorías literarias en la que definieron a la clasificación como la habilidad de ordenar objetos según una característica específica, como el tamaño. Así mismo, así mismo definen a la noción de clasificación la habilidad que consiste en dividir un conjunto de objetos en grupos, donde cada grupo contiene objetos que comparten una característica específica, ya que les ayuda a identificar y comprender las propiedades de los objetos. La clasificación se puede realizar de forma progresiva, agrupando objetos según diferentes criterios, lo que permite a los niños explorar las características de un conjunto de forma más profunda.

Ríos (2024) cita a Piaget (1975) sostiene, que esta noción se encuentra presente durante el periodo preoperacional, por niños de 2 años a 7 años. Define la noción de clasificación de generar grupos de objetos, a través de la identificación de similitudes y diferentes entre ello, siempre teniendo en cuenta las características que lo definen al objeto. Al agrupar, el niño establece una relación de pertenencia con los objetos comprendidos. Agrego a ello el Ministerio de Educación (2020) en la “Guía de matemática en el nivel inicial” describe la noción de clasificación, asegurando que tanto niños y niñas agrupen objetos basándose en similitudes y separen basándose en las diferencias.

Nima (2020) citando a Bautista (2023) define que la noción de clasificación es la habilidad que tiene el niño para poder realizar agrupación teniendo en cuenta las características de los objetos por color, tamaño o forma, además refiere que para poder determinar las características de los objetos y lograr hacer la una clasificación y poder agrupar u ordenarlos según un criterio. Partimos a través de tres niveles, primer nivel: bajo rendimiento en los criterios al clasificar, segundo nivel: nivel medio de rendimiento de los criterios y uso es progresivo y por último el tercer nivel: logra una clasificación.

1.3.3 Noción de seriación

Autores como Sandoval (2022) y Boy (2022) han investigado directamente la noción de seriación por tamaño en niños de educación inicial, demostrando que esta habilidad puede ser fortalecida mediante materiales concretos y estrategias lúdicas adecuadas al nivel de desarrollo infantil. En sus trabajos, ambos coinciden en que la seriación por tamaño es una competencia progresiva que permite a los niños establecer relaciones espaciales, reconocer secuencias y comparar objetos desde una perspectiva lógica y matemática.

Sandoval (2022) citando a Piaget (1980) en su estudio realizado señala que la seriación por tamaño consiste en organizar objetos de forma creciente o decreciente según su longitud, desde el más pequeño hasta el más grande o viceversa. Para la autora, el niño, al manipular objetos como bloques, fichas o cilindros, comienza a desarrollar un pensamiento lógico que le permite establecer relaciones cuantitativas entre los elementos observados. En su investigación, aplicó sesiones de aprendizaje con material estructurado como torres encajables y cubos de diversos tamaños, y observó avances significativos en la capacidad de ordenar siguiendo un criterio específico. Destaca que la experiencia directa con el material es clave para lograr un aprendizaje significativo, pues activa conocimientos previos y fomenta el razonamiento.

Por su parte, Martínez (2022) en su trabajo de investigación definió la noción de seriación como la capacidad de ordenar objetos según una propiedad común, específicamente el tamaño. En su propuesta, usó materiales didácticos como palitos, recipientes y bloques encajables, donde los niños tenían que ordenarlos del más grande al más pequeño o viceversa. Señala que los niños inicialmente muestran dificultad para identificar los extremos (más grande/más pequeño), pero con acompañamiento docente logran establecer el orden en secuencia. Indica también que el desarrollo de esta habilidad ocurre en etapas: primero se identifican diferencias notorias de tamaño y luego se comprenden relaciones más sutiles entre objetos cercanos en medida.

Ambos autores coinciden en que la seriación por tamaño es una habilidad básica en el área de cantidad y constituye un paso previo para el aprendizaje del número y la medida, ya que al ordenar objetos los niños desarrollan también la atención, percepción visual, y memoria secuencial. Asimismo, subrayan que la función del maestro es crucial para dirigir el proceso de comparación, observación y organización de materiales.

2. Estrategias para fortalecer la resolución de problemas de cantidad

Los docentes deben utilizar diversas estrategias que fortalezcan las habilidades matemáticas de los niños para mejorar la resolución de problemas de cantidad en el nivel inicial. Dichas estrategias deben centrarse en fomentar la agrupación, relación entre cantidad y número, así como también el razonamiento lógico. Es de vital importancia proporcionar experiencias valiosas que posibiliten que los niños solucionen problemas de manera independiente. Así, se fomenta su capacidad para analizar y su pensamiento crítico. Asimismo, se promueve un aprendizaje útil y estable. (Andrade, 2020)

2.1. Juego social

Ccorohua (2022), Nima (2022) y Anchahua et al. (2023), En estudios realizados en Perú concuerdan en que los juegos sociales son necesarios para el progreso integral de los niños y cada uno fue implementado de manera particular en escenarios educativos. Ccorohua (2022) logró implementar juegos cooperativos y de reglas basados en sesiones pedagógicas con estudiantes de educación inicial observando mejoras en la convivencia, trabajo en equipo y respeto mutuo. Nima fomentó la conciencia social y el aprendizaje de normas a través de juegos simbólicos y espontáneos que se centraban en la asociación, la aglomeración y la relación con el entorno. Del mismo modo, Anchahua et al. utilizaron juegos cooperativos que estaban estructurados con reglas explícitas y orientadas a fortalecer la responsabilidad grupal, la cooperación de toma de decisiones colectiva. De manera integral, estos estudios muestran que los juegos sociales no solo promueven el crecimiento socioemocional, sino que también sirven como una estrategia eficaz para mejorar el aprendizaje en nivel inicial.

Vega (2024), en su estudio realizado en una institución educativa inicial peruana, utilizó actividades lúdicas grupales como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje holístico de los niños. Especialmente implementó juegos cooperativos donde los niños tenían que cooperar para resolver problemas simples, participar en dinámicas de reparto de roles y seguir reglas grupales. Estas actividades hicieron posible ver cómo la participación activa de los niños en el juego mejoraba su comunicación, aumentaba su empatía y les ayudaba a desarrollar habilidades como la cooperación, la regulación emocional y el respeto. Asimismo, los juegos fueron utilizados como herramientas para que los niños desarrollaran conocimientos de manera contextualizada y significativa.

2.2. Juegos populares y tradicionales

Para examinar el impacto de los juegos tradicionales y populares en el aprendizaje en niños, Stach y Torres (2022), llevo a cabo una investigación con 16 niños de cuatro años y cinco años. Algunos de los juegos que se emplearon fueron, la soga, el trompo, la rayuela, y el escondite, los cuales se incorporaron a las actividades cotidianas. Se demostró que mediante la participación y observación dinámica de los niños que dichos juegos refuerzan capacidades como seguir instrucciones, elaborar planes, solucionar desafíos y colaborar en conjunto. Los hallazgos indicaron que los diferentes tipos de juegos producía diferentes aprendizajes importantes. Asimismo, se fomentó la colaboración, la interacción social y el respeto. Callizaya llega a la conclusión que los juegos tradicionales no solamente fomentan el desarrollo en términos emocionales, sociales y cognitivos, sino que además fortalecen la identidad cultural. Estos juegos, al vincular a los niños con sus fundamentos y principios de la comunidad, se transforman en una plataforma educativa completa.

