



ESCUELA DE EDUCACIÓN  
SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
"GENERALÍSIMO JOSÉ DE SAN MARTÍN"

## **PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL**

**Trabajo documental sobre el aporte pedagógico de los juegos matemáticos en Educación Inicial (2014 – 2023).**

**PERFIL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR EL GRADO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN**

**AUTORAS:**

**BERNILLA HUAMAN; Yesica Pamela**  
**[https://orcid.org/ 0009-0002-3930-7627](https://orcid.org/0009-0002-3930-7627)**

**MIRES ARCE, Jhuliana Fiorela.**  
**<https://orcid.org/0009-0005-0675-8749>**

**ASESOR:**

**Prof. Piña Ruiz; Wagner**  
**[https://orcid.org/ 0009-0003-5106-651X](https://orcid.org/0009-0003-5106-651X)**

**Línea de investigación:**

**Desarrollo del pensamiento infantil**

**MOYOBAMBA – PERÚ**

**2023**

# TRABAJO DOCUMENTAL SOBRE APORTES PEDADÓGICOS EN LOS JUEGOS MATEMÁTICOS 02.pdf

por JEYSI SOTERO CHUMBE

**Fecha de entrega:** 03-may-2024 08:40a.m. (UTC-0500)

**Identificador de la entrega:** 2369866114

**Nombre del archivo:**

TRABAJO\_DOCUMENTAL\_SOBRE\_APORTES\_PEDADÓGICOS\_EN\_LOS\_JUEGOS\_MATEMÁTICOS\_02.pdf  
(958.65K)

**Total de palabras:** 6842

**Total de caracteres:** 39962

## TRABAJO DOCUMENTAL SOBRE APORTES PEDADÓGICOS EN LOS JUEGOS MATEMÁTICOS 02.pdf

### INFORME DE ORIGINALIDAD



### FUENTES PRIMARIAS

<b>1</b>	<b>repositorio.unheval.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>2%</b>
<b>2</b>	<b>www.slideshare.net</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>3</b>	<b>repositorio.uladech.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>4</b>	<b>alumnosonline.com</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>5</b>	<b>www.unab.edu.co</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>

## **PÁGINA DEL JURADO Y ASESOR**

---

Presidente

Mg. Rojas González; Odilardo

---

Secretario (a)

Lic. Izquierdo Sánchez; Victoriano

---

Vocal

Mg. Alvarado Yparraguirre; Séphora Yone

---

Asesor

Prof. Piña Ruiz; Wagner

## **DEDICATORIA**

A Dios, quien supo guiarme por el buen camino, y llegar a esta etapa de mi vida profesional, A mis queridos padres Edilberto Banda Vásquez y María Nery Arce Gonzales, a mi hermana Silvana Arely que me impulsaron a seguir adelante para hacer realidad esta meta.

**Fiorela**

A mi familia, padres y hermanos, por haber sido mi apoyo económico y moral durante de toda mi carrera profesional.

A todas las personas que me acompañaron en esta etapa, aportando a mi formación tanto profesional y personal.

**Pamela**

## **AGRADECIMIENTO**

A nuestros padres por el esfuerzo y apoyo que hicieron durante todos estos años y poder concluir nuestra formación profesional de manera satisfactoria, a pesar de las dificultades que presenta la vida siempre han sabido enseñarnos a salir adelante y a no rendirse, sin su apoyo incondicional en todos los ámbitos no hubiera sido posible concluir nuestra carrera profesional de profesoras del nivel inicial.

A todas las docentes de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Generalísimo José de san Martín” especialmente a las docentes del nivel inicial, por todo el apoyo brindado durante nuestra formación profesional.

**Las autoras**

## RESUMEN

El trabajo documental tuvo como objetivo describir la importancia que tienen los juegos matemáticos en los niños de inicial, el trabajo corresponde a una investigación bajo el enfoque cualitativo, de tipo descriptivo, permitió caracterizar nuestra variable de estudio, se estructuró el trabajo en función a los siguientes objetivos: cuales son los tipos de aportes y como se muestra la información que ofrecen las investigaciones sobre el tema y como ejes temáticos fueron: los juegos matemáticos y las estrategias didácticas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático. Para su elaboración del trabajo documental se utilizó deferentes fuentes de información como: informes, tesis de grado, investigaciones, revistas especializadas. Esta información constituye parte de la matriz de fuentes de bibliográficas. En conclusión, los juegos matemáticos hacen que el aprendizaje sea divertido y atractivo para los niños. Al incorporar elementos de juego, se fomenta la participación activa, la exploración y el interés en las matemáticas desde una edad temprana, al mismo tiempo, ayudan a desarrollar habilidades cognitivas esenciales, como la resolución de problemas, el razonamiento lógico, la atención y la memoria. Estos aspectos son fundamentales para el éxito académico en matemáticas y en otras áreas del aprendizaje.

**Palabras claves: juegos matemáticos, aprendizaje lúdico, estrategias**

## ABSTRAC

The objective of the documentary work was to describe the importance of mathematical games in preschool children. The work corresponds to a research under the qualitative approach, of a descriptive type, which allowed us to characterize our study variable. The work was structured according to the following objectives: what are the types of contributions and how the information offered by research on the topic is shown and as thematic axes were: mathematical games and didactic strategies for the development of logical mathematical thinking. To prepare the documentary work, different sources of information were used such as: reports, degree theses, research, specialized magazines. This information constitutes part of the matrix of bibliographic sources. In conclusion, mathematical games make learning fun and engaging for children. By incorporating game elements, active participation, exploration and interest in mathematics are encouraged from an early age, while at the same time helping to develop essential cognitive skills, such as problem solving, logical reasoning, attention and concentration. memory. These aspects are fundamental for academic success in mathematics and other areas of learning.

**Keywords: mathematical games, playful learning, strategies**

## INDICE

• Portada .....	i
• Página del Jurado .....	ii
• Dedicatoria .....	iii
• Agradecimiento.....	iv
• Resumen.....	v
• Abstrac .....	vi
• Índice General .....	vii
• Índice de Tablas y figura .....	ix
• Introducción.....	x

## CAPÍTULO I

### PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Contexto del problema.....	11
1.2. Formulación del problema.....	13
1.2.1. Problema general .....	13
1.2.2. Problemas específicos .....	13
1.3. Formulación de objetivos .....	14
1.3.1. Objetivo general .....	14
1.3.2. Objetivos específicos .....	14

## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes .....	15
2.2. Marco teórico conceptual .....	17
2.2.1 Los juegos matemáticos.....	17
2.2.2.1 Concepto de los juegos matemáticos.....	17

2.2.2.2	Teorías relacionadas a los juegos matemáticos.....	18
2.2.2.3	Importancia de los juegos matemáticos.....	19
2.2.2.4	Características de los juegos matemáticos.....	20
2.2.2.5	Fundamentos curriculares de los juegos matemáticos.....	22
2.2.2.6	El juego matemático como estrategia didáctica.....	23
2.2.2.7	Características de los juegos matemáticos.....	25

### **CAPÍTULO III**

#### **METODOLOGIA DE LA INVESTIGACIÓN**

<b>3.1.</b>	Tipos de investigación.....	28
<b>3.2</b>	Muestra y unidades de análisis documental.....	28
<b>3.3</b>	Técnicas e instrumentos .....	29
3.3.1	Matriz bibliográfica o ficha bibliográfica.....	29
3.3.2	Matriz hermenéutica o ficha hermenéutica .....	29
<b>3.4.</b>	Ejes temáticos o ejes de análisis .....	29
<b>3.5</b>	Metodología o plan de análisis.....	29

### **CAPÍTULO IV**

#### **RESULTADOS**

<b>4.1</b>	Descripción de las fuentes documentales.....	31
<b>4.2</b>	Identificación y descripción de la fuentes documentales .....	35
<b>4.3</b>	Análisis de información según ejes.....	37
4.3.1	Juegos matemático como estrategia didáctica	37
4.3.2	Estrategias didácticas para el desarrollo del pensamiento lógico mmatemático	37
•	Conclusiones .....	39
•	Sugerencias .....	30
•	Referencias bibliográficas .....	31
•	Anexos	

## Índice de tablas y figuras

### Índice de tablas

- Tabla 1: documentos según buscador ..... 31
- Tabla 2: Ámbito de publicación de la información ..... 33
- Tabla 3: Documentos según el país ..... 34
- Tabla 4: Documentos según el eje temático ..... 35

### Índice de figuras

- Figura 1: documentos según buscador ..... 32
- Figura 2: Ámbito de publicación de la información..... 33
- Figura 3: Documentos según el país ..... 34
- Figura 4: documentos según el eje temático ..... 36

## INTRODUCCIÓN

El trabajo documental titulado aporte pedagógicos de los juegos matemáticos en educación inicial (2014-2023), tuvo como objetivo identificar los aportes que ofrecen las investigaciones sobre los juegos matemáticos para resolver problemas de cantidad en estudiantes del nivel inicial en Latinoamérica (2014 -2023).

Al introducir conceptos matemáticos de manera gradual a través de actividades lúdicas, se puede reducir la ansiedad asociada con las matemáticas. Esto crea un ambiente positivo que favorece un enfoque más divertido hacia la materia.

Es importante mencionar que los juegos matemáticos estimulan el pensamiento crítico al desafiar a los niños a tomar decisiones, planificar estrategias y reflexionar sobre sus acciones. Estas habilidades son esenciales para el desarrollo académico y la resolución de problemas en la vida cotidiana.

Para comprender el trabajo documental se ha estructura en cuatro capítulos:

**Capítulo I:** Planteamiento del problema, comprende la formulación del problema y los objetivos establecidos.

**Capítulo II:** Marco Teórica, en este capítulo se ha considerado los antecedentes del trabajo y el marco teórico conceptual, consideran do información del 2014 al 2023.

**Capítulo III:** Metodológica de la investigación, comprende tipo de investigación, muestra y unidades de análisis documentales, las técnicas e instrumentos, los ejes temáticos trabajados en la investigación.

**Capítulo IV:** Los resultados, se describen las fuentes documentales y el análisis de las fuentes según los ejes trabajados.

