

UNIVERSIDAD CATÓLICA SANTO TORIBIO DE MOGROVEJO

FACULTAD DE HUMANIDADES

ESCUELA DE EDUCACIÓN INICIAL



Taller de juegos didácticos en la resolución de problemas de cantidad en niños de cuatro años

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL**

AUTOR

Yasmin Brizet Villalobos Vargas

ASESOR

Fiorela Anai Fernandez Otoyá

<https://orcid.org/0000-0003-0971-335X>

Chiclayo, 2025

**Taller de juegos didácticos en la resolución de problemas de cantidad
en niños de cuatro años**

PRESENTADA POR

Yasmin Brizet Villalobos Vargas

A la Facultad de Humanidades de la
Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo
para optar el título de

LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL

APROBADA POR

Ida Mercedes Reinoso Zúñiga
PRESIDENTE

Maria del Carmen Pisfil Becerra
SECRETARIO

Fiorela Anai Fernandez Otoyá
VOCAL

Dedicatoria

A Dios

Por darme las fuerzas para continuar, protegerme e iluminar cada paso en mi camino y permitirme haber llegado hasta este momento muy importante de mi formación profesional, enseñándome que de la mano con él todo se puede lograr.

A mi mamá y mi abuela

Quienes me inculcaron valores y depositaron su confianza durante mi etapa universitaria, por su valentía en enfrentar los obstáculos presentados día a día y sobre todo por el apoyo económico durante este largo proceso.

A Camila

Mi gran amiga y compañera, por permanecer conmigo cuidándome en mis desvelos, testigo de cada lagrima; con quien compartí largas horas de estudio y mi soporte emocional.

A mi compañero

Quien me impulsó a no rendirme con su apoyo afectivo para seguir adelante en los momentos más difíciles para lograr culminar con éxito este proyecto.

Agradecimientos

Agradecer a mis docentes por la buena enseñanza y conocimientos inculcados durante mi carrera universitaria, en especial a mi asesora Dra. Fiorela Anaí Fernandez Otoya por su paciencia, comprensión y constante apoyo durante el desarrollo de mi investigación y al Mg. Willam Antonio Ruiz Coronado, quien con su enseñanza me alentó e inspiró en mi vocación a ir por más, y por último a todas aquellas personas que estuvieron conmigo durante el proceso de mi formación profesional.

Turnitin

SEMINARIO DE TESIS II.docx

INFORME DE ORIGINALIDAD

17%

INDICE DE SIMILITUD

17%

FUENTES DE INTERNET

6%

PUBLICACIONES

5%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

tesis.usat.edu.pe

Fuente de Internet

6%

2

hdl.handle.net

Fuente de Internet

3%

3

repositorio.uladech.edu.pe

Fuente de Internet

2%

4

repositorio.ucv.edu.pe

Fuente de Internet

1%

5

repositorio.monterrico.edu.pe

Fuente de Internet

1%

6

tesis.ucsm.edu.pe

Fuente de Internet

1%

7

ciencialatina.org

Fuente de Internet

<1%

8

repositorio.udh.edu.pe

Fuente de Internet

<1%

9

repositorio.unsaac.edu.pe

Fuente de Internet

<1%

Índice

Resumen	6
Abstract	7
Introducción.....	8
Revisión de la literatura.....	10
Materiales y métodos	17
Resultados y discusión	28
Conclusiones	34
Recomendaciones	35
Referencias.....	36
Anexos	39

Resumen

En tiempos de pandemia COVID-19, niños, adolescentes y adultos se han tenido que adaptar a un nuevo método de enseñanza remota al nivel internacional. En este contexto se realizó una investigación con el objetivo de determinar la influencia del taller de juegos didácticos en la resolución de problemas de cantidad en los niños de cuatro años en una institución educativa, Chiclayo-2024. Se utilizó el diseño pre experimental con un pre y pos prueba, a una muestra de 26 estudiantes, seleccionada mediante muestreo no probabilístico por conveniencia. Como resultado se obtuvo que el 94% realizan el proceso comparación, el 70% en clasificación y seriación, y 52% en correspondencia. En conclusión, a partir del uso de recursos que se encuentran en los rincones del aula de clases se empleó el taller de juegos didácticos, se estimuló en los niños los perímetros de su desarrollo, englobando las competencias cognoscitivas, socioemocionales y motoras, contribuyendo el logro de sus capacidades y habilidades.

Palabras clave: juego, matemática, taller, enseñanza de las matemáticas, espacio de juegos.

Abstract

In times of the COVID-19 pandemic, children, adolescents and adults have had to adapt to a new remote teaching method at the international level. In this context, an investigation was carried out with the objective of determining the influence of the didactic games workshop on the resolution of quantity problems in four-year-old children in an educational institution, Chiclayo-2024. The pre-experimental design was used with a pre- and post-test, with a sample of 26 students, selected through non-probabilistic convenience sampling. As a result, it was obtained that 94% carry out the comparison process, 70% in classification and serialization, and 52% in correspondence. In conclusion, based on the use of resources found in the corners of the classroom, the didactic games workshop was used, the perimeters of their development were stimulated in the children, encompassing cognitive, socio-emotional and motor skills, contributing to the achievement of their capabilities and abilities.

Keywords: game, mathematics, workshop, teaching mathematics, play space.