Ludeña y Zambrano (2022) y Vega (2024), Según sus estudios efectuados en centros de educación inicial en Perú, se destaca la importancia del juego como una estrategia clave para el desarrollo completo de los niños, donde trata tanto aspectos cognitivos, sociales, emocionales y culturales. Implementaron sesiones de juego que se encontraban bien estructuradas e incluían actividades motoras, juegos de rol y juegos simbólicos en un ambiente escolar regulado. Dichas sesiones permitieron ver de qué manera el juego reforzaba la comunicación verbal y no verbal, así como la capacidad de resolver problemas y pensar de manera creativa. Asimismo, demostraron que los niños logran elevar su autoestima, aliviar tensiones, desarrollar el lenguaje de manera notable y obtener nuevos conocimientos. En cuanto a Vega, realizo sus estudios en una entidad de enseñanza del nivel inicial en Perú, enfocándose en juegos tradicionales típicos de la zona andina. En el transcurso de las sesiones se puso en práctica juegos como la rayuela, trompo y soga, que le permitieron observar de que manera los niños fortalecían su identidad cultural adoptaban diferentes funciones sociales. Se analizaron también elementos como la colaboración, pertinencia y respeto lo que permitió observar un avance significativo en términos de desarrollo actitudinal y social de los participantes.

Alegre y Loayza (2024), Andrade (2020) y Anchahua et al. (2023), en estudios realizados en Perú concuerdan en que los juegos tradicionales son una herramienta pedagógica y cultural importante para el desarrollo de los niños. Implementaron una propuesta pedagógica en centros de educación inicial que incluía juegos tradicionales en las sesiones de aprendizaje

lo que permitió que los niños desarrollaran conocimientos de manera independiente y reforzaran su conexión con las tradiciones de su comunidad. Andrade desarrollo una experiencia educativa que se fundamentaba en el rescate de los juegos tradicionales a través de los relatos orales de adultos mayores, para después ponerlos en práctica en entornos educativos como medio para enlazar generaciones y aprender sobre cultura. También Anchahua et al. desarrollo una intervención empleando juegos tradicionales que estuvieron adaptados a cada región, percibiendo de qué manera los niños asimilaban los valores, normas, sentido de identidad y competencias sociales. Así corroboraron que los juegos tradicionales no solamente educan, sino que también preserva la memoria compartid de cada comunidad.

2.3. Juego de construcción

El aprendizaje y la evolución de los niños se ven beneficiados a largo plazo cuando participan constantemente en juegos constructivos. El uso de estos juegos no necesariamente fortalece habilidades matemáticas básicas como clasificar, contar y resolver problemas, sino que también establece las bases para un desarrollo cognitivo saludable y social. Los niños que a una edad temprana juegan juegos constructivos son los que están más capacitados para afrontar retos futuros, ya sean académicos o sociales, debido a las competencias integrales que se obtienen mediante estas actividades significativas y lúdicas.

Igualmente, Trujillo (2019) sostiene que la construcción está presente en todas las fases de la vida, siendo crucial desde los primeros años de edad. Mediante actividades lúdicas como por ejemplo construir torres, encajar cubos y apilar bloques, los niños no solo desarrollan habilidades cognitivas y motrices, sino que además mejoran su capacidad para la solución de problemas vinculados con la cantidad. Dichas actividades incluyen contar, comparar dimensiones, predecir resultados, clasificar piezas lo cual fomenta el razonamiento lógico-matemático. El niño al desarrollar conceptos fundamentales con cantidades, posiciones y formas, desarrolla ideas básicas con menos, mas, igual, corto o largo. De tal forma se vuelve un instrumento eficaz para promover el razonamiento matemático desde la niñez.

Martines (2022) en su estudio realizado en instituciones de Educación Inicial en Perú, aplicaron sesiones lúdicas que integraban juegos de modelado con plastilina, garabateo libre y juegos funcionales y lingüísticos, con el fin de potenciar el desarrollo de la motricidad fina, la expresión creativa y la capacidad comunicativa en niños de 4 y 5 años. Estas actividades permitieron observar cómo los niños expresaban ideas, emociones y conceptos mediante materiales manipulativos. Por su parte, Vega (2024) también en Perú, implementó una propuesta pedagógica en la que los juegos de construcción eran desarrollados en equipos.

Durante la aplicación, los niños trabajaron colaborativamente utilizando bloques, cubos y piezas armables, lo que incentivó el respeto por las ideas de los demás, la toma de decisiones compartidas y el fortalecimiento del valor del respeto. Además, analizó cómo estas actividades permitían aprendizajes integrales en áreas como matemática, comunicación y personal social, destacando mejoras en la creatividad, resolución de problemas y pensamiento lógico.

2.4. Juegos psicomotores

Autores como Germán (2021) y Ccorohua (2022) coinciden en que los juegos psicomotores son fundamentales para el desarrollo integral de los niños, especialmente en el fortalecimiento de la competencia Resuelve problemas de cantidad. Implementaron un programa con juegos como circuitos, carreras, saltos y desplazamientos, donde los niños mejoraron su orientación espacial, equilibrio y capacidad para resolver situaciones lógicas relacionadas con la cantidad. De manera similar, Merino Lazo aplicó actividades como lanzar, trepar y correr con un grupo reducido, logrando avances en la coordinación motora y en la habilidad para clasificar, comparar y establecer relaciones cuantitativas a partir del movimiento.

Estos estudios concluyen que el juego psicomotor no solo estimula el desarrollo físico, sino también el pensamiento lógico-matemático, ya que requiere atención, planificación y resolución de desafíos. A través del movimiento y la exploración activa, los niños construyen aprendizajes duraderos vinculados a la noción de número, tamaño y cantidad. Además, se resalta el papel del docente como guía en este proceso, organizando actividades estructuradas que permiten integrar el juego al currículo diario, fortaleciendo así la relación cuerpo-mente y sentando las bases del aprendizaje en áreas como la matemática.