Para finalizar se han establecidos las conclusiones y sugerencias que hemos llegado en la presente investigación:

**Las autoras**

## CAPITULO I

### PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

#### 1.1. Contexto del Problema.

El informe documental surge de las prácticas pre profesionales llevadas a cabo en el año 2023, con los niños de 5 años de la I.E. 174 "Niño Jesús de Praga" en Moyobamba, distrito de Moyobamba. Durante la observación de las actividades de aprendizaje, se pudo observar que los niños enfrentan dificultades al asociar objetos en su entorno según sus atributos, organizarlos, clasificarlos hasta el quinto lugar, establecer secuencias de hasta cinco objetos, comparar cantidades y pesos, añadir o quitar hasta cinco elementos utilizando representaciones físicas, materiales tangibles o ilustraciones, así como expresar cantidades de hasta diez objetos mediante técnicas de conteo.

En la instrucción de esta materia, la profesora se limita a instruir sobre el conteo y la escritura de números, sin conseguir cultivar la competencia para resolver problemas relacionados con la cantidad. Esta competencia implica que el estudiante sea capaz de resolver problemas existentes o plantear nuevos, que requieran la construcción y comprensión de conceptos relativos a la cantidad, los números, los sistemas numéricos, así como sus operaciones y propiedades.

Con base en esta situación, se llevó a cabo una entrevista con la docente de la sección para indagar acerca de los desafíos que enfrentan los niños en el ámbito de las matemáticas y las tácticas que emplea durante las sesiones de aprendizaje para alcanzar la competencia en la resolución de problemas relacionados con la cantidad. Dicha competencia implica que los estudiantes sean capaces de resolver problemas o plantear nuevos desafíos que requieran la comprensión de conceptos numéricos, sistemas numéricos, operaciones y sus propiedades. Además, implica atribuir significado a estos conocimientos en un contexto específico y utilizarlos para representar

o interpretar relaciones entre datos y condiciones. Asimismo, implica discernir si la solución requerida debe ser una estimación o un cálculo exacto, y para ello, seleccionar estrategias, procedimientos, unidades de medida y diversos recursos, según lo establecido por el (MINEDU, 2018).

Esta realidad, demuestra que la docente no está aplicando estrategias activas para el desarrollo del área de matemática con los niños, no desarrollan actividades pertinentes que respondan a su realidad, ni prevén los materiales suficientes para que puedan desarrollar sus competencias matemáticas. La enseñanza no vivencial y poco significativa, la poca exploración y manipulación de material concreto, la falta de actividades que promuevan el uso cotidiano de expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad, peso y el tiempo.

Reyes (2000), destaca la problemática en cuanto a la capacidad para resolver problemas de cantidad, identificando las principales dificultades a nivel nacional como:

Persistencia de métodos tradicionales en la escuela que incluyen enfoques verbales, visuales y prácticos, los cuales no han podido ser eliminados.

La escuela, vista desde esta perspectiva, que promueve rutinas de aprendizaje descontextualizadas, generando resistencia y prácticas desmotivantes que llevan a la negación de uno mismo por parte de los alumnos.

Los currículos dogmáticos han ido mitificando la ciencia, presentándola como una entidad de objetividad absoluta, lo que deja al estudiante sin otra opción que la memorización como una manera de "salir del paso".

Esta realidad, permite suponer que los estudiantes no están resolviendo problemas de cantidad, pues se evidenció que, en las evaluaciones realizadas por la docente, los niños no alcanzan el nivel logrado, la mayoría está en inicio y otros en proceso, la mayoría necesitan retroalimentación.

El uso de estos juegos se posiciona como una herramienta pedagógica efectiva para promover un enfoque activo en el aprendizaje de los alumnos.

Esto implica alejarse de un enfoque pasivo y meramente verbalista del aprendizaje, Según Cervera (2019), los juegos matemáticos ofrecen un potencial educativo que estimula el pensamiento, la construcción y la consolidación de conocimientos, Además, promueven valores y

actitudes positivas. En este contexto, los estudiantes aprovechan cualquier oportunidad para jugar utilizando diversos recursos, lo que les permite atribuirles funcionalidad y formar conceptos sobre cantidades de objetos, considerando aspectos como tamaños y formas. Por lo tanto, el juego contribuye al desarrollo del sentido numérico, la comprensión de formas, las medidas y el manejo de información.

Fournier (1995), indica que los juegos matemáticos desempeñan un papel crucial al mantener el interés de los estudiantes en el tema que se va a enseñar. Esto se convierte en una preocupación primordial al preparar una lección de matemáticas, especialmente al estructurar el discurso didáctico para captar y retener la atención de los estudiantes. La actividad matemática desde siempre posee un componente lúdico, que ha dado lugar a una buena parte de las creaciones más interesantes que en ella se dan. Los juegos tienen un carácter fundamental de pasatiempo y diversión.

Ante esta situación, surgió la necesidad de examinar las contribuciones de investigaciones previas relacionadas con el uso de juegos matemáticos como estrategias didácticas en el nivel inicial.

Para orientar la investigación, se formularon algunas interrogantes: ¿Cuáles son los estudios existentes acerca de los juegos matemáticos como estrategias pedagógicas para resolver problemas de cantidad en el nivel inicial? ¿Qué enfoques didácticos se han empleado entre los años 2014 y 2023 para resolver problemas de cantidad en el nivel inicial?

## **1.2. Formulación Del Problema**

### **1.2.1. Problema General.**

¿Qué aportes ofrecen las investigaciones sobre los juegos matemáticos para resolver problemas de cantidad en estudiantes del nivel inicial en Latinoamérica (2014 -2023)?

### **1.2.2. Problemas Específicos.**

- ¿Cuáles son los tipos de aportes que ofrecen las investigaciones sobre los juegos matemáticos para resolver problemas de cantidad en estudiantes del nivel inicial en Latinoamérica (2014 -2023)?

- ¿Cómo se muestra la información sobre los tipos de aportes que ofrecen las investigaciones de los juegos matemáticos para resolver problemas de cantidad en estudiantes del nivel inicial en Latinoamérica (2014 -2023)?

### **1.3. Formulación de objetivos.**

#### **1.3.1. Objetivo General.**

Analizar los aportes que ofrecen las investigaciones sobre los juegos matemáticos para resolver problemas de cantidad en estudiantes del nivel inicial en Latinoamérica (2014-2023)

#### **1.3.2. Objetivos Específicos**

- Identificar los tipos de aportes que ofrecen las investigaciones sobre los juegos matemáticos para resolver problemas de cantidad en estudiantes del nivel inicial en Latinoamérica (2014 -2023).
- Describir los tipos de aportes que ofrecen las investigaciones sobre los juegos matemáticos para resolver problemas de cantidad en estudiantes del nivel inicial en Latinoamérica (2014 -2023).

## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1. Antecedentes del estudio.

##### 2.1.1. Nivel Internacional.

Romero (2023), en su investigación titulada "Estrategias lúdicas para potenciar el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en estudiantes de educación inicial en Ambato, Ecuador", llevó a cabo un estudio con el fin de examinar el impacto de las estrategias de enseñanza basadas en juegos en el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en niños de educación inicial. Los resultados del estudio revelaron que los juegos didácticos se destacan como catalizadores del aprendizaje integral. En relación al diagnóstico de los estudiantes para resolver problemas matemáticos mediante el razonamiento lógico en la educación inicial, la intervención demostró que el grupo experimental exhibe un nivel considerablemente elevado de conocimiento en esta área.

Moreira & Mero (2022), establece que la participación en actividades de construcción facilita el progreso de los aprendizajes. A través de esta práctica, los niños adquieren conocimientos, fomentan su creatividad y habilidades organizativas, y también comprenden conceptos fundamentales como longitud, tamaño y otros pertinentes a su etapa de desarrollo.

Carrillo & Acosta (2022), establece que el desarrollo de una guía didáctica se presenta como una herramienta básica para facilitar la adquisición de nuevos conocimientos. A través de esta guía, los educadores logran introducir actividades recreativas de manera entretenida, despertando el interés de los niños y fortaleciendo aspectos como la confianza en sí mismos, la autonomía y la personalidad, preparándose especialmente para abordar conflictos con un enfoque crítico y reflexivo.

Giraldo & Espinosa (2017), en su investigación tuvo como objetivo, proponer estrategias lúdico-pedagógicas que favorezcan el desarrollo del pensamiento lógico matemático y el aprendizaje significativo en niños en edad preescolar, con base en la revisión bibliográfica y en su implementación en una institución privada de Floridablanca (Santander, Colombia) y llegaron a las siguientes conclusiones:

Las estrategias más eficaces de enseñanza lúdica para promover el desarrollo del pensamiento lógico-matemático y el aprendizaje significativo en los niños de preescolar en la institución mencionada incluyen, participación activa con la realidad a través de enfoques lúdicos, interacción con situaciones de la vida real mediante actividades diseñadas para promover y el aprendizaje significativo, así como el juego.

### **2.1.2. Nivel Nacional.**

Molina (2020), en su investigación llegó a las siguientes conclusiones: La implementación de una pedagogía efectiva en el ámbito de las matemáticas es de gran importancia, ya que contribuye de manera positiva al aprendizaje centrado en la resolución de problemas en niños y niñas en la etapa de educación inicial. Aplicar una pedagogía eficaz durante el desarrollo del área de matemáticas en la educación inicial tiene un impacto positivo en el desarrollo de la competencia "resolución de problemas relacionados con la cantidad",

Segura (2019), en su investigación determinó que Los juegos educativos tienen un efecto positivo en el avance del pensamiento lógico-matemático en los niños en etapa preescolar, promoviendo la comprensión de conceptos como la clasificación, la seriación, el concepto de número y la conservación de la cantidad. Estas actividades recreativas son relevantes ya que están diseñadas con el objetivo preciso de facilitar la comprensión de conceptos específicos en matemáticas, si bien la naturaleza de esta comprensión puede variar según el concepto matemático que se esté abordando.

Cervera R. L (2019), en su tesis ha demostrado que los juegos matemáticos tienen una influencia positiva en el desarrollo de las matemáticas, con una influencia del 72.2%. Esto implica que los estudiantes participan de manera deliberada en actividades lúdicas, identifican cantidades

al agregar o quitar elementos de un conjunto, utilizan sus manos u objetos para contar, y plantean preguntas relacionadas con la materia.