Introducción

El ministerio de educación MINEDU (2020) implementó en Perú una herramienta tecnológica llamada “Aprendo en casa” para los estudiantes de los niveles educativos correspondientes a la Educación básica regular (EBR). Sin embargo, son escasas algunas instituciones educativas en las que no usan los juegos didácticos por el tiempo o por realizar la clase más rápido para poder cumplir la planificación de horarios, sabiendo que el juego es un recurso de apoyo para encaminar una buena formación en el aprendizaje, puesto que los pocos que se utilizan son los comunes para la enseñanza en el área de matemáticas, y no permite cumplir ni desarrollar correctamente los criterios de evaluación del programa curricular en el área de matemática Moncca (2021).

En el ámbito nacional Yujra (2022), en su propuesta menciona que, para la comprensión sobre la importancia de soluciones de acuerdo a la competencia en el área de matemática y la participación de los estudiantes preescolares. Es importante destacar que los argumentos en el área mencionada se han modificado en un punto imprescindible en los ejercicios de problemas de cantidad.

De acuerdo al currículo nacional de educación inicial la competencia “resuelve problemas de cantidad” se encarga de examinar, relacionar mediante la elaboración y entendimiento de las definiciones sobre los numero hasta donde indica el currículo, mediante la práctica de experiencias un poco complicado, pero apta para su edad, ya que de esa manera le tendrá que hallar una solución para resolver la situación. Para ello, el niño desbloquee su capacidad lógica y verbal donde le permita explicar la situación presentada, siendo esto fortaleza para su reflexión de las operaciones numéricas.

Asimismo, el criterio del área de matemática señala a la solución de problemas de cantidad, aporta con el progreso de los criterios de evaluación adecuadas para la resolución de problemas matemáticos observados en diferentes entornos colocando a los estudiantes frente a frente. Por consiguiente, se debe tener en cuenta que la investigación y pensamiento en el transcurso, van a crear y recrear su conocimiento cognitivo enlazado y ordenando definiciones y opiniones sobre el área de matemática (Programa Curricular de Educación Inicial). Ahora bien, después de conocer la problemática y algunos conceptos, la investigación está centrada en institución educativa de Chiclayo, donde se evidenció de que los niños preescolares de cuatro años evidencian dificultades para la resolución de problemas de cantidad en el área de matemática, las principales son; falta de estimulación del interés y la curiosidad, del desarrollo temprano cognitivo y socioemocional e implementación de aprendizaje

individuales nuevos. Es por ello se planteó la siguiente problemática de esta investigación ¿Cómo promover la resolución de problemas de cantidad en los niños de cuatro años? Para responder a esta problemática se elaborará una posible solución. Esta será denominada taller de juegos didácticos con la intencionalidad de promover el aprendizaje, el cual consiste en que la docente realizara la explicación sobre algún tema ubicados en el currículo del área de matemática, inmediatamente los niños se formarán en grupo de cinco y tendrán que hacer los juegos explicados por la docente usando materiales de los sectores o brindados por la encargada de este proyecto. Esta estrategia de enseñanza ayuda a los niños a conocer más métodos para la solución de problemas.

Mediante el desarrollo de la Evaluación Censal de Estudiantes (ECE) (2023), se observa que los resultados anuales presentan una gran similitud. En respuesta a esto, el gobierno se ha propuesto mejorar los resultados en primaria y secundaria. Sin embargo, no se observan mejoras concretas en el nivel educativo inicial, que es fundamental en el sistema educativo. Estas evaluaciones evidencian de los estudiantes una crisis en su desempeño académico. Según ECE, casi el 60% de los estudiantes de segundo grado fueron clasificados en el nivel de inicio por sus maestros, resultados que no han cambiado significativamente desde 2007. La Oficina de Medición de la Calidad de los aprendizajes (UMC) (2022) expone que esta situación se debe a la carencia de una base estable en matemáticas. Por lo tanto, es necesario realizar cambios en el entrenamiento y renovación de conocimientos de los maestros, ya que en este nivel es crucial desarrollar una estructura matemática en los niños

Según el carácter de la investigación, puede tener argumentos teórica, practica o metodológica. Y en este proceso de investigación será teórica-practica. según Bedoya (2020) Según el carácter de la investigación, puede tener argumentos teórica, practica o metodológica. Y en este transcurso de búsqueda será teórica-practica. menciona acerca del argumento practico, el cual se realiza cuando en el cuerpo de una investigación presenta una solución para problemática planteada o ya sea una propuesta de actividades que si se llevan a lo practico acudirán con la solución. Ahora con la metodológica es cuando se crea una nueva forma de expandir más lo que sabe o conoce, convirtiéndose en una fuente confiable y firme.

Por consiguiente, esta búsqueda aporta en la parte práctica un grupo de juegos o estrategias didácticas para regenerar esa etapa de aprender la resolución de problemas de manera que también les beneficiara a los profesores para que integrarla en la actividad, ya que son ellos los que tienen el cargo de incrementar en los niños los estándares despertando en ellos el pensamiento lógico matemático, siendo muy fundamental en su progreso de las diversas destrezas y competencias en el avance de su desarrollo.

Es de suma importancia, dado que, promover correctamente desde niños va beneficiar a desarrollar habilidades con su entorno aumentando su interés por nuevas técnicas, ya que, estas fortalecerán al aprendizaje y enseñanza en el docente y estudiante. Este taller de juegos didácticos será elaborado para niños de cuatro años, dependiendo sus características y si presentan algún tipo de discapacidad, respetando su manera de trabajo, debe ser motivadora, orientadora, de modo que se logre adecuadamente la competencia “resuelve problemas de cantidad en el área de matemática y el objetivo esta investigación. Del mismo modo, la resolución de problemas de cantidad, va a ayudar al incremento en su progreso matemático, permitiendo pensar de forma sistematizada, así como hallar resultados para algún problema que se le presente, ya sea en el área de matemática o en su realidad, dándole como nombre a este pensamiento, mente activa, en ello radica el impacto educativo del estudio.