3. Tipos de investigación y resultados

3.1. Investigación cuantitativa

En Ecuador, Ludeña y Zambrano (2022), Calle y Rodríguez (2024) estas investigaciones con enfoque cuasi-experimental demostraron la efectividad del uso de recursos lúdicos y tecnológicos en el fortalecimiento del aprendizaje matemático en educación inicial. En primer lugar, se puso en marcha una guía de actividades recreativas que promovió el desarrollo del pensamiento lógico – matemático, sobre todo en destrezas como la clasificación, seriación y nociones numéricas. Mediante actividades participativas, los niños consiguieron un mejor entendimiento y utilización de estos conceptos. En segundo lugar, se utilizó la pizarra digital interactiva como instrumento de aprendizaje en el salón de clases preescolar,

incorporando actividades orientadas a resolver problemas relacionados con las cantidades. Esta intervención posibilitó progresos específicos en la toma de decisiones, comparación y conteo en situaciones matemáticas. Las dos experiencias demuestran que la tecnología innovadora y el juego son herramientas efectivas para desarrollar habilidades matemáticas desde los primeros años de vida

El diseño cuasi-experimental facilitó la comparación de los resultados antes y después de las intervenciones, lo que les otorgó más validez a los hallazgos. Estos análisis incorporan recursos didácticos, tecnológicos y culturales que se ajustan a las necesidades reales del aula. Mientras que los juegos tradicionales refuerzan el aprendizaje contextualizado y el sentido de pertenencia, la utilización de la pizarra digital fomentó la concentración sostenida y estimulada a los niños. Las estrategias implementadas evidencian que no hay un solo método para enseñar matemáticas; más bien, el enfoque tiene que ser variado, relevante y significativo de acuerdo al contexto. De esta manera, se fomenta el crecimiento social y afectivo de los niños, además del aprendizaje lógico.

Vega (2024), Ccorohua (2022) Alegre y Loayza (2023) realizaron investigaciones orientadas a fortalecer la competencia “resuelve problemas de cantidad” en niños de educación inicial, en Cuzco. En un primer caso, se implementó una estrategia lúdica centrada en actividades de compra y venta, lo que permitió avances en el manejo de cantidades, el valor de cambio y el uso de combinaciones y transformaciones numéricas en situaciones cotidianas. En otra experiencia, se aplicó un programa lúdico dirigido a niños de 5 años, logrando mejoras significativas en los niveles de logro de la competencia matemática. Asimismo, se desarrolló una propuesta basada en juegos tradicionales con enfoque cultural, que evidenció progresos en el razonamiento lógico y el aprendizaje contextualizado. Todas estas investigaciones se enmarcaron en un enfoque preexperimental, con el uso de actividades prácticas y vivenciales. Los resultados destacan al juego como una herramienta esencial para el desarrollo del pensamiento lógico-matemático desde la primera infancia.

Trujillo (2019) en la ciudad de Huánuco, desarrolló una investigación con niños de 5 años utilizando juegos matemáticos como estrategia principal. A través de actividades lúdicas, se promovió el uso del conteo, la comparación de cantidades y la realización de operaciones sencillas. La intervención se basó en situaciones concretas y significativas para los niños. El estudio se enmarcó en un enfoque preexperimental con aplicación práctica en el aula. Los resultados mostraron avances en la competencia “resuelve problemas de cantidad”. Se resaltó la importancia del juego estructurado en el desarrollo del pensamiento lógico-matemático.

German (2021), Anchahua et al. (2023) y Nima (2022) en sus investigaciones con un enfoque preexperimental, orientadas a fortalecer competencias matemáticas en niños de educación inicial mediante el uso del juego. En primer lugar, en Lima, se aplicó un programa de juegos psicomotores con niños de 5 años, logrando avances significativos en la resolución de problemas, tras la intervención, el 77,23 % alcanzó un nivel alto, frente al 66,34 % que inicialmente presentaba un nivel bajo. En segundo lugar, en Lima, se desarrolló el proyecto “Mateplay” con niños de 3 años, observándose mejoras en la comprensión del número, la comparación y el conteo. Y, por último, en Coishco, se implementaron juegos didácticos con niños de 5 años, obteniendo resultados favorables en el conteo, la agrupación de cantidades y la resolución de problemas matemáticos sencillos.

Martínez (2022) y Boy (2022) realizaron investigaciones centradas en el desarrollo de la noción de seriación en niños de educación inicial, utilizando actividades lúdicas con materiales concretos. En un caso se emplearon bloques y torres encajables para fomentar el orden lógico por tamaño, mientras que en otro se aplicaron juegos secuenciales guiados por el docente, logrando aprendizajes significativos en distintos niveles. Estas investigaciones destacan por su enfoque práctico, demostrando que con recursos sencillos y metodologías lúdicas bien diseñadas se pueden alcanzar resultados efectivos. Además, al trabajar con niños de 3, 4 y 5 años, se evidencia la adaptabilidad del juego a diferentes etapas del desarrollo infantil. El uso del juego permite que los niños interactúen activamente con objetos y situaciones, construyendo conocimiento de manera significativa. También favorece la motivación, disminuye la ansiedad frente a lo matemático y fortalece la autonomía en el aprendizaje.

Sandoval (2022) en la ciudad de Lima, desarrolló una investigación con niños de 4 años utilizando el juego con material concreto como estrategia principal. A través de actividades lúdicas, se promovió el orden lógico de objetos por atributos como tamaño, forma y color, fortaleciendo la noción de seriación. La intervención se aplicó en contextos significativos para los niños, permitiendo una participación activa y dinámica. El estudio se enmarcó en un enfoque preexperimental con aplicación directa en el aula. Los resultados evidenciaron mejoras notables en los niveles de logro respecto a la seriación. Se resaltó la importancia del uso de materiales concretos en el juego como recurso efectivo para el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en educación inicial.

Estos estudios demuestran la efectividad del juego como herramienta didáctica cuando se aplica de forma sistemática y enfocada. La elección del diseño preexperimental en estas investigaciones permitió observar el progreso en los aprendizajes matemáticos a través de una

intervención concreta, aunque sin grupo de control. No obstante, los resultados fueron contundentes en mostrar cómo los juegos didácticos bien estructurados despiertan el interés infantil y facilitan el aprendizaje significativo. Además, se evidenció el rol activo del docente como mediador, diseñando situaciones problemáticas adaptadas a la realidad de los niños. Las actividades lúdicas, fortalecieron el pensamiento lógico.

3.2. Investigación cualitativa

Mosquera y Zabala (2023) en Colombia, desarrollaron una investigación cualitativa-descriptiva que analizó el impacto del performance pedagógico en el aprendizaje de las matemáticas. Los resultados mostraron que esta estrategia fortalece la comprensión al integrar la emoción, el cuerpo y la mente, permitiendo que los niños construyan el conocimiento de manera activa y significativa. Esta propuesta resulta especialmente valiosa en la resolución de problemas de cantidad, ya que, mediante el movimiento, la expresión corporal y el juego dramático, los niños representan y comparan cantidades en contextos concretos. Al experimentar físicamente con situaciones numéricas, desarrollan habilidades como el conteo, la estimación y la agrupación. De esta manera, el performance pedagógico contribuye al desarrollo del pensamiento lógico-matemático desde una perspectiva vivencial y participativa

Andrade (2020), Chisag et al. (2024) y Celi et al. (2021) en Ecuador, destacan el valor del juego en el desarrollo integral y en el aprendizaje matemático durante la educación inicial. Desde un enfoque teórico, se sostuvo que el juego, más allá de su carácter recreativo, posee un componente formativo que potencia habilidades físicas, emocionales, sociales y cognitivas, promoviendo la autonomía y el aprendizaje significativo. Asimismo, se realizó una investigación práctica donde se emplearon actividades lúdicas estructuradas, observándose mejoras en capacidades cognitivas como la atención y la memoria. En otro contexto, se aplicó un programa de juego simbólico con niños de 5 años, logrando avances significativos en el pensamiento lógico-matemático a través de actividades contextualizadas centradas en la clasificación, comparación y conteo. Estas experiencias, desde distintas perspectivas, evidencian que el juego es una herramienta pedagógica esencial para fortalecer el desarrollo cognitivo y las competencias matemáticas desde los primeros años de vida.