Espinoza (2017), ha demostrado que los juegos educativos representan una estrategia pedagógica fundamental que desempeña un rol crucial en la enseñanza de conceptos matemáticos relacionados con la cantidad en niños de 5 años en el ámbito de la educación inicial.

### **2.1.3. Nivel Local**

Meléndez (2016), considera que la aplicación de la estrategia de "matemática lúdica" tiene un impacto altamente significativo en el aprendizaje de las matemáticas en niños y niñas de 4 años. Este enfoque promueve la comprensión de conceptos como orden, equivalencia y comparación a través del juego. Esto permite que los niños identifiquen y comprendan el papel que desempeñan las matemáticas en la creatividad y la reflexión, como se ha demostrado mediante experimentación.

## **2.2. Marco Teórico Conceptual.**

### **2.2.1. Los juegos matemáticos**

#### **2.2.1.1. Concepto de los juegos matemáticos**

Son actividades diseñadas específicamente para involucrar a los participantes en conceptos y procesos matemáticos de manera entretenida y educativa.

Según Gonzales (2019), los juegos matemáticos son herramientas educativas que pueden respaldar una pedagogía activa, permitiéndonos llevar a cabo la enseñanza de las matemáticas de una manera participativa en comparación con un aprendizaje pasivo y centrado en la verbalización. Estos juegos facilitan la consideración de los procesos intelectuales y emocionales, fomentando el intercambio de actitudes y perspectivas y la imaginación en el proceso educativo

Este enfoque pedagógico ofrece numerosos beneficios, como entusiasmo, diversión, interés y superación de obstáculos, lo que resulta en una motivación considerable. La integración de juegos matemáticos ayuda a que las matemáticas sean percibidas como algo práctico y fascinante.

### 2.2.1.2. Teorías relacionadas a los juegos matemáticos.

Existen diversas teorías que respaldan los juegos matemáticos

**Constructivismo:** Según la perspectiva constructivista, los estudiantes participan activamente en la construcción de su propio conocimiento mediante la interacción con su entorno. Los juegos matemáticos ofrecen oportunidades prácticas que facilitan a los estudiantes la construcción significativa de su aprendizaje.

**Teoría del Juego de Piaget:** el juego es una parte fundamental del desarrollo cognitivo infantil. Los juegos matemáticos pueden considerarse como actividades lúdicas que contribuyen al desarrollo de la inteligencia y la comprensión matemática. Esta teoría establece que el aprendizaje ocurre interdependientes y complementarios: la asimilación y la acomodación. La asimilación tiene lugar cuando se incorporan nuevos elementos a nuestra mente, mientras que la acomodación ocurre cuando estas estructuras se ajustan para adaptarse a la nueva información asimilada. Estos procesos son constantes y complementarios, ya que su interacción conduce al equilibrio en los esquemas cognitivos (Piaget, 1920).

**Teoría Socio constructivista de Vygotsky:** Los juegos matemáticos que fomentan la colaboración y la comunicación entre los estudiantes pueden alinearse con esta teoría, promoviendo la construcción conjunta del conocimiento matemático.

En la perspectiva de Vygotsky, se deduce que el juego desempeña un papel fundamental como impulsor del desarrollo mental en los niños. Vygotsky enfatiza la importancia del juego como un contexto en el cual los niños pueden ejercitar y fortalecer sus capacidades cognitivas de una manera placentera y natural (Vygotsky, 1978).

**Teoría del Juego Simbólico:** Esta teoría sugiere que el juego simbólico, donde los niños representan roles o situaciones. Los juegos matemáticos pueden incorporar elementos de juego simbólico al abordar conceptos matemáticos a través de escenarios o situaciones imaginarias.

Esta teoría está relacionada con el juego simbólico a pensadores como Jean Piaget y Lev Vygotsky.

Piaget, por ejemplo, contribuyó al entendimiento del juego como una actividad crucial en el desarrollo cognitivo infantil, explorando cómo los niños participan en juegos simbólicos.

Vygotsky, por su parte, también abordó el juego simbólico en el contexto de su teoría socio constructivista, destacando cómo el juego simbólico permite a los niños practicar e internalizar aspectos importantes de la cultura y el lenguaje.

**Teoría del Juego como Metáfora:** Algunos teóricos sugieren que el juego sirve como metáfora para la vida, proporcionando habilidades valiosas como la toma de decisiones, la resolución de problemas y la cooperación. Los juegos matemáticos pueden reflejar esta metáfora al presentar desafíos matemáticos que requieren estrategia y pensamiento crítico.

Este enfoque considera que el juego puede ser visto como una metáfora para la vida, proporcionando oportunidades para aprender habilidades valiosas que se aplican más allá del ámbito lúdico.

### **2.2.1.3. Importancia de los juegos matemáticos**

Los juegos matemáticos poseen un potencial educativo que capacita a los estudiantes para reflexionar, construir y consolidar conocimientos, y habilidades. Además, estos juegos fomentan la adopción de valores y actitudes positivas. En este entorno, los estudiantes encuentran oportunidades de juego utilizando diversos recursos, otorgándoles funcionalidad a través de la conceptualización de cantidades, consideración de tamaños, formas, y, en consecuencia, desarrollando el sentido numérico, comprensión de formas, habilidades de medición y capacidad para manejar información (Guillen Cervera, 2019).

Piaget (1920), los juegos juegan un papel crucial en la construcción de una extensa red de mecanismos que posibilitan al niño asimilar completamente la realidad, el niño incorpora la realidad, la revive, la domina, la comprende y la compensa.

Al estructurar una lección de matemáticas, esta preocupación se convierte en una de las principales consideraciones, especialmente al diseñar el discurso didáctico con el propósito de captar y retener la atención de los estudiantes. Esto cobra aún más importancia dado que el profesor

de matemáticas a menudo se enfrenta al desafío de enseñar una materia que se percibe como difícil y aburrida.

Para Fournier (2003), los juegos matemáticos deben cumplir los siguientes objetivos:

- Estimular y motivar a la población estudiantil a aprender.
- Fomentar motivaciones para la práctica pedagógica.
- Desarrollar sentimientos y valores esenciales en la vida del estudiante a través de concursos o campeonatos.
- Facilitar el aprendizaje a través de la reflexión sobre los errores cometidos.

#### **2.2.1.4. Características de los juegos matemáticos**

Para Ferrero (2004), los juegos promueven y fortalecen el pensamiento lógico, fomentan pensar de manera crítica. Al participar en juegos, los niños se enfrentan a tareas que les brindan libertad creativa al mismo tiempo que les imponen un rigor lógico. Esto los somete a las demandas y normas del juego, permitiéndoles aceptar las leyes y estructuras lógicas al plantear y resolver problemas. Ya sea en juegos dirigidos de manera lógica o en juegos libres, los niños se benefician al explorar y experimentar con conceptos matemáticos. En ambas variantes, el juego les brinda la oportunidad de realizar asociaciones y combinaciones enriquecedoras.

Podemos afirmar que el juego desempeña un papel crucial en la vida de los niños al guiarlos hacia la realización de actividades de manera libre, al mismo tiempo que eleva su intelecto a niveles superiores.

A través del juego, los niños descubren y fortalecen su autonomía e identidad. El juego matemático se presenta como una estrategia didáctica efectiva que integra de manera activa y participativa los conceptos matemáticos en el proceso de aprendizaje. Esta estrategia se caracteriza por su enfoque lúdico, que busca hacer más accesible y atractiva la comprensión de contenidos matemáticos.

MINEDU (2016), en las Rutas de Aprendizaje destacados aspectos en la utilización del juego matemático como estrategia didáctica:

**Participación Activa:** Involucran a los estudiantes de manera activa, promoviendo la participación y el compromiso con los conceptos matemáticos de una manera interactiva y práctica.

**Aplicación de Conceptos:** Proporcionan un contexto práctico para la aplicación de conceptos matemáticos abstractos. Los alumnos pueden ver la utilidad y relevancia de lo que están aprendiendo al aplicarlo en situaciones de juego.

**Motivación:** El elemento lúdico motiva a los estudiantes a aprender de forma más placentera, desarrollo de habilidades: fomentan el desarrollo de habilidades cognitivas y la toma de decisiones.

**Colaboración:** Muchos juegos requieren la participación entre estudiantes, promoviendo el trabajo en equipo y la comunicación efectiva.

Los juegos matemáticos poseen características particulares que los diferencian y los hacen efectivos como herramientas educativas según (Gómez Ramos, 2018), establece las siguientes características.

**Lúdicos:** Se centran en la diversión y el entretenimiento, lo que contribuye a crear un ambiente favorable para el aprendizaje.

**Interactivos:** Fomentan la participación activa de los estudiantes, quienes interactúan con el juego, con otros compañeros y con los conceptos matemáticos de manera directa.

**Contextualizados:** Se ambientan en situaciones cotidianas o escenarios concretos, facilitando la comprensión y aplicación de los conceptos en contextos reales.

**Motivadores:** El elemento lúdico y desafiante motiva a los estudiantes a involucrarse y a esforzarse en las tareas educativas.

**Adaptables:** Pueden ser adaptados a diferentes niveles de habilidad y a diversas edades, lo que permite la personalización.

**Desarrollo de Habilidades Cognitivas:** Fomentan el crecimiento de capacidades cognitivas, la solución de problemas, la concentración y el pensamiento crítico.

**Flexibilidad:** Son flexibles en cuanto a su implementación, pudiendo ser utilizados como complemento en clase, en actividades extracurriculares o en entornos virtuales.

**Contextualización Cultural:** Pueden incorporar elementos culturales, lo que permite que los estudiantes se identifiquen y relacionen con los contenidos de una manera más significativa.

**Estimulan la creatividad:** Al enfrentar desafíos y resolver problemas en el contexto del juego, los estudiantes pueden desarrollar habilidades creativas y encontrar enfoques innovadores para resolver situaciones matemáticas.

Estas características hacen que los juegos matemáticos son herramientas versátiles y efectivas para facilitar el aprendizaje de manera atractiva y participativa.

#### **2.2.1.5. Fundamentos curriculares de los juegos matemáticos.**

Según el (MINEDU, Diseño Curricular Básico, 2016), al integrar juegos matemáticos en el currículo, se busca no solo enseñar conceptos específicos, sino también promover el desarrollo de habilidades cognitivas, emocionales y sociales de los estudiantes, contribuyendo así a un enfoque educativo más completo y efectivo.