Por último, es importante que las maestras conozcan más sobre estrategias didácticas a parte de lo que se halla en la planificación curricular, encaminándolo lo que se sabe en su experiencia laboral como docentes, elaborando diversas sesiones donde incluyendo juegos matemáticos, teniendo en cuenta la motivación, reforzamiento después de emplearlo, el acompañamiento durante el tiempo en el que se esté ejecutando la actividad, ayudando al docente a mejorar su enseñanza y en los estudiantes a promover el proceso de aprender en la resolución problemas de cantidad. De esto modo se justificó la investigación por el valor practico-metodológico del aporte.

En consecuencia, los objetivos que se buscó en esta investigación es determinar la influencia del taller de juegos didácticos en la resolución de problemas de cantidad en los niños de cuatro años en una institución educativa, Chiclayo-2024. El primer objetivo específico es, diagnosticar el nivel de resolución de problemas de cantidad. El segundo es implementar el taller de juegos del didácticos “Planeta del descubrimiento”. El tercero es, evaluar la resolución de problemas de cantidad después de aplicado el taller de juegos didácticos y, por último, contrastar los resultados.

Revisión de la literatura

Antecedentes

En el desarrollo de esta investigación se tuvo en cuenta abordar los antecedentes, bases teóricas y definición de términos incorporando las dimensiones, parte a la estructura llevada a cabo para así obtener una alta perspectiva sobre los diversos trabajos ya realizados proporcionado un apoyo a este estudio.

Internacional

En Chile, los estudiantes del nivel inicial, mediante el juego didáctico los niños van dando desarrollo al enfoque de resolución de problemas de cantidad, de forma que poco a poco van demostrando lo que saben acerca de las cantidades que el docente le establece. Rivera (2019) logró desarrollar el progreso de sus habilidades en niños de la segunda etapa de educación preescolar, para ello primero dio a conocer la problemática sobre la escasez de materiales para los juegos en los rincones del salón de clases, lo cual era complejo que los niños por si solos puedan realizar actividades que les ayuden a mejorar sus habilidades y aprendizajes, causando desorden con los recursos disponibles en el aula debido a la ausencia de materiales.

En Venezuela como siguiente antecedente esta Tamayo (2022), el objetivo de dicha búsqueda es que de determinar si mediante el juego será la solución para la problemática, el diseño o método usado fue es cuantitativa, con una cantidad poblacional superando los 50 estudiantes con una muestra de casi 30, los cuales fueron elegidos para emplear esta tesis. Para evidenciar la aplicación se elaboró una herramienta para recoger los resultados obtenidos, los cuales fueron elaborados específicamente para determinar el nivel en que se encuentran para de esa manera tener en cuenta si procede a continuar con el mismo término del objetivo o se cambia por otro verbo. Se arrojó como resultado de que más del 60% se encuentran en inicio, pero mediante la propuesta presentada y aprobada de realizaron las sesiones empleando juegos didácticos, de ellos arrojando casi 96% estaban con un logro muy elevado y a la vez exitoso. Obteniendo como conclusión y confirmando con los resultados de que el niño adquiere conocimientos a través del juego, de modo que pueden mejorar o fortalecer el nivel en el que se encuentran en los como en esta investigación de los problemas de cantidad, mediante una serie de talleres para tener resultados beneficiosos tanto para el niño como para el docente.

Por otra parte, como estudio previo en España, Benites (2022) descubrió la “técnica Singapur”, el cual recopila una sucesión de métodos escolares abarcando la cognición en lo simbólico, concreto y pictórico pasando a ser una forma diversa de instruir, indicando al maestro que laboren adecuadamente con los estudiantes en grupos pequeños. También se halló que la resolución de problemas no se debe retener, sino que se debe buscar una solución desde el origen a los problemas. Logrando como consecuencia un gran progreso de ello, llegando a la conclusión que llevar a la ejecución esta técnica simboliza el avance cuantitativo en las capacidades de acuerdo al interés del niño en la resolución de problemas.(Arteaga-Martínez et al., 2020).

Nacional

En Cajamarca Becerra (2022) formuló su finalidad, realizando una investigación a fondo para la recopilación de información más sobresaliente para la explicación de sus experiencias educativas en mejora para los problemas de cantidad, con el propósito de lograr fijar una distribución metódica teniendo en cuenta las posibilidades en las que se encuentra la institución educativa y quienes lo rodean. Aplicando el procedimiento cualitativo apropiado para adquirir información de diferentes fuentes como reuniones, sesiones, cuadernos de campo y otros medios donde se pueda lograr con éxito el propósito y permitir conocer más el ambiente en donde sea ejecutada dicha formulación.