Castro (2020) y Ríos (2024) desarrollaron investigaciones cualitativas centradas en el valor pedagógico del juego y la resolución de problemas matemáticos en la educación inicial. En Trujillo, se llevó a cabo una experiencia pedagógica directa con niños de 4 años, donde mediante el uso de juegos y materiales concretos, se logró que los niños agrupen objetos por color y tamaño, fortaleciendo la competencia “resuelve problemas de cantidad”. Se evidenció

que el juego no solo tiene un componente lúdico, sino también cultural y formativo, capaz de generar aprendizajes integrales. Sistemáticamente se demostró que el enfoque basado en la resolución de problemas favorece el pensamiento lógico y el aprendizaje significativo desde edades tempranas. Ambas investigaciones resaltan la importancia del juego como eje de la enseñanza en la educación inicial. Además, subrayan el rol activo del docente como mediador en la construcción del conocimiento a partir de experiencias significativas.

Complementariamente, se destaca que estos autores proponen enfoques actitudinales, donde el aprendizaje se da de manera contextualizada, creativa y participativa. En lugar de centrarse únicamente en el resultado matemático, priorizan el proceso de pensamiento que desarrollan los niños durante la actividad lúdica. Así, el juego se convierte en un canal natural para la experimentación, la reflexión y la construcción activa del conocimiento, promoviendo aprendizajes duraderos y significativos.

Conclusiones

Con base al análisis de las 20 fuentes investigativas, que consisten en tesis y artículos con menos de una década, se logró profundizar en la efectividad de los juegos para los niños para la optimización de la solución de problemas de cantidad en niños de 4 años. Este estudio ha hecho posible entender como el juego en función pedagógica puede ayudar al progreso de las habilidades matemáticas en niños infantes, fomentando su aprendizaje de una forma amena y natural. Mediante la revisión de la literatura especializada ha permitido reconocer las teorías didácticas que se utilizan para enseñar a resolver problemas de cantidad, donde sirvió como fundamento para diseñar y seleccionar juegos específicos con ese propósito, esto ha contribuido a un crecimiento más efectivo de las habilidades matemáticas.

Las investigaciones han demostrado que el enfoque pedagógico fundamentado en teorías del aprendizaje es una técnica muy importante para desarrollar habilidades matemáticas en los niños a una temprana edad. Las tácticas implementadas que están basadas en las teorías mencionadas y en la información adquirida por medio de la revisión bibliográfica, además de adaptarse a las exigencias del ámbito educativo, resultan eficaces para fomentar el aprendizaje de los niños de manera significativa y natural. Esta perspectiva posibilita que los niños desarrollen competencias matemáticas de forma activa, propiciando el razonamiento, la exploración y a la resolución de problemas. Asimismo, ayuda a la creación de un ambiente educativo motivador, óptimo, participativo y dinámico, en el que se aprecia el proceso de construcción del saber. De tal forma se fortalece la función del profesor como orientador que guía las actividades de aprendizajes de acuerdo con los fundamentos teóricos comprobados.

Conforme a la literatura revisada la implementación de estrategias pedagógicas ha facilitado una mejora importante en la resolución de problemas de cantidad en niños de 4 años de edad. Los tipos investigaciones tanto cualitativas como cuantitativas, han demostrado que los niños tienen más interés y motivación para aprender matemáticas cuando participan en actividades adecuadas con su desarrollo y su entorno educativo. Estas estrategias han permitido el desarrollo de actividades esenciales como la comparación de cantidades y la ejecución de operaciones numéricas sencillas. Los resultados de la revisión bibliográfica resaltan lo fundamental que es utilizar estrategias activas y significativas validadas por diferentes tipos de investigación, para fomentar el crecimiento de las habilidades matemáticas desde los primeros años de edad.

Para concluir, este estudio ha evidenciado una mejora en la solución de problemas de cantidad en niños de 4 años, a partir del análisis de 20 fuentes académicas con tesis y artículos. Los resultados alcanzados mediante la implementación practica de juegos seleccionados y el análisis de literatura especializada, demuestran que el juego es una herramienta muy eficaz para poder desarrollar las habilidades numéricas en niños de 4 años. Se recomienda que las entidades de educación inicial incluyan al juego como un elemento esencial en sus planes educativos, con miras a fomentar el desarrollo completo de los niños y a la creación de ciudadanos competentes.

Referencias

- Alegre, A. y Loayza, G. (2023). *Juegos tradicionales y resolución de problemas matemáticos en 5 años, institución educativa inicial N°1358 "San Hilarión" San Sebastián – Cusco – 2023* [Tesis de pregrado, Instituto de Educación Superior Pedagógico Privado Didascalio "Jesús Maestro"]. Repositorio Institucional IESPPDJM. <https://repositorio.iesppdjesusmaestro.edu.pe//handle/123456789/6>
- Anchahua, A., Gutierrez, B., Ramos, E. y Robles, M. (2023). Proyecto "Mateplay" para promover la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de 3 años [Tesis de licenciamiento, Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Monterrico]. Repositorio Institucional. <https://acortar.link/LBxfoo>
- Andrade, A. (2020a). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Revista Ciencia e Investigación*, 5(2), 132–149. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3820949>

- Boy, L. (2022). Materiales didácticos para desarrollar las nociones de seriación en los niños de cuatro años de la institución educativa N° 324 - nuevo Chimbote, año 2020 [Tesis de licenciamiento, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. Repositorio Institucional ULADECH. <https://acortar.link/CODMyf>
- Calle, J., y Rodríguez, M. (2024). Pizarra digital interactiva para la enseñanza aprendizaje de las figuras geométricas con niños de preescolar. *Espacios*, 45(01), 18–33. <https://doi.org/10.48082/espacios-a24v45n01p02>
- Castro, M. (2020). El enfoque de resolución de problemas en matemáticas para niños de 3 a 5 años, aportes desde la pedagogía: una revisión sistemática [Tesis de licenciatura, Universidad Cesar Vallejos]. Repositorio Institucional UCV. <https://acortar.link/TxE3GF>
- Ccorahua, A. (2022). Lúdico en la resolución de problemas de cantidad en niños y niñas de la institución educativa Santa Cruz de Ñuñunhuaycco de Cangallo, 2020 [Tesis de pregrado, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. Repositorio Institucional ULADECH. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/26331>
- Celi, S., Sánchez, V., Quilca, M., y Paladines, M. (2021). Estrategias didácticas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de educación inicial. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 5(19), 826–842. <https://acortar.link/MEQFRr>
- Chisag, M., Espinoza, E., Jordán, J., y Mejía, E. (2024). El juego y el desarrollo cognitivo de los estudiantes. *Digital Publisher CEIT*, 9(1–1), 66–81. <https://doi.org/10.33386/593dp.2024.1-1.2262>
- German, F. (2021). Programa de juegos psicomotores para desarrollar la noción de espacialidad en infantes de cinco años de edad, Trujillo, 2021 [Tesis de pregrado, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio Institucional UCV. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/69831>
- Ludeña, J., y Zambrano, J. (2022). Guía de actividades lúdicas para el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en niños de Educación Inicial. *Estudio Del Desarrollo Social*, 10(3), 55–79. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2308-01322022000300032
- Martinez, L. (2022). Material concreto y resolución de problemas en matemática en niños de cinco [años del jardín Retos, Trujillo - 2021 [Tesis de pregrado, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio Institucional UCV. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/87642>