Los juegos matemáticos en el contexto educativo están respaldados por diversos fundamentos curriculares que reconocen la importancia de integrar actividades lúdicas para facilitar el aprendizaje de conceptos matemáticos. Algunos de los fundamentos curriculares que respaldan la incorporación de juegos matemáticos incluyen:

De acuerdo con el enfoque constructivista, los estudiantes generan su propio conocimiento mediante la interacción con su entorno y la manipulación de conceptos. Los juegos matemáticos brindan oportunidades para que los estudiantes se involucren activamente en la construcción de su comprensión matemática a través de la exploración y la resolución de problemas. La perspectiva

constructivista afirma que los estudiantes generan su propio aprendizaje mediante la interacción con su entorno y la manipulación de conceptos. Los juegos matemáticos proporcionan ocasiones para que los estudiantes se involucren de forma activa en la construcción de su comprensión matemática a través de la exploración y la resolución de problemas.

La participación en juegos matemáticos fomenta el crecimiento global de los estudiantes, considerando dimensiones cognitivas, sociales y emocionales. Al permitir que los niños jueguen, se entretengan y se relacionen mientras se involucran en actividades matemáticas, se impulsa un enfoque educativo integral y armonioso.

De acuerdo con Ausubel (1999), el aprendizaje es más efectivo cuando los nuevos conceptos se conectan con la estructura de conocimientos previos del estudiante. Los juegos matemáticos ofrecen situaciones donde los niños pueden conectar nuevos conceptos con sus experiencias y conocimientos previos de manera significativa.

Piaget (1920), destacó la importancia del juego en el aprendizaje de los niños. Según Piaget, el juego proporciona un entorno donde los niños pueden practicar habilidades, resolver problemas y desarrollar la comprensión de conceptos matemáticos a través de la interacción con su entorno.

La incorporación de juegos matemáticos puede alinearse con la necesidad de desarrollar habilidades del siglo XXI, como el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la creatividad y la colaboración.

En conclusión, al integrar juegos matemáticos en el currículo, se busca no solo enseñar conceptos específicos, sino también promover el desarrollo de habilidades cognitivas, emocionales y sociales de los estudiantes, contribuyendo así a un enfoque educativo más completo y efectivo.

#### **2.2.1.6. El juego matemático como estrategia didáctica.**

Según Ferrero (2004), los juegos promueven en los niños la formación de estrategias cognitivas, fortalecen el pensamiento lógico, fomentan hábitos de razonamiento y les inculcan la capacidad de pensar de manera crítica.

Al participar en juegos, los niños se enfrentan a tareas que les brindan libertad creativa al mismo tiempo que les imponen un rigor lógico. Esto los somete a las demandas y normas del juego, permitiéndoles aceptar las leyes y estructuras lógicas al plantear y resolver problemas. Ya sea en juegos dirigidos de manera lógica o en juegos libres, los niños se benefician al explorar y experimentar con conceptos matemáticos. En ambas variantes, el juego les brinda la oportunidad de realizar asociaciones y combinaciones enriquecedoras.

Podemos afirmar que el juego desempeña un papel crucial en la vida de los niños al guiarlos hacia la realización de actividades de manera libre, al mismo tiempo que eleva su intelecto a niveles superiores.

En resumen, podemos afirmar que los juegos matemáticos son componentes esenciales de la educación infantil y tienen un papel crucial en el desarrollo integral de los niños, influyendo en la formación de su personalidad y en su futuro desarrollo psicológico, físico, emocional y social. A través del juego, los niños exploran y fortalecen su autonomía e identidad. De esta manera, el juego se convierte en una experiencia creativa que les permite transformar la realidad según sus deseos, integrando sus interacciones sociales y resolviendo conflictos.

El juego matemático se presenta como una estrategia didáctica efectiva que integra de manera dinámica y participativa los conceptos matemáticos en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta estrategia se caracteriza por su enfoque lúdico, que busca hacer más accesible y atractiva la comprensión de contenidos matemáticos.

El MINEDU (2016), en las Rutas de Aprendizaje destacados aspectos en la utilización del juego matemático como estrategia didáctica:

**Participación Activa:** involucran a los estudiantes de manera activa, promoviendo la participación y el compromiso con los conceptos matemáticos de una manera interactiva y práctica.

**Aplicación de Conceptos:** proporcionan un contexto práctico para la aplicación de conceptos matemáticos abstractos. Los estudiantes pueden ver la utilidad y relevancia de lo que están aprendiendo al aplicarlo en situaciones de juego.

**Motivación:** El elemento lúdico motiva a los estudiantes a aprender de forma más placentera. La motivación inherente al juego puede contribuir a superar la percepción de las matemáticas como una disciplina difícil.

**Desarrollo de Habilidades:** Fomentan el desarrollo de habilidades cognitivas como el razonamiento lógico, la resolución de problemas, el pensamiento crítico y la toma de decisiones.

**Colaboración:** Muchos juegos requieren la participación entre estudiantes, promoviendo el trabajo en equipo y la comunicación efectiva.

**Diferenciación:** Pueden adaptarse para satisfacer diferentes niveles de habilidad, lo que facilita la diferenciación para atender las diversas necesidades de los estudiantes.

**Creatividad:** La naturaleza lúdica fomenta la creatividad en los alumnos.

**Desarrollo Integral:** Al promover la participación, el pensamiento crítico y la colaboración, el juego matemático contribuye al desarrollo integral de los estudiantes, no solo en el ámbito académico, sino también en el desarrollo de habilidades sociales y emocionales.

En resumen, estos juegos se presentan como una estrategia didáctica efectiva que combina aprendizaje y diversión, facilitando la comprensión y aplicación de conceptos matemáticos de manera integral.

#### **2.2.1.7. Características de los juegos matemáticos**

Los juegos matemáticos poseen características particulares que los diferencian y los hacen efectivos como herramientas educativas:

Gómez Ramos (2018), establece las siguientes características:

**Lúdicos:** Se centran en la diversión y el entretenimiento, lo que contribuye a crear un ambiente favorable para el aprendizaje.

**Interactivos:** Fomentan la participación activa de los estudiantes, quienes interactúan con el juego, con otros compañeros y con los conceptos matemáticos de manera directa.

**Contextualizados:** Se ambientan en situaciones cotidianas o escenarios concretos, facilitando la comprensión y aplicación de los conceptos en contextos reales.

**Motivadores:** El elemento lúdico y desafiante motiva a los estudiantes a involucrarse y a esforzarse en la resolución de problemas matemáticos.

**Adaptables:** Pueden ser adaptados a diferentes niveles de habilidad y a diversas edades, lo que permite la personalización.

**Feedback Inmediato:** Ofrecen retroalimentación inmediata, permitiendo a los estudiantes evaluar sus acciones y aprender de manera instantánea.

**Desarrollo de Habilidades Cognitivas:** Promueven el desarrollo de habilidades cognitivas como el razonamiento lógico, la resolución de problemas, la atención y el pensamiento crítico.

**Colaborativos:** Fomentan la colaboración entre los estudiantes, lo que facilita el trabajo en equipo y la comunicación efectiva.

**Variación de Formatos:** Existen una amplia variedad de formatos, desde juegos de mesa tradicionales hacia aplicaciones digitales, lo que ofrece opciones diversas para diferentes preferencias y entornos educativos.

**Flexibilidad:** Son flexibles en cuanto a su implementación, pudiendo ser utilizados como complemento en clase, en actividades extracurriculares o en entornos virtuales.

**Contextualización Cultural:** Pueden incorporar elementos culturales, lo que permite que los estudiantes se identifiquen y relacionen con los contenidos de una manera más significativa.

**Estimulan la creatividad:** Al enfrentar desafíos y resolver problemas en el contexto del juego, los estudiantes pueden desarrollar habilidades creativas y encontrar enfoques innovadores para resolver situaciones matemáticas. Estas características hacen que los juegos matemáticos son herramientas versátiles y efectivas para facilitar el aprendizaje de conceptos matemáticos de manera atractiva y participativa.

## **CAPÍTULO III**

### **Metodología de la Investigación**

#### **3.1. Tipo de Investigación.**

El presente estudio se clasifica como una investigación básica de naturaleza descriptiva, ya que tiene como objetivo analizar las contribuciones presentadas en documentos relacionados con los juegos matemáticos. Se optó por un enfoque cualitativo para realizar una recopilación y selección de datos con el fin de identificar y describir las aportaciones recopiladas. Según Sampieri, Collado y Lucio (2014), este tipo de investigación se basa en trabajos previos y utiliza la recopilación y análisis de datos para difundir o dispersar la información.

#### **3.2. Muestra y unidades de análisis documentales.**

Para la muestra se han considerados trabajos de investigación, que incluyen documentos como tesis de pregrado y posgrado, así como artículos que abordan los juegos matemáticos para fortalecer la competencia resuelve problemas de cantidad en el nivel inicial. Se examinaron 20 trabajos para ser utilizados en el desarrollo de la investigación documental.

Las fuentes bibliográficas fueron extraídas de repositorios institucionales de universidades públicas y privadas, a nivel nacional e internacional, que posean acceso completo en modo virtual.

El horizonte temporal de los trabajos seleccionados es un promedio de 10 años, 2014 al 2023, todas las fuentes están publicado en idioma español.

### **3.3. Técnicas e instrumentos**

#### **3.3.1 Matriz Bibliográfica o ficha bibliográfica**

En la matriz o ficha bibliográfica se ha considerado: el autor, el título del trabajo, el año de la publicación, la URL, el tipo de documento, ámbito de su publicación, número de páginas del trabajo analizado, lugar de publicación y el país donde se desarrolló el trabajo. (ver anexo 1)

#### **3.3.2. Matriz hermenéutica o ficha hermenéutica**

Se trabajará en función de los ejes temáticos y se consideró el autor del trabajo analizado, el eje que corresponda. (ver anexo 2)

### **3.4. Ejes temáticos o ejes de análisis**

Los ejes temáticos que corresponden al trabajo se desprenden de los objetivos planteados y están relacionados a los juegos matemáticos para fortalecer la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de 5 años del nivel inicial y comprenden el concepto de juegos matemáticos, elementos y características que tienen para el nivel inicial.