En Ica Chayña (2022) en su estudio denominado, mantuvo la finalidad de especificar el entretenimiento en el progreso de cada capacidad en el área anteriormente mencionada. El tipo de estudio es cuantitativo y básica-descriptiva, el muestreo fue un total de 30 estudiantes de tres años del centro educativo “Semillitas de la Virgen María”. Para la evaluación se usó como mecanismo la lista de cotejo teniendo en cuenta el propósito, como resultados en la evaluación se obtuvo más de 70000 en calificación, por lo tanto, se convierte en un éxito lograr lo propuesto, y es a causa de la ejecución del pasatiempo como forma didáctica. En el diagnóstico se muestra que el 57% de los preescolares están en inicio, el 40% de preescolares se encuentran en proceso, mientras que el 3% en logró. Tras realizar los juegos, se obtuvieron nuevos resultados, el 37% está en proceso y el 63% en logró. Finalizando, se puede asegurar que el uso del juego servirá al infante no solo para desarrollar sus habilidades motoras, sino también en las competencias a las áreas diferentes a tratar, específicamente en la edad de tres años en el primer ciclo.

Por último, en Lima Pachas (2020), observó la problemática que se presentaban en sus niños en el momento de colocar sus objetos donde corresponde, es por ello que planteo una posible solución lúdica en su investigación dividiéndolo en talleres, teniendo en cuenta de que el niño aprende mediante el juego, llegando a la conclusión de que estas actividades rotundas dieron frutos exitosos acerca de la clasificación en los preescolares del segundo ciclo casi el 87% se encontraba en buen progreso, inmediatamente se ejecutó esta propuesta, los resultados arrojaron de que los niños se movieron a un grado más elevado casi el 95% era mejorable.

La búsqueda es un aspecto minucioso que en la realidad revela escasez de trabajos relacionados a talleres de juegos didácticos en la resolución de problemas de cantidad los cuales son sumamente importantes, declarando de limitación en esta búsqueda.

Bases teórico científicas

Teorías que sustentan la “resolución de problemas de cantidad”

Piaget hace mención acerca de la desigualdad en la evolución del juego y el desarrollo cognitivo, ya que se desenvuelve con un propósito, mientras que la evolución del juego es con un propósito propio, en pocas palabras que juega por diversión. También indica que si el niño juega de diferentes formas solo será por el mismo desarrollo de él, y es ahí de donde se dan a notar las etapas de Piaget, en donde niño juega como está a su alcance de la manera que él lo decida. El psicólogo señala acerca de los niños del primer ciclo, que por la elección en la forma de jugar en el segundo ciclo el niño cambiara la forma de jugar en acorde a su edad debido a su capacidad intelectual Piaget (2001).

En la etapa del segundo nivel, la competencia usada en la variable es asignada como “Resolución de problemas de cantidad”, acá los niños ponen en progreso sus intereses de manera rápido por curiosidad y lo que llama su atención de indagar nuevas cosas. Al evaluar la situación, también aumenta la amplitud de su conocimiento acerca de las relaciones en las cosas que están a su alcance para jugar, dándole solución mediante ellos a sus preguntas y a la vez conociendo nuevas estrategias o métodos de aprendizaje para su conocimiento.

La resolución de problemas antes de comenzar lo primero que debe de observar es si demuestra inclinación por hallar la solución, de lo contrario lo más probable es que durante el proceso realice otras actividades; por lo tanto, se debe ver como motivar al estudiante. Es importante la duración que se centre en el problema, ya que el docente debe encargarse de aproximar a sus estudiantes al problema y a la par incentivarlos. El docente debería empezar con una idea crítica de manera general, y gradualmente hacer preguntas más específicas hasta que los estudiantes respondan. Por último, debe seguir haciendo preguntas sencillas como las preguntas abiertas Pólya (1965).

Teorías que sustentan “taller juegos didácticos”

Teoría del constructivismo social: Lev Vygotsky, observando el juego como técnica educativa, se logra a partir de interacciones que mantengan con el entorno que los rodea, encaminándose a las actividades voluntarias y naturales de los niños, de tal manera que se fomenta en ellos la atención y desarrollo de la memoria (Puche, s. f.).

Teoría del ejercicio preparatorio: abarcado por Groos (1902) como se cita en Baena (2009), esta teoría a pesar que es muy tradicional, sostiene que el juego funciona como

herramienta para el niño en su desarrollo. Por lo tanto, actúa como una validación de las capacidades innatas, impulsando así su proceso de formación y progreso.

Según Gomes y Friedrich (2001), incorporar juegos en la enseñanza no debe considerarse un fin en sí mismo, sino más bien una herramienta central que puede dirigirse hacia un contenido educativo específico. Al ofrecer una experiencia divertida que los estudiantes ya conocen, los juegos facilitan la adquisición de nuevos conocimientos. En los estudios se emplean términos como “juego didáctico”, “juego educativo” y “juego pedagógico” para describir actividades que utilizan elementos lúdicos para enseñar. Además, los juegos educativos representan una alternativa eficaz para enseñar contenidos más complejos, pues ayudan a que los estudiantes mejoren su rendimiento al facilitar la comprensión de información nueva y adaptarse a las situaciones de aprendizaje (Muller et al., 2023).

Términos implicados

El taller de juegos didácticos, mejoran significativamente la concentración y también desarrollan o refuerzan la coordinación entre los ojos y las manos y el desarrollo cognitivo (Villegas & González, 2020). El juego se considera un instrumento básico e importante para la función con los niños. Por lo tanto, puede considerarse como una central para utilizar las habilidades en el pensamiento lógico matemático ya que beneficia la rapidez del uso de su mente mientras estimula lo que el niño ya conoce para su finalidad propia, siendo esta la técnica más empleada en la espada preescolar

Según Calero (1998) menciona del juego también, que es una de las herramientas más cruciales en la vida infantil para la educación, ya que implica al niño de forma activa con acciones surgidas por elección de él, lo que refleja su proceso de aprendizaje. Además, a través del juego, se pueden descubrir momentos que son parte integral en el niño, convirtiéndolo en un recurso invaluable para la adaptación en cualquier espacio, entorno o ambiente, con seres queridos o amigos.