- Minedu. (2022). Resolvemos problemas jugando1: Orientaciones para docentes, competencia resuelve problemas de cantidad 5 años. [Archivo en PDF]. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/8042>
- Mosquera, J. y Zabala, D. (2023). El performance como estrategia pedagógica para la resolución de problemas matemáticos en niños de educación inicial [Tesis de pregrado, Universidad de Santander]. Repositorio Institucional UDES. <https://repositorio.udes.edu.co/handle/001/11265>
- Nima, T. (2022). Juegos didácticos para mejorar la competencia matemática resuelve problemas de cantidad en niños de cinco años de la institución educativa peruano norteamericano, del distrito de Coishco. provincia del Santa, en el año 2020 [Tesis de licenciamiento, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. Repositorio Institucional ULADECH. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/25547>
- Rios, B. (2024). Agrupando elementos [Tesis de licenciado, Universidad Nacional de Trujillo]. Repositorio Institucional UNITRU. <https://acortar.link/1Wt1Kw>
- Sandoval, J. (2022). Desarrollo de las nociones pre numéricas en los niños de cinco años - Chiclayo [Tesis de pregrado, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo]. Repositorio USAT. <http://hdl.handle.net/20.500.12423/4836>
- Stach, A. y Torres, M. (2022) Pensamiento matemático en la primera infancia: estrategias de enseñanza de las educadoras párvulos. Revista Mendive, 20(4), 73-80. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-76962022000401338
- Trujillo, E. (2019). Juegos matemáticos para la resolución de problemas de cantidad en los niños de 5 años de la I.E. Virgen del Carmen, Huánuco, 2018 [Tesis de pregrado, Universidad de Huánuco]. Repositorio Institucional. <https://repositorio.udh.edu.pe/handle/123456789/2006>
- Vega, C. (2024). Estrategia lúdica "La tiendita" para desarrollar competencias matemáticas en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 164 Señor de los Milagros Cusco - 2023 [Tesis de pregrado, Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Santa Rosa]. Repositorio Institucional EESPPSR. <https://repositorio.eesppsantarasacusco.edu.pe/items/36609b0c-2ca7-4f69-ace2-c6c216296744/full>

Matriz bibliográfica de tesis revisadas

N°	Autor	Título	Referencia	Tipo de trabajo/ objetivo	Metodología/ Estrategia	Dimensiones	Resultados	Conclusiones
01	Vega Huamán Claudia Angélica	Estrategia lúdica “la tiendita” para desarrollar competencias matemáticas en niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 164 señor de los milagros cusco - 2023.	https://repositorio.cesppsantarasacusco.edu.pe/items/36609b0c-2ca7-4f69-ace2-c6c216296744/full	Tesis de investigación aplicada. Evaluar si la estrategia lúdica “la tiendita” influye en el desarrollo de las competencias matemáticas en niños de 5 años de la I.E.N 164 " Señor de los Milagros" - Cusco, 2023. Determinar si la aplicación de la estrategia Lúdica "La tiendita" influye en el desarrollo de la competencia matemática en su dimensión: "cantidad" en niños de 5 años de edad de la I.E.I.N 164 "Señor de los Milagros-Cusco, 2023	La metodología adoptada fue de un enfoque cualitativo, nivel explicativo, diseño. Preexperimental, con una población y muestra de 23 niños de 5 años y con las técnicas e instrumentos: Observación directa mediante listas de cotejo para evaluar. Estrategia lúdica	Conteo y numeración. Relaciones espaciales y temporales Resolución de problemas matemáticos simples.	Los resultados indican una mejora significativa en las habilidades matemáticas de los niños tras la aplicación de la estrategia lúdica “La Tiendita” tuvo un impacto positivo en el desarrollo de las competencias matemáticas en los niños de 5 años El juego, como herramienta pedagógica, facilita el aprendizaje significativo y el desarrollo de habilidades matemáticas en la educación inicial.	Antes de la aplicación de la estrategia, un porcentaje significativo de los niños mostraba un nivel bajo en competencias matemáticas. Después de la intervención, el 69.6% de los estudiantes alcanzaron un nivel alto en el desarrollo de competencias matemáticas.
02	Castro Puma, Milagros Veronica	El enfoque de resolución de problemas en matemáticas para niños de 3 a 5 años, aportes desde la pedagogía:	https://acortar.link/TxE3GF	La investigación que se realizó es de enfoque cualitativo, tipo básica, diseño; narrativo de tópicos, revisión sistemática. Investigación de tipo aplicada.	Enfoque: Cualitativo investigación básica Diseño: Revisión sistemática. Muestra: 15 artículos científicos	Juego Motivación Ambiente adecuado	Los estudios revisados coinciden en que la resolución de problemas en matemáticas para niños de 3 a 5 años es más efectiva cuando se implementa en un	El desarrollo de pensamientos creativo, crítico y matemático es esencial para que los niños puedan resolver problemas

		Una revisión sistemática ⁹		Aplicar una estrategia de evaluación de la gestión educativa para la calidad del servicio de atención a los niños del ciclo II en los PRONOEI, UGEL de Chota, Cajamarca. Explicar el enfoque de resolución de problemas en las matemáticas años, aportes desde la pedagogía.	seleccionados de las bases de datos Scielo, Dialnet, Redalyc y EBSCOHOST, aplicando criterios de inclusión que garantizaron la pertinencia de los estudios.		ambiente adecuado, utilizando el juego y la motivación como principales herramientas pedagógicas. Estas estrategias fomentan el desarrollo del pensamiento creativo, crítico y matemático en los niños. Es fundamental trabajar la resolución de problemas en un ambiente adecuado para el niño.	matemáticos y de la vida cotidiana. El juego y la motivación son metodologías clave, ya que el juego permite un aprendizaje divertido y la motivación anima a los niños a resolver problemas.
03	Ana Medali Garrido Gutiérrez	Programa de juegos matemáticos para mejorar la resolución de problemas en los niños de 4 años de la institución educativa mater boni el porvenir 2018.	https://bibliotecadigital.oduval.com/Record/ir-20.500.13032-5188	Investigación aplicada. Diseñar e implementar un programa de juegos matemáticos que contribuya a mejorar la competencia de resolución de problemas en los niños de 4 años de la Institución Educativa Mater Boni El Porvenir durante el año 2018.	El programa incluyó juegos matemáticos diseñados para desarrollar habilidades como el conteo, la clasificación y la seriación. Estas actividades se implementaron en sesiones estructuradas que fomentaban la participación activa y el aprendizaje significativo.	Conteo Clasificación Seriación	La aplicación del programa de juegos matemáticos mostró una mejora significativa en la capacidad de los niños para resolver problemas matemáticos. Los resultados indicaron un aumento en los niveles de logro en las dimensiones evaluadas después de la intervención	El estudio concluyó que la implementación de juegos matemáticos como estrategia didáctica mejora la resolución de problemas en niños de 4 años. Se recomienda la integración de actividades lúdicas en el currículo de Educación Inicial para fomentar el desarrollo de habilidades matemáticas desde edades tempranas.