Estos ejes temáticos se estructuran en la matriz de consistencia (ver anexo 3)

### **3.5. Metodología o plan de análisis**

Para el desarrollo del trabajo, se llevó a cabo una exploración bibliográfica para crear el estado actual del conocimiento, utilizando Google Académico como fuente principal. Las palabras clave "juego matemático", "actividades lúdicas" fueron empleadas para esta búsqueda. Se seleccionaron documentos relevantes de estos recursos para su inclusión en el informe, y se completaron fichas bibliográficas y de contenido para organizar la información relacionada con cada aspecto analizado.

Para elegir los aportes pertinentes a los objetivos y áreas de estudio, se llevó a cabo un análisis exhaustivo de la literatura organizada en matrices. Las investigaciones se clasificaron según su lugar de origen, tipo y año de publicación. Esta clasificación sirvió de base para crear tablas y gráficos que facilitaron la comprensión práctica de los resultados.

Durante la etapa hermenéutica, se llevó a cabo un análisis interpretativo exhaustivo del contenido, centrándose en los resultados y conclusiones de las investigaciones. Estos hallazgos fueron meticulosamente registrados y recopilados en una tabla de análisis utilizando Microsoft Excel, con el objetivo de ofrecer información detallada sobre los temas de estudio para enriquecer y desarrollar el estado del arte.

## CAPÍTULO IV

### RESULTADOS

#### 4.1. Descripción de las fuentes de documentales

Las fuentes documentales utilizadas en el trabajo fueron trabajos de investigación, libros que sirvieron para estructurar el marco teórico, estas fuentes nos proporcionaron información con relación a los ejes temáticos. Es fundamental evaluar la credibilidad, relevancia y actualidad de las fuentes documentales utilizadas para garantizar la calidad y la integridad del estudio.

La búsqueda de fuentes documentales se llevó a cabo a partir de los repositorios de las universidades nacionales como: PUCP, UNTUMBES, la ULADECH, UNPRG, UCV. UNH, UPSL.

**Tabla 01**

Número de documentos según buscador

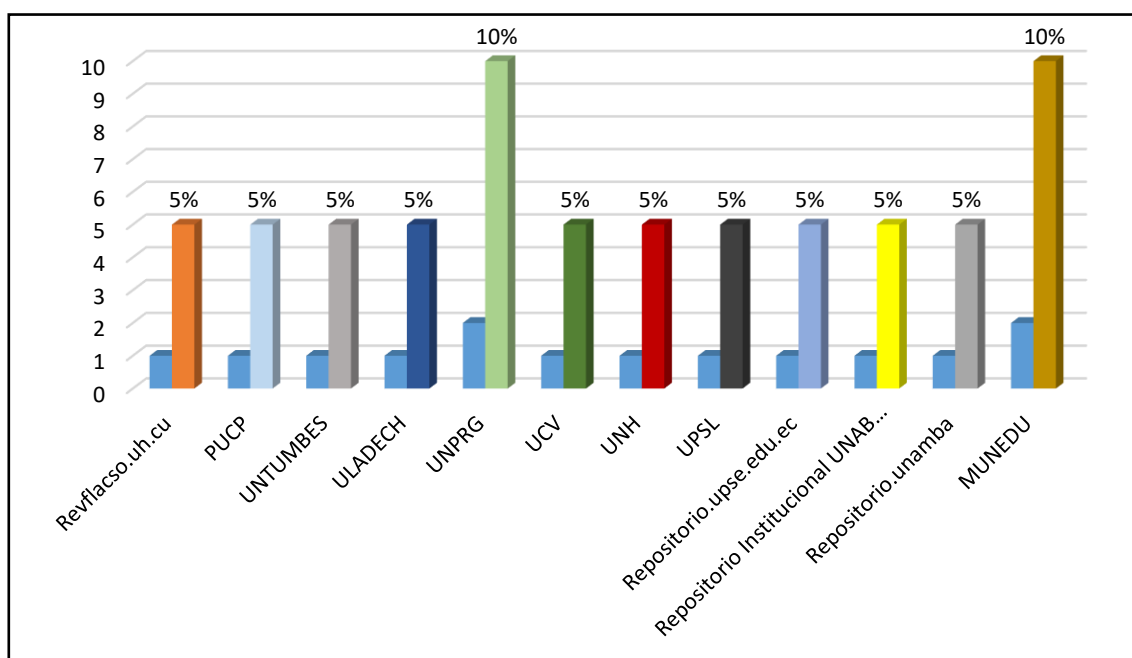
DOCUMENTOS SEGÚN SU BUSCADOR	f°	%
<b>Revflacso.uh.cu</b>	1	5
PUCP	1	5
UNTUMBES	1	5
ULADECH	1	5
UNPRG	2	10
UCV	1	5

UNH	1	5
UPSL	1	5
<b>Repositorio.upse.edu.ec</b>	1	5
Repositorio Institucional	1	5
UNAB Colombia		
Repositorio. unamba	1	5
MUNEDU	2	10
Otros	6	30
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>

**Nota.** Esta tabla muestra buscadores de fuentes.

### Figura 1

Buscadores de fuentes.



### Interpretación

Los buscadores utilizados para la realización del trabajo documentan, fueron extraídos de los repositorios de las diferentes universidades nacionales e internacionales según los ejes temáticos trabajados como: repositorio de la PUCP, Universidad de Tumbes, UNPRG, UCV,

ULADECH, Universidad de la Habana Cuba, entre otros, al mismo tiempo se utilizó información de la página web del Ministerio de Educación.

Estos recursos sirvieron para analizar la información con relación a los juegos matemáticos en el nivel inicia

**Tabla 2**

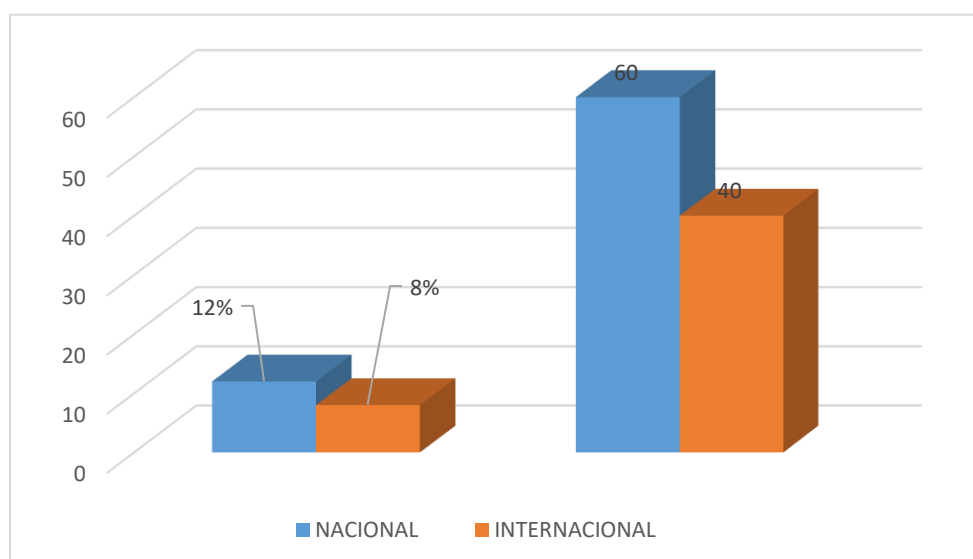
Ámbito de publicación de la información

Ámbito De Publicación	F°	%
Nacional	12	60
Internacional	8	40
Total	20	100

**Nota.** Buscadores de información

**Figura 2**

Ámbito de publicación de la información



### Interpretación.

El ámbito de publicación de la información se dio a nivel nacional o internacional, el 60% de la información corresponde al nivel nacional y el 40% corresponde al nivel internacional, esta información sirvió para analizar los ejes temáticos y estructurar nuestro marco teórico, al mismo tiempo nos permitió comprender mejor nuestro trabajo documental.

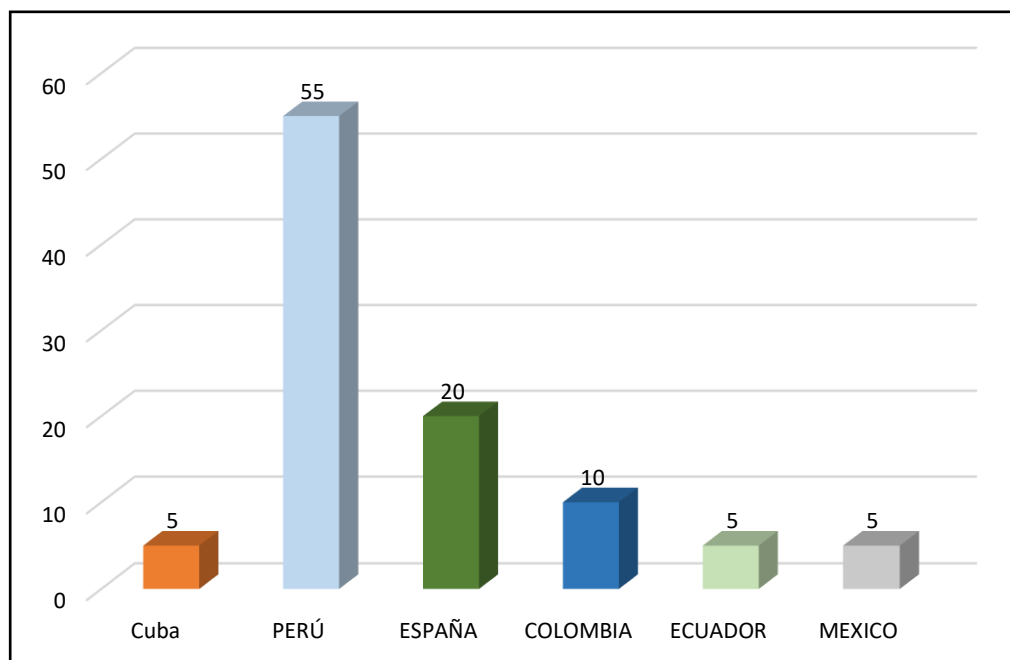
**Tabla 3**

Documentos según el país

<b>Documentos según País</b>	<b>f°</b>	<b>%</b>
Cuba	1	5
Perú	11	55
España	4	20
Colombia	2	10
Ecuador	1	5
México	1	5
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>100</b>

**Nota.** Buscadores de las universidades

**Figura 3**  
Documentos según el país de origen



### **Interpretación**

Del 100% de los documentos seleccionados para la elaboración del informe documental, el 55% corresponden al Perú, el 5% a Cuba, el 20% a España y el 5% a Ecuador y México, esto nos permitió tener una percepción más amplia de los contenidos temáticos desarrollados en el trabajo de investigación.