En la búsqueda también encontramos a Benavides (2004) define al juego en parte con el desarrollo del niño y la enseñanza como una acción propia que se encuentra en moviendo donde el principal sujeto es el niño. En este contexto, el énfasis recae en el proceso más que en el resultado final. El juego se percibe como una práctica la cual demanda de lo novedoso, despertando la curiosidad y a la vez logrando esa posibilidad de recoger nuevos aprendizajes.

Vygotsky (1979) como se cita en Sandía (2000), explica acerca de lo fundamental que son los juegos didácticos y la interacción que tienen en el proceso enseñanza hacia el niño, mediante ello se muestra en trabajo la habilidad de la imaginación, la creatividad, dando

mayor facilidad a la creación de sus ideas lo cual se genera en una causa misma del desenvolvimiento en las primeras etapas del niño.

Según Rojas (2022) propone sobre la resolución de problemas de cantidad, como principal búsqueda se halló que establece un método metódico donde va a fomentar los estudios en el cual son importantes los argumentos en al área de matemática. También resalta el progreso de las aptitudes, competencias, el cual serán útiles de forma que será beneficiosa para los estudiantes en su día a día. De la misma manera también favorece el refuerzo de las posturas diferentes como; Promueve la indagación y despiertan las ganas de conocer y poner en estudio el área de matemática, englobándolo como ejercicio de forma nueva e ingeniosa en la resolución de problemas, luciendo con una postura de ánimos positivos y persistentes.

Según MINEDU (2020) Esta habilidad se observa cuando los niños y niñas muestran curiosidad por explorar los objetos a su alrededor y descubren sus características, como la forma, el color, el tamaño y el peso. A partir de esto, comienzan a establecer relaciones, lo que los lleva a comparar, agrupar, ordenar, quitar, agregar y contar, usando sus propios criterios según sus necesidades e intereses. Todas estas actividades les ayudan a resolver problemas cotidianos relacionados con la noción de cantidad. Lo que nos quiere decir, es que, esta forma de aprender es un poco dificultoso, sin embargo, también se resalta de que ayudara al niño a fortalecer más el pensamiento y conocimiento, las estrategias que tiene el preescolar de unir elementos de extienden y se vuelve más complejo a medida que el estudiante madura, y las formas en que relaciona los objetos se amplían y se vuelven más precisas.

Proceso de clasificación

Organizar va a ayudar que los estudiantes preescolares sean autónomos en cuanto al conocimiento sobre los objetos con el que cuentan y puedan disponer uniones establezcan relaciones. Por lo tanto, el indicador a evaluar es: realizan agrupaciones con variedades de objetos desde el uno al cinco, el dominio básico en este suceso es el tema del uno al cinco y simboliza por conjuntos de 5 objetos, ya que ordenar estos grupos ayudara a que de a poco conozcan por ellos mismo las definiciones sobre los temas realizados, como en este caso los números, en onde señalara el total de objetos que contiene las agrupaciones.

Proceso de seriación

Se basa en implantar conexiones entre diferentes objetos diversos y clasificarlos de mayor a menor. De esta manera los estudiantes van a diferenciar las diferentes posturas en el que se encuentran los elementos dentro de la seriación. Entonces teniendo en cuenta lo

mencionado, aparece la definición de “serie, así conocerán y entenderán que cada uno de los objetos en las seriaciones. Con respecto a la palabra “cardinal”, muestran el total de objetos unitarios o grupales dependiendo como se encuentre en la sesión. Llegando a la conclusión de que ambas palabras son de ayuda mutuamente.

Proceso de comparación.

Mediante la indagación y exploración en los objetos, se van plantearán relaciones y semejanzas a través del tamaño, color o forma, también reconocerán algunas. Durante el tiempo que se dediquen a realizar estas comparaciones entre ellos van potenciando sus destrezas y habilidades, con respecto en el habla ellos mismos irán pronunciando de acuerdo a lo que observan poniendo en práctica la comprensión y el habla.

Noción de correspondencia

Dando definición a la segunda variable, tenemos el taller. Es un equipo colaborativo hallado ambiente determinado, se encuentra constituido por participantes que alcancen a formarse como un equipo entretenido y provisionado, por el tiempo determinado para llevar a cabo el taller (Socarrás et al., 2013).

Favorecerá en los estudiantes para que realicen comparaciones por conjuntos de objetos para conocer la cantidad exacta e igualarlos de modo que puedan conocer por ellos mismo la definición de “igualdad” en donde hay totales iguales.

Por lo tanto, lo que nos quiere decir sobre los talleres, es que son una manera de desenlazar los saberes de los niños con el método integrado, a partir de lo que le interese y atraiga al niño. Teniendo en cuenta estas particularidades, la docente se encarga de decidir en qué fase se va a ejecutar el taller, implementando los propósitos para el aprendizaje. Para la planificación y esquematización de cada sesión se tiene que mantener un cuerpo donde se observen los momentos básicos de un taller.

En la Guía de orientaciones sobre la planificación en la educación inicial (2019) describen las tres fases para planificar de manera sucesiva y ordenado según las capacidades, criterios y orientaciones que se encuentran en el Currículo Nacional en donde fórmula para fomentar el desarrollo correctamente de las áreas.