04	Ríos Blanca Tereza Moran	Agrupando Elementos	https://acortar.link/1WtIKw	Diseñar y evaluar una guía didáctica que permita a niños de Educación Inicial aprender a agrupar objetos según criterios perceptuales como forma, tamaño y color	Enfoque cuantitativo-descriptivo instrumento guía didáctica Material concreto sesiones lúdicas secuencia didáctica	forma tamaño y color	La guía es eficaz para promover el pensamiento lógico y la comprensión de cantidades, orden y clasificación en niños de 5 años.	La estrategia lúdica y el uso de materiales concretos favorecen la internalización de estructuras cognitivas necesarias en el aprendizaje inicial
05	Alegre Anabel Saire,	Juegos tradicionales y resolución de problemas matemáticos en 5 años, institución educativa inicial n°1358 “san Hilarión” san Sebastián – Cusco – 2023.	https://repositorio.iesppdiesusmaestro.edu.pe/handle/123456789/6	Investigación con enfoque cuantitativo con un diseño no experimental de tipo transversal. Determinar la influencia de los juegos tradicionales en la capacidad de resolución de problemas matemáticos en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1358 “San Hilarión” San Sebastián, Cusco, en el año 2023	Recolección de datos por medio de la lista de cotejo y las sesiones de aprendizaje que se llevó a cabo para la obtención de la información necesaria. Habilidades de cantidad Participaciones en los juegos	Expresiones numéricas y operaciones	Se encontró que los juegos tradicionales <i>no influyeron significativamente</i> en la dimensión de “traducción de cantidades a expresiones numéricas” ni en “comprensión de los números y operaciones”.	Los juegos tradicionales tienen una influencia significativa (en el marco del estudio correlacional) en la competencia de resolución de problemas matemáticos en niños de 5 años, aunque no en todas las dimensiones estudiadas.
06	Aguirre Flores, Nadia Elena	Propuesta del programa MELUDIN para desarrollar las habilidades matemáticas en niños de 5	https://acortar.link/o0E ^{XVI}	Investigación de tipo cuasiexperimental. Diseñar la propuesta del programa MELUDIN para lograr las habilidades matemáticas en los niños de 5 años de una	El presente proyecto usado corresponde al diseño Descriptivo propositivo, con PretestLa Observación. Análisis	Clasificación Contar Cuantificador es.	Se ha diseñado la propuesta del programa MELUDIN para mejorar las habilidades matemáticas, según resultados obtenidos en la prueba diagnóstica que expresan que un	Arroja los niveles en las dimensiones de clasificar, contar y cuantificar encontrándose en un nivel excelente con 60%, 50% y

		años de una institución educativa de Angamarca		Institución Educativa de Angamarca.	documental. Pruebas.		60% ha registrado el nivel regular en el desarrollo de estas capacidades matemáticas.	70% respectivamente, en consecuencia, a un nivel regular que ostenta entre 20% y 10%; es por ello que se ha elaborado dicha propuesta para mejorar las habilidades matemáticas.
07	Ccorahua Cabana, Adela	Lúdico en la resolución de problemas de cantidad en niños y niñas de la institución educativa santa cruz de ñuñunhuaycco de cangallo, 2020	https://hdl.handle.net/20.500.13032/26331	Analizar la influencia del lúdico en la resolución de problemas de cantidad en niños y niñas de 5 años de la I.E. Inicial N°414-33 “Santa Cruz de Ñuñunhuaycco”, Morochucos, Cangallo, Ayacucho – 2020.	Tipo: Cuantitativo. Nivel: Explicativo. Diseño: Preexperimental y longitudinal. Se aplicaron estrategias lúdicas basadas en el juego como medio de aprendizaje durante 10 sesiones de aprendizaje. Cognitivos: desarrollo del pensamiento lógico y resolución de problemas. Motrices: desarrollo de habilidades motoras mediante juegos activos. Sociales: fortalecimiento del trabajo en	Juego cognitivo Juego motriz Juegos psicomotores	Se comprobó la influencia positiva del enfoque lúdico en el desarrollo de la competencia “resuelve problemas de cantidad.	Existe influencia significativa del uso de estrategias lúdicas en la resolución de problemas de cantidad en niños y niñas de 5 años. El juego favorece el desarrollo del pensamiento lógico-matemático y la comprensión de cantidades.

					equipo, normas y cooperación.			
08	Nima Juárez, Thania Patricia	Juegos didácticos para mejorar la competencia matemática resuelve problemas de cantidad en niños de cinco años de la institución educativa peruano norteamericano, del distrito de coishco, provincia del santa, en el año 2020.	https://hdl.handle.net/20.500.13032/25547	Investigación tipo cuantitativa, con un nivel explicativo y de un diseño pre experimental. Determinar si los juegos didácticos mejoran la competencia resuelve problemas de cantidad de los niños de 5 años de la Institución Educativa Peruano Norteamericano, Coishco – 2020.	Diseño pre experimental, tomando como muestra 16 niños de cinco años, se empleó la técnica de observación y como instrumento el Test de Evaluación Matemática Temprana (TEMT) Empleando para el análisis estadístico de la prueba Wilcoxon. Técnica de observación, con el instrumento lista de cotejo.	Dimensión emotiva. Dimensión colectiva. Dimensión cognitiva. Dimensión motriz	Del pos – test que muestra que un 94 % de los estudiantes obtuvieron la calificación de A al aplicar los juegos didácticos en la competencia matemática resuelve problemas de cantidad evidenciando una mejora de aprendizaje.	El pos test se demostró que los juegos didácticos si son importantes ya que los resultados fueron favorables y los niños de cinco años muestran un incremento del 94% obtuvieron una calificación de A demostrando así que los juegos didácticos ayudaron más a resolver problemas de cantidad. lo que indica que los programas empleados se reflejan en el post test.
09	Boy Ponte, Leslie Rosa	Materiales didácticos para desarrollar las nociones de seriación en los niños de cuatro años de la institución educativa n N° 324 – nuevo	https://acortar.link/CODMyf	Determinar que los materiales didácticos mejoran el desarrollo de la noción de seriación en los niños de cuatro años de la Institución Educativa N° 324 – Nuevo Chimbote, 2020.	Tipo: Cuantitativo. Nivel: Explicativo. Diseño: Preexperimental con pretest y postest Se utilizaron materiales didácticos concretos (rompecabezas, bloques lógicos,	Intencionalidad Procesos Medios y materiales	Los materiales didácticos favorecieron la comprensión de relaciones de orden, tamaño y secuencia.	Se recomienda al docente emplear materiales concretos y contextualizados en el desarrollo de competencias matemáticas en educación inicial.