Considerando que estos países, existe gran similitud en el proceso educativo que se desarrollan en las instituciones educativas y los problemas con relación al aprendizaje de las matemáticas se dan en todos estos países, es por eso que existen muchos trabajos relacionados a las estrategias lúdicas para comprender mejor las matemáticas, los juegos matemáticos como estrategias, etc.

## 4.2. Identificación y descripción de las fuentes documentales

En esta parte del trabajo, se llevó a cabo la identificación y descripción de las investigaciones pertinentes, centrándose en dos ejes de análisis: los juegos matemáticos, las características y elementos que los constituyen para un trabajo pedagógico de las docentes del nivel inicial.

**Tabla 4**

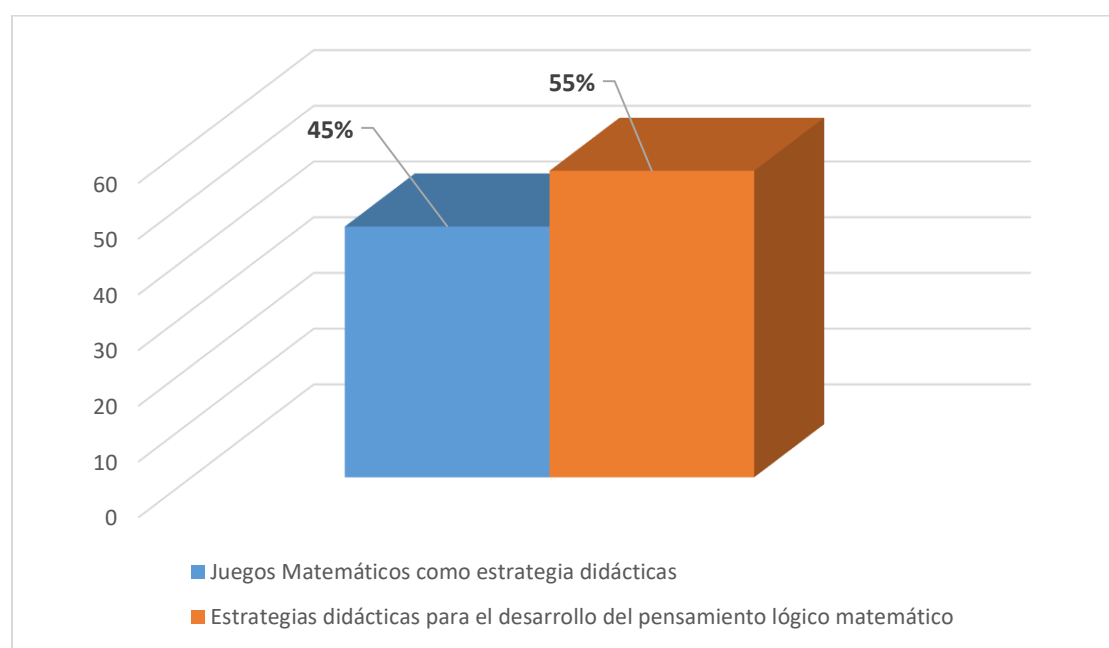
### Documentos según el eje temático

Eje temático	f°	%
<b>Juegos Matemáticos como estrategia didácticas</b>	9	45
<b>Estrategias didácticas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático</b>	11	55
<b>Total</b>	20	100

Nota. Matriz bibliográfica

**Figura 4**

Ejes temáticos



## **Interpretación**

De los ejes temáticos analizados en el presente trabajo, el 45% representan a los juegos matemático y el 55% a las estrategias didácticas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños.

En las siguientes líneas, se encuentra la descripción de cada literatura sobre el estudio de investigación.

Según Gonzales (2019), los juegos matemáticos son herramientas educativas que respaldan una pedagogía activa. Permiten enseñar matemáticas de manera participativa, en contraste con un enfoque pasivo centrado en la verbalización. Estos juegos facilitan la reflexión sobre los procesos intelectuales y emocionales, promoviendo el intercambio de actitudes y perspectivas, la participación activa, y la imaginación en la educación.

Molina (2020), En su trabajo, explica la importancia que tienen las estrategias didácticas para el desarrollo de capacidades en esta área, reconoce la importancia de analizar en estos conocimientos relevantes, considerando la metodología didáctica para promover el desarrollo del pensamiento matemático desde una etapa temprana

### **4.3. Análisis de información según los ejes**

#### **4.3.1. Juegos matemáticos como estrategia didáctica.**

Con relación al primer eje, se analizó la información con relación a los juegos matemáticos, según Gonzales (2019), se presentan como una estrategia didáctica altamente efectiva en la enseñanza de las matemáticas. Al involucrar a los alumnos en desafíos y problemas matemáticos presentados de forma divertida y emocionante, los juegos matemáticos estimulan el pensamiento crítico, la resolución de problemas y el desarrollo de habilidades matemáticas clave. Además, proporcionan un ambiente de aprendizaje colaborativo interactuando entre ellos, discutir estrategias y compartir ideas, lo que promueve un mayor entendimiento de los alumnos.

Vygotsky, se concluye que el juego juega un papel esencial como motor del desarrollo mental en los niños. Durante el juego, se observa que aspectos como la concentración, la atención, el reconocimiento y la memoria se llevan a cabo de manera consciente, lúdica y sin aparentes

dificultades. Vygotsky subraya la relevancia del juego como un entorno donde los niños pueden ejercitar y fortalecer sus capacidades cognitivas de manera agradable y natural (Vygotsky, 1978).

#### **4.3.2. Estrategias didácticas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático**

Al implementar estas estrategias didácticas de manera efectiva, los educadores pueden ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades sólidas en lógico matemático, preparándose para los desafíos académicos y situaciones para el futuro.

Para Ferrero (2004), los juegos desempeñan un papel fundamental en el desarrollo cognitivo de los niños, al participar en juegos, los niños se enfrentan a tareas que requieren tanto libertad creativa como un enfoque riguroso en la lógica. Esto los expone a las reglas y estructuras lógicas del juego, lo que les ayuda a aceptar las normas y restricciones al enfrentar y resolver problemas. Tanto en juegos con un enfoque lógico dirigido como en juegos libres, los niños se benefician al explorar y experimentar con conceptos matemáticos. En ambas formas de juego, se les brinda la oportunidad de realizar asociaciones y combinaciones que enriquecen su comprensión matemática.

Según el MINEDU, en las Rutas del Aprendizaje, han identificado diversas estrategias didácticas para el desarrollo del pensamiento lógico como: la manipulación de los objetos, el aprendizaje colaborativo, al mismo tiempo la integración de las tecnológicas de la información y comunicación, Además, se ha reconocido que la reflexión constituye la etapa final de estos procesos, ya que proporciona la oportunidad de profundizar en lo producido. Es importante destacar que el conocimiento sobre las estrategias no es estático y que las estrategias cada vez van mejorando o adaptándose a la realidad de los niños.

## Conclusiones

- a. Considerando el propósito fundamental, se identificó trabajos que guardaban relación con el tema objeto de estudio, los cuales resultaron de gran utilidad para la recopilación de información pertinente y requerida para lograr la meta mencionada, donde, dichos documentos que tienen relación entre ellos exhiben una gran afinidad en cuanto a conocimiento proporcionado, facilitando así, la obtención de información de calidad, es decir, en las revisiones de bibliografía, los diversos investigadores se orientan en brindar datos importantes y efectivos para poner en práctica y preservar las actividades de juegos matemáticos, ya que, muchos educadores a lo largo del tiempo aun no lo vienen empleando, por tanto, quedo en evidencia que todos los estudios analizados coinciden y constatan que estas actividades aplicados en niñas y niños de educación inicial generan cambios de estudio en este contexto.
  
- b. Teniendo en cuenta el primer objetivo específico, de las revisiones de documentos sobre juegos matemáticos en educación inicial, se revisaron e identificaron veinte de ellos, donde, los investigadores coinciden que es necesario planificar y emplear juegos matemáticos como una estrategia didáctica en el proceso de enseñanza-aprendizaje para fortalecer las habilidades y destrezas de los niños y niñas, también ponen en evidencia que aplicar en diferentes instituciones educativas asegura resultados efectivos, es decir, es una estrategia de enseñanza que proporciona resultados significativos en el proceso educativo.
  
- c. Con base al segundo objetivo específico, la cual se basa en describir los tipos de aportes que brindan los estudios evaluados, dado a nivel internacional como en el panorama nacional, se logró identificar que los juegos matemáticos empleados por los docentes en educación inicial son considerados una estrategia didáctica que ayuda a mejorar su capacidad cognitiva del estudiante, así mismo, ayuda a mejorar de manera significativa el desarrollo de sus habilidades matemáticas fundamentales, tales como el razonamiento lógico, el cálculo, la resolución de problemas y la comprensión numérica promoviendo la comprensión de conceptos como la clasificación, la seriación, el concepto de número y la conservación de la cantidad.

### **Recomendaciones**

- a. A las docentes del nivel inicial, aplicar los juegos matemáticos como estrategia metodológica para trabajar el pensamiento lógico matemático.
- b. A las docentes del nivel inicial investigar los juegos matemáticos para desarrollar en los estudiantes capacidades lógico matemáticas.
- c. A las estudiantes del nivel inicial de la EESPP “GJSM” participar en entrenamientos o talleres especializados sobre la utilización de los juegos matemáticos. Estas actividades pueden proporcionar técnicas específicas y oportunidades prácticas para mejorar su desempeño profesional.
- c. Los especialistas de la UGEL y DRE deben llevar a cabo capacitaciones enfocadas en estrategias para promover el desarrollo del pensamiento lógico-matemático mediante el uso de juegos matemáticos.
- d. A los directivos de la EESPP “GJSM” difundir estos trabajos de investigación en toda la comunidad educativa.