Siendo así, para realizar en inicio del taller, no solo debe ser para entretener, sino también para crear una relación con el tema y lograr su autonomía en cuanto sus conocimientos, aplicando motivación con cualquier instrumento que se encuentre dentro de la planificación incorporando el objetivo de este taller. Ahora en lo que es la ejecución y aplicación del desarrollo, se aplicara el aprendizaje mediante el juego, donde se van a crear momentos como; la indagación, el despertar de su curiosidad con nuevas estrategias para que

ellos aprendan. Por ello es importante observar el desarrollo durante la ejecución, de manera que será menos complicado realizar la autoevaluación.

Materiales y métodos

El estudio fue de modalidad aplicada, basado en el enfoque cuantitativo- paradigma positivista y se denominó que el soporte de la ciencia es de resultados observables y verificables. (Estela, 2020; Fernández, 2016).

Diseño

Seguido, la descripción del método, el diseño de la investigación que se realizó, se relacionó con el plan asignado por el investigador y los objetivos planteados. Ahora correspondiente a las recientes investigaciones, se aceptan diseños pre experimentales para evaluar y calcular no solo la eficacia y efectividad sino también los resultados de una evaluación, relacionando causa efecto en fenómenos propios de los comportamientos y ciencias de la educación, se decidió emplear el diseño de un solo grupo con preprueba y posprueba, plasmándose en la esquematización siguiente: (Fernández-César et al., 2019).

Pre experimental

GE: O₁ X O₂

Donde:

GE: niños de cuatro años/grupo de estudio

O₁, Pretest – ficha de observación

X, Taller de juegos didácticos

O₂, posprueba – ficha de observación

Población de estudio- criterio de selección

En lo referente a la muestra, fue de tipo intencionada, compuesta por 55 estudiantes, cuyas edades oscilaban entre 4 y 5 años. Los sujetos intervenidos fueron 26 estudiantes entre ellos 14 niños y 12 niñas, con número finito, siendo una muestra accesible, homogénea y portadora de resolución de problemas de cantidad; lo que permitió, de esta forma, obtener las conclusiones, en base a una medición objetiva.

Zúñiga (2023) la población se define como la agrupación de objeto o personas ya evaluadas con la finalidad de detectar información o conductas que se están buscando mejorar, entonces si una población es muy amplia u otros motivos que donde no pueda poner en práctica la ejecución del estudio, se selecciona un tipo de muestra para llevarlo a cabo con la encargada de la institución. Y con respecto a la muestra está constituida por poblaciones

unitarias, teniendo como encargados de desarrollar el estudio a los habitantes de la institución Camacho (2008).

Operacionalización de variables/sistema de categorías y sub categorías

En coherencia con el propósito del estudio, se operativizó la(s) variable(s), considerando principales componentes, tales como, las dimensiones e ítems y, por último, se menciona la escala de medición, quedando configurado en la tabla adjunta:

Tabla 1*Cuadro de Operacionalización*

Variable dependiente	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumentos	Codificación	Escala valorativa y rango
Según MINEDU (2020) esta forma de aprender es un poco dificultoso, sin embargo también se resalta de que ayudara al niño a fortalecer más el pensamiento y conocimiento, las estrategias que tiene el preescolar de unir elementos de extienden y se vuelve más	Esta competencia se visualiza cuando los niños y niñas muestran interés por explorar los objetos de su entorno y descubren las características perceptuales de estos, es decir,	Comparación	<ul style="list-style-type: none"> • Indica si la torre es más alta que la escalera. • Señala si la gallina amarilla tiene menos huevos que la gallina marrón. • Indica la canasta que tiene más pelotas. • Indica si el cuento es más grueso que el libro. • Señala el botón más pequeño. 	1-5			Alto	Si 2
				5-10	Ficha de observación	Bajo	A veces 1	
		Seriación	<ul style="list-style-type: none"> • Ordena a la planta desde que es semilla hasta que florezca. • Relaciona la carne más grande y pequeña en acorde 	10-15				No 0

complejo con reconocen su
 forme madura el forma, color,
 pensamiento del tamaño, peso,
 estudiante, las etc. Es a
 maneras que tiene partir de ello
 el estudiante de que los niños
 relacionar los empiezan a
 objetos se amplían establecer
 y van siendo más relaciones, lo
 puntuales. que los lleva Correspondencia
 a comparar,
 agrupar,
 ordenar,
 quitar, añadir
 y contar,
 usando sus
 propios
 criterios y
 según sus
 necesidades e
 intereses.

al tamaño del perro.

- Coloca en orden los triángulos desde el color más claro hasta el más oscuro.
 - Indica el orden de mayor a menor en los bloques.
 - Señala los pinceles del más delgado al más grueso.
 - Recibo objetos que el niño escoja de acuerdo a la tarjeta que le toco.
 - Relaciona las cantidades correspondientes de zapatos con medias.
 - Marca tantas papayas como sandias.
 - Indica la imagen donde se encuentra la mamá de cada animal.
 - Indica los alimentos
-