		Chimbote, año 2020.			laberintos, dominó, etc.) para desarrollar la noción de seriación.			
10	German Varas, Helen Yanira	Programa de juegos psicomotores para desarrollar la noción de espacialidad en infantes de cinco años de edad, Trujillo, 2021	https://hdl.handle.net/20.500.12692/69831	Determinar la influencia de los juegos didácticos en la resolución de problemas de cantidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 363 – Chaupimayo Bajo, Andahuaylillas, Quispicanchi – Cusco – 2019.	Tipo: Cuantitativo. Nivel: Aplicado. Diseño: Preexperimental con pretest y postest. Cada sesión incluyó actividades de conteo, clasificación, seriación y comparación de cantidades.	Conteo Comparación de cantidades Seriación	En el pretest, la mayoría de los niños se encontraba en el nivel de inicio en la competencia “resuelve problemas de cantidad”. En el postest, el 75 % alcanzó el nivel de logro esperado, mostrando avances significativos en conteo, comparación y seriación.	Los juegos didácticos influyen significativamente en la mejora de la resolución de problemas de cantidad en niños de 5 años. El juego favorece el razonamiento lógico-matemático, la autonomía y la participación activa.
11	Martínez Rodríguez, Leslie Aracelly	Material concreto y resolución de problemas en Matemática en niños de cinco años del Jardín Retos, Trujillo - 2021	https://hdl.handle.net/20.500.12692/87642	El enfoque es cuantitativo. El objetivo general del estudio es relacionar el uso del material concreto con la resolución de problemas en matemática en niños y niñas de cinco años del Jardín Retos.	La estrategia metodológica consistió en observar y cotejar las dos variables: el uso del material concreto en clases para niños de 5 años, y la capacidad de estos niños para resolver problemas matemáticos.	Noción de número	Se utilizó la guía de observación para “material concreto” y la lista de cotejo para “resolución de problemas”.	En la conclusión del resumen se afirma que “La relación entre el material concreto y resolución de problemas en matemática da inicio a ser una buena práctica en los niños para mejorar aún más su aprendizaje y

					Luego, se efectuó el análisis para determinar la relación entre ambas variables. Según el resumen: “La relación entre el material concreto y resolución de problemas en matemática da inicio a ser una buena práctica en los niños para mejorar aún más su aprendizaje			desarrollar nuevas habilidades matemáticas. Es decir, el estudio concluye que existe una correlación positiva entre el uso del material concreto y la mejora en la resolución de problemas.
12	Jhon Fredendi Mosquera Rojas	Propuesta pedagógica enfocada al desarrollo del pensamiento matemático usando el performance como recurso didáctico desde la escenificación en el entorno educativo en niños entre cuatro y cinco años de edad, que inician su etapa escolar en el Centro de Desarrollo	https://repositorio.udes.edu.co/handle/001/11265	El enfoque es cualitativo, de investigación-acción. Incorporar el uso del performance como herramienta pedagógica para el aprendizaje de la resolución de problemas en niños y niñas de educación inicial de cuatro a cinco años” en dicho contexto.	Enfoque cualitativo con diseño de investigación-acción. Se trabajó con docentes-investigadores que diseñaron e implementaron la propuesta, acompañados de instrumentos (diagnóstico, intervención, seguimiento). La estrategia central es el uso del <i>performance</i> (movimiento, danza, juego, escenificación) vinculado al	Las dimensiones pueden entenderse como las cuatro fases de Pólya adaptadas al contexto de 4-5 años: 1) Comprender el problema, 2) Concepción de un plan, 3) Ejecución del plan, 4) Visión retrospectiva.	Los resultados indicaron que la propuesta fue favorable: los niños mantuvieron motivación, participaron activamente, y se logró cumplir los objetivos de la propuesta diagnóstica e interventiva.	Se concluye que el uso del performance como recurso pedagógico innovador puede favorecer el desarrollo del pensamiento matemático (y específicamente la capacidad de resolución de problemas) en niños de 4 y 5 años, especialmente cuando se integra con motricidad, juego, y tecnologías

		Infantil construyendo sueños ubicado en la ciudad de Bucaramanga.			aprendizaje matemático, y apoyada por herramientas tecnológicas como vídeos de TikTok y vídeos educativos de YouTube para motivar a los niños.			motivadoras. Además, se destaca que la intervención metodológica es viable y pertinente para la educación inicial.
13	Jully Gioana Sandoval Bances	Desarrollo de las nociones pre numéricas en los niños de cinco años - Chiclayo	http://hdl.handle.net/20.500.12423/4836	El enfoque es cuantitativo, de tipo descriptivo simple con propuesta de intervención. El objetivo general del estudio fue diseñar un programa de actividades para desarrollar las nociones pre-numéricas en los niños de cinco años de una institución educativa en Chiclayo.	Diseño: Es descriptivo simple con propuesta (cuantitativo), de carácter diagnóstico e intervención. La estrategia propuesta incluyó un programa de actividades lúdicas para desarrollar las nociones pre-numéricas (sesiones vivenciales, manipulación de material concreto-gráfico y representación mental), orientadas al juego como mediador.	Correspondencia (relación uno a uno) Seriación (ordenar, secuenciar) Clasificación (agrupar objetos según características)	El 96% de los niños evaluados se encontraban en los niveles medio o bajo de desarrollo de las nociones pre-numéricas, especialmente en las nociones de seriación y de clasificación	Se concluye que existe un deficiente desarrollo de las nociones pre-numéricas en los niños de cinco años de la institución estudiada, especialmente en seriación y clasificación.
14	Erick Luisiño, Trujillo Ponce	“Juegos matemáticos para la resolución de problemas de cantidad en los	http://repositorio.rio.udh.edu.pe/123456789/2006	Es una investigación de tipo aplicada. Mejorar las capacidades de resolución de problemas de cantidad con los juegos	Intervención: Se llevaron a cabo 20 sesiones de aprendizaje mediante juegos matemáticos para	Juegos matemáticos Resolución de problemas de cantidad	Esto representa un incremento de aproximadamente 58.7% en el grupo experimental, lo que evidencia la efectividad	Se demostró que la aplicación de los juegos matemáticos mejora las capacidades de