## Referencias Bibliografía

- Ausubel, D. P. (1999). *Psicología Educativa*. Barcelona España: Trillas.
- Carrillo, J. E., & Acosta, J. M. (2022). Guía de actividades lúdicas para el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en niños de Educación Inicial. *Revista Estudios del Desarrollo Social: Cuba y América Latina*, 22.
- Cervera, R. L. (2019). *Juegos matemáticos para el aprendizaje de matemática en estudiantes de la Institución educativa inicial N° 942 del distrito de Mazamari. Satipo-Perú*. [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/14026>
- Cervera, R. L. (2019). *Juegos matemáticos para el aprendizaje de matemática en estudiantes de la institución educativa inicial N° 942 del Distrito de Mazamari Satipo Perú*. [Tesis de licenciatura Mazamari Satipo Perú].
- Espinoza, V. P. (2017). *Juegos Didácticos y el aprendizaje de matemáticas en situaciones de cantidad en los niños de 5 años de la Institución educativa inicial no. 1127 de Alata, Huancavelica Perú*. Huancavelica Perú. [Tesis de segunda especialización, universidad nacional de Huancavelica]. <http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/1564>
- Ferrero, L. (2004). *El juego y la matemática*. Madrid España: La Muralla.
- Fournier, J. (2003). *Aritmética Aplicada E Impertinente: Juegos Matemáticos*. Barcelona - España: Gedisa,.
- Fournier, J. L. (1995). *Aritmetica aplicada e impertinente: Juegos Matemáticos*. Barcelona España: Gediza.
- Giraldo, S. J., & Espinosa, M. A. (2017). *Estrategias Lúdico-Pedagógicas para el desarrollo del pensamiento Lógico-Matemático desde la perspectiva del aprendizaje significativo en niños de 4 y 6 años de una Institución Preescolar de Floridablanca*. Bucaramanga Colombia. [Tesis para licenciamiento, Universidad Autónoma De Bucaramanga] <http://hdl.handle.net/20.500.12749/950>
- Gómez Ramos, A. Y. (2018). *Juegos matemáticos como herramienta didáctica en el aprendizaje de la matemática en los niños de 5 años del PRONOEI "San Jerónimo"*. Tacna-Perú.
- Gonzales. (2019). *Material educativo natural para lograr la competencia resuelve problemas de cantidad en los niños de 5 años de la institución educativa N° 94 Pachachaca*. Abancay Perú. [tesis licenciatura Universidad Nacional Micaela Bastidas De Apurímac].
- Guillen Cervera, R. L. (2019.). *juegos matematicos para el aprendizaje de matemática en estudiantes de la institucion educativa inicial N°942 del distrito de Mazamari*. Satipo-Perú. [Tesis para licenciamiento Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote].
- Meléndez, M. C. (2016). *"Influencia de la estrategia "matemática lúdica" en el desarrollo de capacidades matemáticas en niños/as de 04 años de la Institución Educativa N° 304 del distrito de La Banda de Shilcayo, provincia y región San Martín*. Tarapoto – Perú. [Tesis licenciamiento, Universidad Nacional de Tumbes].
- MINEDU. (2016). *Diseño Curricular Básico*. Lima Perú.

- MINEDU. (2016). *Las Rutas de Aprendizaje: Qué y cómo deben aprender nuestros niños y niñas? Área Curricular Matemática 3,4y5 años educación inicial*. Lima Perú.
- Molina, N. C. (2020). *La didáctica de las matemáticas en educación inicial*. Sullana - Perú.[Tesis segunda especialización,Universidad estatatal Península de Santa Elena]. <https://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/20.500.12874/64138>
- Moreira, M. J., & Mero, M. E. (2022). *El juego de construcción en el desarrollo del pensamiento Lógico Matemático de los niños de 4 a 5 años* . LA Libertad – Ecuador .[Tesis licenciamiento, Universidad estatatal Península de Santa Elena]. <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/8612>
- Piaget, J. (1920). *Psicología del niño*. Madrid : S Morata, S. L.
- Romero, S. E. (2023). *Estrategias Lúdicas para el desarrollo del pensamiento Lógico - Matemático en los estudiantes de Educación Inicial* . Ambato – Ecuador. Obtenido de <https://repositorio.pucesa.edu.ec/handle/123456789/4093>
- Sampieri, R. H., Collado, C. F., & Lucio, M. d. (2014). *Metodología de la investigación* . Mexico: Mc Graw Hill.
- Segura, M. E. (2019). *Juegos Matemáticos como estrategia para traducir cantidades a expresiones numéricas con niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 071 “Virgen del Carmen” del distrito de San Juan de Lurigancho*. Lima Perú.[Tesis segunda especialización,Faculta en educación]. <http://hdl.handle.net/20.500.12404/15291>
- Vigotsky, L. S. (1978). *El Desarrollo de los Procesos Psicológicos Superiores*. Bacerlona España: Grijaldo.

## Matriz bibliográfica (anexo 1)

N°	AUTOR	TITULO	AÑO	URL	TIPO DE DOCUMENTO	AMBITO	PAG	LUGAR DE PUBLICACIÓN	PAIS
1	Ausubel, D. P.	PSICOLOGIA EDUCATIVA	1999		LIBRO	INTERNACIONAL	543		ESPAÑA
2	Carrillo, J. E., & Acosta, J. M.	Guía de actividades lúdicas para el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en niños de Educación Inicial	2022	<a href="https://revistas.uh.cu/revflacso/artic/view/118/95">https://revistas.uh.cu/revflacso/artic/view/118/95</a>	REVISTA	INTERNACIONAL	17	www.Revflacso.uh.cu	Cuba
3	Cervera, R. L.	Juegos matemáticos para el aprendizaje de matemática en estudiantes de la institución educativa inicial N° 942 del Distrito de Mazamari Satipo Perú	2019	<a href="https://hdl.handle.net/20.500.13032/14026">https://hdl.handle.net/20.500.13032/14026</a>	INVESTIGACIÓN APLICADA	NACIONAL	115	Repositorio ULADECH	PERÚ
4	Espinoza, V. P.	JUEGOS DIDÁCTICOS Y EL APRENDIZAJE DE MATEMÁTICA EN SITUACIONES DE CANTIDAD EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL NO. 1127 DE ALATA, HUANCÁN	2017	<a href="http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/1564">http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/1564</a>	INVESTIGACIÓN APLICADA	NACIONAL	125	Repositorio.unh.edu.pe	PERÚ

5	Ferrero, L.	<i>El juego y la matemática</i>	2004		LIBRO	INTERNACIONAL	234		ESPAÑA
6	FOURNIER, J.	<i>Aritmética Aplicada E Impertinente: Juegos Matemáticos.</i>	2003		LIBRO	INTERNACIONAL	216		ESPAÑA
7	GIRALDO, S. J., & ESPINOSA, M. A.	<i>Estrategias Lúdico-Pedagógicas Para El Desarrollo Del Pensamiento Lógico-Matemático Desde La Perspectiva Del Aprendizaje Significativo En Niños De 4 Y 6 Años De Una Institución Preescolar De Floridablanca</i>	2018	<a href="http://hdl.handle.net/20.500.12749/950">http://hdl.handle.net/20.500.12749/950</a>	INVESTIGACIÓN APLICADA	INTERNACIONAL	145	Repositorio Institucional UNAB	COLOMBIA
8	Gómez Ramos, A. Y.	<i>Juegos matemáticos como herramienta didáctica en el aprendizaje de la matemática en los niños de 5 años del PRONOEI "San Jerónimo"</i>	2018		INVESTIGACIÓN APLICADA	NACIONAL	135	Repositorio de la UNPRG	PERU
9	Gonzales.	<i>Material educativo natural para lograr la competencia resuelve problemas de cantidad en los niños de 5 años de la institución educativa N° 94 Pachachaca</i>	2019	<a href="http://repositorio.unamba.edu.pe/handle/UNAMBA/957">http://repositorio.unamba.edu.pe/handle/UNAMBA/957</a>	INVESTIGACIÓN APLICADA	NACIONAL	152	repositorio.unamba.edu.pe	PERU

10	Guillen Cervera, R. L.	<i>Juegos matemáticos para el aprendizaje de matemática en estudiantes de la institución educativa inicial N°942 del distrito de Mazamari. Satipo</i>	2019	<a href="https://hdl.handle.net/20.500.13032/14026">https://hdl.handle.net/20.500.13032/14026</a>	INVESTIGACIÓN APLICADA	NACIONAL	129	Repositorio.unprg.edu.pe	PERU
11	Meléndez, M. C.	<i>Influencia de la estrategia “matemática lúdica” en el desarrollo de capacidades matemáticas en niños/as de 04 años de la Institución Educativa N° 304 del distrito de La Banda de Shilcayo, provincia y región San Martín.</i>	2016		INVESTIGACIÓN APLICADA	NACIONAL	147	Repositorio UCV	PERU
12	MINEDU	<i>Diseño Curricular Básico . Lima Perú.</i>	2016		LIBRO	NACIONAL	478	<a href="http://WWW.MINEDU.GOB.PE">http. WWW.MINEDU.GOB.PE</a> PLATAFORMA DEL ESTADO PERUANO	PERU
13	MINEDU	<i>Las Rutas de Aprendizaje: ¿Qué y cómo deben aprender nuestros niños y niñas? Área Curricular Matemática 3,4y5 años educación inicial</i>	2016		REVISTA	NACIONAL	120	<a href="http://WWW.MINEDU.GOB.PE">http. WWW.MINEDU.GOB.PE</a> PLATAFORMA DEL ESTADO PERUANO	PERU

14	Molina, N. C.	<i>La didáctica de las matemáticas en educación inicial.</i> Sullana	2020	<a href="https://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/20500.12874/64138">https://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/20500.12874/64138</a>	INVESTIGACIÓN DESCRIPTIVA	NACIONAL	142	repositorio.untumbes.edu.pe	PERU
15	MOREIRA, M. J., & MERO, M. E.	<i>El Juego De Construcción En El Desarrollo Del Pensamiento Lógico Matemático De Los Niños De 4 A 5 Años.</i> La Libertad	2022	<a href="https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/8612">https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/8612</a>	INVESTIGACIÓN APLICADA	NACIONAL	168	repositorio.upse.edu.ec	PERU
16	PIAGET, J.	<i>Psicología del niño</i>	1920		LIBRO	INTERNACIONAL	237		ESPAÑA
17	Romero, S. E.	<i>Estrategias Lúdicas Para El Desarrollo Del Pensamiento Lógico-Matemático En Los Estudiantes De Educación Inicial.</i> Ambato	2023	<a href="https://repositorio.pucesa.edu.ec/handle/123456789/4093">https://repositorio.pucesa.edu.ec/handle/123456789/4093</a>	LIBRO	INTERNACIONAL	189	repositorio.pucesa.edu.ec	ECUADOR
18	Sampieri, R. H., Collado, C. F., & Lucio, M. d.	<i>Metodología de la investigación</i>	2014		LIBRO	INTERNACIONAL	634		MEXICO