<p>Todas estas acciones les permiten resolver problemas cotidianos relacionados con la noción de cantidad.</p>	<p>Clasificación.</p>	<p>saludables y no saludables de acuerdo al icono de la canasta.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Indica el animal que no puede correr. • Indica el círculo que tiene las 5 vocales, pero no las figuras de colores. • Agrupa todas las frutas de color rojo • Agrupa todos los animales que tienen cuatro patas. • Separa a las niñas que llevan vestido, pero no llevan mochila. 	
Variable independiente	Definición operacional	Dimensiones	Propósito	Nombre de la actividad / Evaluación talleres
<p>El taller de juegos didácticos se considera un instrumento básico e</p>	<p>El taller de juegos didácticos, enriquecen de manera significativa</p>	<p>Material didáctico para el proceso</p>	<p>Determinar el nivel del proceso de comparación en</p>	<p>Ubicamos los objetos circulares. Canastas tragapelotas. Ficha de observación</p>

<p>importante para la a la concentración, comparación. función con los niños. además desarrolla o Potencia la Material Por lo tanto, puede potencia la Material considerarse como una coordinación óculo – central para utilizar las manual y el desarrollo habilidades en el cognitivo. pensamiento lógico matemático (Villegas & González, 2020).</p>	<p>comparación. niños 4 años de una institución educativa</p>	<p>Material didáctico para el proceso de seriación. Material didáctico para el proceso de correspondencia. Material didáctico para el proceso de clasificación.</p>	<p>Determinar el nivel del proceso de seriación en niños 4 años de una institución educativa</p> <p>Determinar el nivel del proceso de correspondencia en niños 4 años de una institución educativa.</p> <p>Determinar el nivel del proceso de clasificación en niños 4 años de una institución educativa.</p>	<p>Ordenamos la secuencia Tamaños</p> <p>Creamos nuestra canasta de alimentos saludables y no saludables. Búsqueda de objetos perdidos en los sectores. ¿Quién será mi mamá?</p> <p>Nos divertimos con los animales. Jugamos con los colores Nos congelamos con el SI y NO</p>	<p>Si</p> <p>A veces</p> <p>No</p>
---	---	---	--	--	------------------------------------

Recolección datos

Respecto al instrumento empleado, se utilizó una rúbrica de evaluación compuesta por veinte ítems con sus respectivos descriptores, en versiones de preprueba y posprueba la cual fue adaptada de la autora Aliaga et al. (2021). Por consiguiente, el instrumento de evaluación, fue sometida a los procesos de validación de contenido y confiabilidad. Para el primero, colaboraron cinco expertos en el tema y se realizó un análisis de resultados a través de la V de Aiken, obteniendo un resultado de 0,394 (puntuación de un grado muy elevado en los criterios de coherencia, claridad, relevancia, representado en la tabla 2). Asimismo, se determinó la confiabilidad de la rúbrica a través del coeficiente Alfa de Cronbach, obteniendo resultado elevado (0.869) según la escala implantada.

Tabla 2*Valoración de expertos, instrumento de medición*

Indicadores/Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Promedio
1	0.800	0.867	0.933	0.867
2	1.000	0.933	1.000	0.978
3	1.000	1.000	1.000	1.000
4	0.800	0.800	1.000	0.867
5	0.933	1.000	1.000	0.978
6	1.000	1.000	0.933	0.978
7	0.800	0.733	1.000	0.844
8	1.000	1.000	1.000	1.000
9	1.000	0.867	1.000	0.956
10	0.933	0.867	1.000	0.933
11	0.800	0.800	0.993	0.844
12	0.800	0.867	1.000	0.889
13	0.800	0.933	1.000	0.911
14	0.800	0.733	1.000	0.844
15	0.733	0.800	1.000	0.844
16	0.800	0.800	0.933	0.844
17	0.800	0.800	1.000	0.867
18	1.000	1.000	1.000	1.000
19	0.800	0.800	1.000	0.867
20	0.800	0.867	1.000	0.889

Promedio general

0.910

Nota. La tabla presenta las puntuaciones promedio calculados con el coeficiente V de Aiken, de acuerdo a la validación de los cinco jueces expertos a los 20 ítems de la rúbrica de evaluación.

Tabla 3

Fiabilidad del instrumento.

Nº Ítems	Nº Sujetos	Valor
20	17	0.926

Nota. El resultado obtenido es derivado de la formula Alfa de Cronbach, método de confiabilidad valorado con el puntaje de la prueba piloto.

Procedimientos

Para la recolección y evaluación de información se empleó la técnica de observación, la cual fue denominada metódica para conseguir información importante y poder realizar adecuadamente la herramienta de evaluación (Joint Committee on Standards for Educational Evaluation, 1981). En esta postura se ejecutó mediante la técnica de observación, con el fin de recoger información segura de los estudiantes.

Es importante resaltar, en el trabajo de campo se consideraron procesos específicos. El primero, se tuvo claridad en los objetivos del estudio. Segundo, se eligió la muestra de participantes. El tercero, se elaboró y aplicó el instrumento de evaluación. Por último, se estableció contacto con la población elegida, cumpliéndose con el rigor científico en cada momento. Seguidamente, se presentó la propuesta del estudio a un grupo de expertos, quienes la evaluaron utilizando criterios técnicos. De este proceso se seleccionó el contenido del marco teórico final de la investigación, así como el procesamiento y análisis de los datos, lo que facilitó el desarrollo de una discusión teórico-empírica. Al final, se elaboró el informe final que incluyó todos los elementos considerados con nuestro asesor(a) asignada por la USAT universidad católica santo toribio de Mogrovejo.

Procesamiento-análisis datos

En evaluación, el principal instrumento fue una ficha de observación, organizada con veinte ítems que pertenecen a las cuatro dimensiones de la variable resolución de problemas de cantidad. Cada ítem consta con tres opciones de evaluación, “si, a veces y no”, donde se realizó una prueba piloto para poder evaluar el coeficiente Alfa de Cronbach. Para asegurar y credibilidad, pasando por unas fases de comprobación por expertos.