		niños de 2° grado de la i.e. virgen del Carmen, Huánuco, 2018”		matemáticos en los alumnos del 2° grado de la I.E. N°32002 “Virgen del Carmen”, Huánuco, 2018.	el grupo experimental. La estrategia consistió en la utilización de juegos matemáticos como técnica didáctica para fortalecer la competencia de resolución de problemas de cantidad.		del uso de los juegos matemáticos para mejorar la competencia estudiada.	resolución de problemas de cantidad en los alumnos del 2° grado de la I.E. N°32002 “Virgen del Carmen”, Huánuco, 2018.
Matriz bibliográfica de artículos revisados								
01	Calle, Jessica Rodríguez, Milagro	Pizarra digital interactiva para la enseñanza aprendizaje de las figuras geométricas con niños de preescolar	https://ve.scielo.org/pdf/espacios/v45n1/0798-1015-espacios-45-01-18.pdf	El tipo de trabajo es cualitativo. Estudiar la relación entre la expresión corporal y el desarrollo cognitivo en niños de educación inicial.	La metodología utilizada fue la revisión sistemática basada en metodologías estandarizadas como el protocolo PRISMA para asegurar transparencia y calidad, con un enfoque cuantitativo para analizar datos numéricos de manera objetiva y detectar patrones, mejorando precisión y fiabilidad. Se realizó una búsqueda exhaustiva en	Dimensión pedagógica Dimensión sistemática Dimensión cognitiva	Los resultados de la revisión sistemática resaltan la importancia de seguir protocolos como PRISMA para garantizar reproducibilidad, comparabilidad y elevados estándares metodológicos en investigaciones sobre cultura física y desarrollo infantil. Los hallazgos de esta revisión sistemática cuantitativa confirman una estrecha relación entre la expresión corporal y el desarrollo cognitivo en niños de educación inicial.	Al integrar el juego, la danza y la experimentación sensorial en el entorno de aprendizaje, los niños tienen la oportunidad de expresar sus emociones, explorar su entorno de manera activa y fomentar su capacidad de resolución de problemas.

					múltiples bases de datos usando estrategias avanzadas con operadores booleanos, como AND y OR, para obtener resultados exhaustivos y pertinentes que abarcaran diversos aspectos del tema.			
02	Chisag Guaman, Marjorie Belén	El juego y el desarrollo cognitivo de los estudiantes de educación inicial	doi.org/10.33386/593dp.2024.1-1.2262	Tipo de trabajo cualitativo. Estudiar el juego y el desarrollo cognitivo de los estudiantes utilizando una revisión de la literatura y métodos analíticos en el contexto de una investigación descriptiva no experimental.	El método fue una revisión sistemática de la literatura que considera el análisis de investigaciones empíricas producidas entre el periodo 2013-2022. Se consultaron bases de datos Scopus, Scielo y Web of Science, aplicando criterios de inclusión y exclusión para obtener la máxima información posible. De la estrategia de búsqueda prediseñada resultaron 23 artículos para el análisis.	Dimensión metodológica Dimensión literaria Dimensión sistemática Dimensión Cognitiva	Los resultados muestran que las principales prácticas son las de utilización de preguntas científicas y talleres de aula, y la mayor productividad científica se desarrolla en América del Norte y Europa.	Los hallazgos más significativos en torno a las visiones de ciencia contemporáneas que incorporan la perspectiva de género. Esta investigación describe los desafíos relacionados con las metodologías implementadas para incentivar prácticas educativas desde miradas de equidad y pluralidad en la educación científica, alcance geográfico y las visiones de ciencia y género presentes en los estudios.

03	Ludeña Carrillo, Janneth Elizabeth	Guía de actividades lúdicas para el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en niños de educación Inicial	http://scielo.sld.cu/pdf/reds/v10n3/2308-0132-reds-10-03-e32.pdf	Tipo de trabajo no experimental. Diseñar una guía de actividades lúdicas para el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en niños de Educación Inicial	La investigación es no experimental, descriptiva y con enfoque mixto. Se utilizaron métodos teóricos, empíricos y matemáticos o estadísticos que permitió conocer más del problema de estudio y la búsqueda de información primaria del objeto de análisis.	Dimensión pedagógica Desarrollo Cognitivo Desarrollo Socioemocional	Los resultados muestran que los niños de Educación Inicial presentaron falencias en algunas destrezas relacionadas a las nociones básicas de discriminación, comparación, seriación, las cuales representan el primer escalón antes de pasar al aprendizaje numérico.	Por lo tanto, desde tempranas edades el niño necesita empezar a razonar, analizar, interpretar y encontrar respuestas a situaciones problemáticas que requieran la aplicación de la lógica y del pensamiento matemático.
04	Anchahua Aybar, Asenat Jessenia Hianira	Proyecto mateplay para promover la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de 3 año	https://acortar.link/LBxfoq	El tipo de trabajo es cualitativo. Evaluó el uso estudiar proyecto Mateplay para promover la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de educación inicial.	La metodología utilizada fue la revisión sistemática basada en metodologías estandarizadas como el protocolo PRISMA para asegurar transparencia y calidad, con un enfoque cuantitativo para analizar datos numéricos de manera objetiva y detectar patrones, mejorando precisión y fiabilidad.	Dimensión pedagógica Dimensión sistemática Dimensión cognitiva	Los resultados de la revisión sistemática resaltan la importancia de seguir protocolos como PRISMA para garantizar reproducibilidad, comparabilidad y elevados estándares metodológicos en investigaciones sobre cultura física y desarrollo infantil. Los hallazgos de esta revisión sistemática cuantitativa confirman una estrecha relación entre la expresión corporal y el desarrollo cognitivo en niños de educación inicial.	Al integrar el juego, la danza y la experimentación sensorial en el entorno de aprendizaje, los niños tienen la oportunidad de expresar sus emociones, explorar su entorno de manera activa y fomentar su capacidad de resolución de problemas.

05	Sonia Zhadira Celi Rojas	Estrategias didácticas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de educación inicial	https://acortar.link/MEQFRt	Estudio cualitativo sistematizar los fundamentos teóricos y metodológicos de las estrategias didácticas para el desarrollo de la psicomotricidad en estudiantes de educación inicial.	El estudio de revisión sistemática estuvo construido bajo la metodología PRISMA, para la búsqueda sistemática de estudios científicos relacionados con el tema, se utilizó buscadores académicos tales como: SciELO, Redalyc, Dialnet, Google Scholar y repositorios institucionales.	Dimensión social Dimensión literaria Dimensión cognitiva	Los resultados de los estudios se examinaron de manera crítica, evaluando el propósito, el tipo de estudio y la perspectiva adoptada sobre el tema investigado siendo un total de 25 estudios	Las estrategias didácticas han demostrado ser una herramienta efectiva para mejorar las habilidades psicomotoras en niños de educación inicial.
06	Ana Milena Mujica-Stach	Pensamiento matemático en la primera infancia: estrategias de enseñanza de las educadoras de párvulos	http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-76962022000401338	Tipo de diseño no experimental analizar la importancia del pensamiento matemático en el desarrollo cognitivo de estudiantes de educación inicial mediante una revisión sistemática de información.	Se aplicó una metodología basada en el diseño no experimental Se realizó la recopilación y análisis de información proveniente de artículos científicos publicados en revistas indexadas	Dimensión cognitiva Dimensión pedagógica	Se encontraron similitudes en los aportes realizados por los autores referenciados, puesto que todos coinciden al destacar la importancia del juego como herramienta para propiciar el desarrollo cognitivo y el fortalecimiento de diversas habilidades en los niños que se encuentran en una etapa inicial de formación.	Al ser una metodología flexible le permite al docente trabajar con diferentes edades, responder a sus necesidades individuales y sentar las bases para promover el aprendizaje significativo