19	Segura, M. E.	<i>Juegos Matemáticos como estrategia para traducir cantidades a expresiones numéricas con niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 071 “Virgen del Carmen” del distrito de San Juan de Lurigancho</i>	2019	<a href="http://hdl.handle.net/20.500.12404/15291">http://hdl.handle.net/20.500.12404/15291</a>	INVESTIGACIÓN APLICADA	NACIONAL	157	Repositorio de la PUCP	PERÚ
20	Vigotsky, L. S.	<i>El Desarrollo de los Procesos Psicológicos Superiores</i>	1978		LIBRO	INTERNACIONAL	258		ESPAÑA

### Matriz de análisis (anexo 2)

N°	AUTOR	TITULO	AÑO	Eje 1: Juegos Matemáticos como estrategia didácticas	Eje 2: Estrategias didácticas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático
1	Ausubel, D. P.	PSICOLOGIA EDUCATIVA	1999	Los juegos matemáticos ofrecen situaciones donde los niños pueden conectar nuevos conceptos con sus experiencias y conocimientos previos de manera significativa.	
2	Carrillo, J. E., & Acosta, J. M.	Guía de actividades lúdicas para el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en niños de Educación Inicial	2022		Establece que el desarrollo de una guía didáctica se convierte en una herramienta fundamental para facilitar la adquisición de nuevos conocimientos. A través de esta guía, los educadores pueden introducir actividades lúdicas de forma entretenida, captando el interés de los niños y fortaleciendo aspectos como la confianza en sí mismos, la autonomía y la personalidad. Esto los prepara especialmente para abordar conflictos con un enfoque crítico y reflexivo.
3	Cervera, R. L.	Juegos matemáticos para el aprendizaje de matemática en estudiantes de la institución educativa inicial N° 942 del Distrito de Mazamari Satipo Perú	2019	Los juegos matemáticos demuestran tener un impacto positivo en el aprendizaje de la de las nociones matemática en lo niños Esta observación sugiere que los estudiantes son capaces de clasificar objetos en una cesta según sus formas, como cuadrados, rectángulos, círculos, así como diferenciar entre tamaños pequeños y grandes. Este comportamiento refleja una	
4	Espinoza, V. P.	Juegos Didácticos Y El Aprendizaje De Matemática En Situaciones De Cantidad En Los Niños De 5 Años De La Institución Educativa Inicial No. 1127 De Alata, Huancán	2017		fomentan el desarrollo de habilidades de resolver situaciones de cantidad en su vida cotidiana en los niños y niñas de educación inicial de cinco años

5	Ferrero, L.	<i>El juego y la matemática</i>	2004	los juegos fomentan en los niños el desarrollo de estrategias cognitivas, potencian el pensamiento lógico, cultivan hábitos de razonamiento y les enseñan a pensar con un enfoque crítico. Al participar en juegos, los niños se enfrentan a tareas que les brindan libertad creativa al mismo tiempo que les imponen un rigor lógico	
6	FOURNIER, J.	Aritmética Aplicada E Impertinente: Juegos Matemáticos.	2003	los juegos matemáticos estimulan y motivan a la población estudiantil en el proceso de aprendizaje-enseñanza	
7	GIRALDO, S. J., & ESPINOSA, M. A.	Estrategias Lúdico-Pedagógicas Para El Desarrollo Del Pensamiento Lógico-Matemático Desde La Perspectiva Del Aprendizaje Significativo En Niños De 4 Y 6 Años De Una Institución Preescolar De Floridablanca	2018		Establece que, al analizar las necesidades más prominentes en la institución, se pudo observar una falta de implementación de estrategias lúdico-pedagógicas dirigidas a promover el desarrollo del pensamiento lógico-matemático. Esta carencia dificulta el logro de un aprendizaje significativo para los estudiantes
8	Gómez Ramos, A. Y.	Juegos matemáticos como herramienta didáctica en el aprendizaje de la matemática en los niños de 5 años del PRONOEI "San Jerónimo"	2018	Establece que los juegos matemáticos poseen características particulares que los diferencian y los hacen efectivos como herramientas educativas	
9	Gonzales.	Material educativo natural para lograr la competencia resuelve problemas de cantidad en los niños de 5 años de	2019	Los juegos matemáticos se presentan como herramientas educativas que respaldan una pedagogía activa. Esto posibilita impartir la enseñanza de las matemáticas de manera participativa, en contraposición a un	

		la institución educativa N° 94 Pachachaca		enfoque pasivo y centrado en la verbalización	
10	Guillen Cervera, R. L.	Juegos matemáticos para el aprendizaje de matemática en estudiantes de la institución educativa inicial N°942 del distrito de Mazamari. Satipo	2019	Los juegos matemáticos presentan un potencial educativo que habilita a los estudiantes para reflexionar, construir y consolidar conocimientos, así como para desarrollar habilidades. Además, estos juegos promueven la adopción de valores y actitudes positivas.	
11	Meléndez, M. C.	Influencia de la estrategia “matemática lúdica” en el desarrollo de capacidades matemáticas en niños/as de 04 años de la Institución Educativa N° 304 del distrito de La Banda de Shilcayo, provincia y región San Martín.	2016		El uso de actividades lúdicas promueve la comprensión de conceptos relacionados con el orden, equivalencia y comparación, lo que facilita que los niños identifiquen y comprendan cómo las matemáticas influyen en la creatividad y la reflexión. Este impacto se verifica a través de la experimentación. La implementación de la estrategia de "Matemática Lúdica" muestra un efecto considerable en el desarrollo de la habilidad de orden en niños y niñas de 4 años en el nivel inicial.
12	MINEDU	Diseño Curricular Básico. Lima Perú.	2016	Establece las competencia a lograr en el área de lógico matemática, para ello selecciona estrategias, procedimientos, unidades de medida y diversos recursos	
13	MINEDU	Las Rutas de Aprendizaje: ¿Qué y cómo deben aprender nuestros niños y niñas? Área Curricular Matemática 3,4y5 años educación inicial	2016	Los juegos matemáticos involucran a los estudiantes de manera activa, promoviendo la participación y el compromiso con los conceptos matemáticos de una manera interactiva y práctica.	

14	Molina, N. C.	<i>La didáctica de las matemáticas en educación inicial.</i> Sullana	2020		Establece estrategias pedagógicas dirigidas al desarrollo integral de las habilidades para alcanzar competencias matemáticas en los estudiantes de Educación Inicial, además de reconocer la importancia de profundizar en estos conocimientos pertinentes mediante una metodología didáctica adecuada, con el fin de estimular el desarrollo del pensamiento matemático desde los primeros años de educación.
15	MOREIRA, M. J., & MERO, M. E.	<i>El Juego De Construcción En El Desarrollo Del Pensamiento Lógico Matemático De Los Niños De 4 A 5 Años.</i> La Libertad	2022		La práctica de la construcción es un factor clave para el avance del pensamiento lógico-matemático en niños de 4 a 5 años. A través de esta actividad, los niños no solo adquieren conocimientos, sino que también desarrollan su creatividad y habilidades de organización. Además, les permite comprender nociones básicas como longitud, tamaño y otras relevantes para su edad
16	PIAGET, J.	<b><i>Psicología del niño</i></b>	1920	El juego es una parte fundamental del desarrollo cognitivo infantil. Los juegos matemáticos pueden considerarse como actividades lúdicas que contribuyen al desarrollo de la inteligencia y la comprensión matemática	
17	Romero, S. E.	<i>Estrategias Lúdicas Para El Desarrollo Del Pensamiento Lógico-Matemático En Los Estudiantes De Educación Inicial.</i> Ambato	2023		De acuerdo con la base teórica, se considera que las estrategias lúdicas utilizadas para promover el pensamiento lógico-matemático en el nivel de Educación Inicial son de suma importancia, ya que el juego representa un elemento central y natural en la vida del ser humano desde sus primeros años
18	Sampieri, R. H., Collado, C. F., & Lucio, M. d.	<i>Metodología de la investigación</i>	2014		

19	Segura, M. E.	<i>Juegos Matemáticos como estrategia para traducir cantidades a expresiones numéricas con niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 071 “Virgen del Carmen” del distrito de San Juan de Lurigancho</i>	2019	Los juegos matemáticos son importantes, porque son actividades lúdicas que tienen una finalidad que es lograr una determinada noción matemática, ello va a variar dependiendo de la noción que se quiera lograr	
20	Vigotsky, L. S.	<i>El Desarrollo de los Procesos Psicológicos Superiores</i>	1978	El juego desempeña un papel esencial en el estímulo del desarrollo mental en los niños. Durante el juego, aspectos como la concentración, la atención, el reconocimiento y la memoria se ponen en práctica de forma consciente, lúdica y sin aparentes dificultades	

**Matriz de consistencia (anexo 3)**

<b>TÍTULO</b>	Trabajo documental sobre el aporte pedagógico de los juegos matemáticos en Educación Inicial (2014 – 2023).	
<b>PREGUNTA</b>	¿Qué aportes ofrecen las investigaciones sobre los juegos matemáticos para resolver problemas de cantidad en estudiantes del nivel inicial en Latinoamérica (2014 -2023)?	<b>EJES TEMÁTICOS</b>
<b>OBJETIVOS</b>	¿Cuáles son los tipos de aportes que ofrecen las investigaciones sobre los juegos matemáticos para resolver problemas de cantidad en estudiantes del nivel inicial en Latinoamérica (2014 -2023)?	Juegos Matemáticos como estrategia didácticas Estrategias didácticas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático
	¿Cómo se muestra la información sobre los tipos de aportes que ofrecen las investigaciones de los juegos matemáticos para resolver problemas de cantidad en estudiantes del nivel inicial en Latinoamérica (2014 -2023)?	