En síntesis, los datos recogidos se calcularon estadísticamente en el software SPSS versión 25. Por ello, la información relevante se presenta en tablas y figuras, debidamente interpretadas, en concordancia con los modelos sugeridos por de la De la Torre y Miguel (2020).

Con el propósito de identificar la lógica interna, en la matriz de consistencia (ver tabla 4), se consolidan los elementos metodológicos principales, que actuaron dando soporte y direccionalidad a la investigación.

Tabla 4*Matriz de consistencia*

<i>Problema</i>	<i>Objetivos</i>	<i>Hipótesis</i>	<i>Variables</i> <i>/dimensiones</i>	<i>Metodología</i>
¿Cómo promover el aprendizaje de problemas de cantidad en los niños de cinco años en una institución educativa, Chiclayo-2023?	<p>Objetivo general: Determinar la influencia del taller de juegos didácticos en la resolución de problemas de cantidad en los niños de 4 años en una institución educativa, Chiclayo-2024.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Diagnosticar el nivel de resolución de problemas de cantidad. 2. Implementar el taller de juegos didácticos “Plantea del descubrimiento”. 3. Evaluar la resolución de problemas de cantidad después de aplicado el taller de juegos didácticos. 4. Contrastar los resultados. 	El taller de juegos didácticos promoverá la resolución de problemas de cantidad en niños de cuatro años.	<p>Variable “resolución de problemas”:</p> <p>D1: clasificación. D2: Comparación D3: Correspondencia. D4: Seriación</p> <p>N: 26</p> <p>Variable “taller de juegos didácticos”:</p> <p>D1: Material didáctico para el proceso de clasificación. D2: Material didáctico para el proceso de comparación. D3: Material didáctico para noción de correspondencia. D4: Material didáctico para noción</p>	<p>Enfoque: cuantitativo</p> <p>Método: mixta</p> <p>Diseño: preoperacional</p> <p>Población: 55 estudiantes de cuatro años</p> <p>Muestra: 26</p> <p>Técnica: observación sistemática</p> <p>Instrumento: ficha de observación</p>

de seriación.

N: 26

Tipo de investigación y diseño	Población, muestra y muestreo	Técnica e instrumentos de recolección de datos
<p>Pre experimental GE: O₁ X O₂ Donde: GE: niños de cuatro años/grupo de estudio O₁, Pretest – ficha de observación X, Taller de juegos didácticos O₂, posprueba – ficha de observación Tipo: Aplicativo</p>	<p>Población: 55 niños y niñas de cuatro años Muestra: 26 niños y niñas de cuatro años Muestro: No probabilístico por conveniencia</p>	<p>Técnica: Observación Instrumento: ficha de observación</p>

Consideraciones éticas

Finalmente, referente a las consideraciones, la indagadora se asegurará a las instrucciones y normativas de la USAT y ordenamientos de las normas APA 7ma edición. También se tendrá en cuenta dos posturas importantes: primero los inicios de procedimiento, los cuales implicaran el estudio de las fases, específicamente en las técnicas de investigación implicadas en el proyecto, en donde se quiere entender, investigar y conocer elementos cognitivos involucrados en la educación de los infantes; y la segunda que esta referente a esta búsqueda, consideraciones éticas, las cuales con un complejas de conceptualizarlas, ya que cada sujeto tiene miradas críticas desde diferentes puntos de vistas en lo bueno y malo según sus indicios, a partir de un reglamento moral elaborado con respeto a que se aprecia éticamente bueno de establecidas acciones en los proyectos u estudios Punch (2002).

Resultados y discusión

En este apartado, se apreciará el análisis de los resultados y discusión obtenidos en la muestra, en acorde a los objetivos específicos.

OE1. diagnosticar el nivel de resolución de problemas de cantidad.

Tabla 5

Nivel de la resolución de problemas de cantidad en niños y niñas de cuatro años de la I.E.I. N°121 Nuestra Señora del Pilar

CATEGORIA	f	%
SI	13	59%
A VECES	3	27%
NO	6	14%

Fuente: Ficha de observación.

En la Tabla 5 se puede observar que, de los 26 niños y niñas evaluados con una ficha de observación para detectar el nivel en que se encuentran en la resolución de problemas de cantidad, el 27% muestra intermitencia en correspondencia y seriación, indicando que a veces pueden relacionar y ordenar objetos en actividades o juegos. También, en algunos momentos pueden realizar, pero con algunas dificultades en cuanto a las formas y tamaño. Por otro lado, el 14% de los niños y niñas se encuentran en un nivel bajo, lo cual es bastante preocupante, por ende, se tendrá que desarrollar talleres tanto en comparación, seriación y clasificación.

Tabla 6

*Resultados del pretest por dimensiones de niños y niñas de cuatro años de la I.E.I. N°121
Nuestra Señora del Pilar*

DIMENSIONES	SI		A VECES		NO		TOTAL	
	f	%	f	%	f	%	f	%
COMPARACION	20	80%	4	16%	1	4%	25	100%
CLASIFICACION	11	52%	6	29%	4	19%	21	100%
CORRESPONDENCIA	8	38%	8	38%	5	24%	21	100%
SERIACIÓN	13	57%	7	30%	3	13%	23	100%

Nota. La evaluación diagnóstica de los niños y niñas para conocer el nivel en que se encuentran.

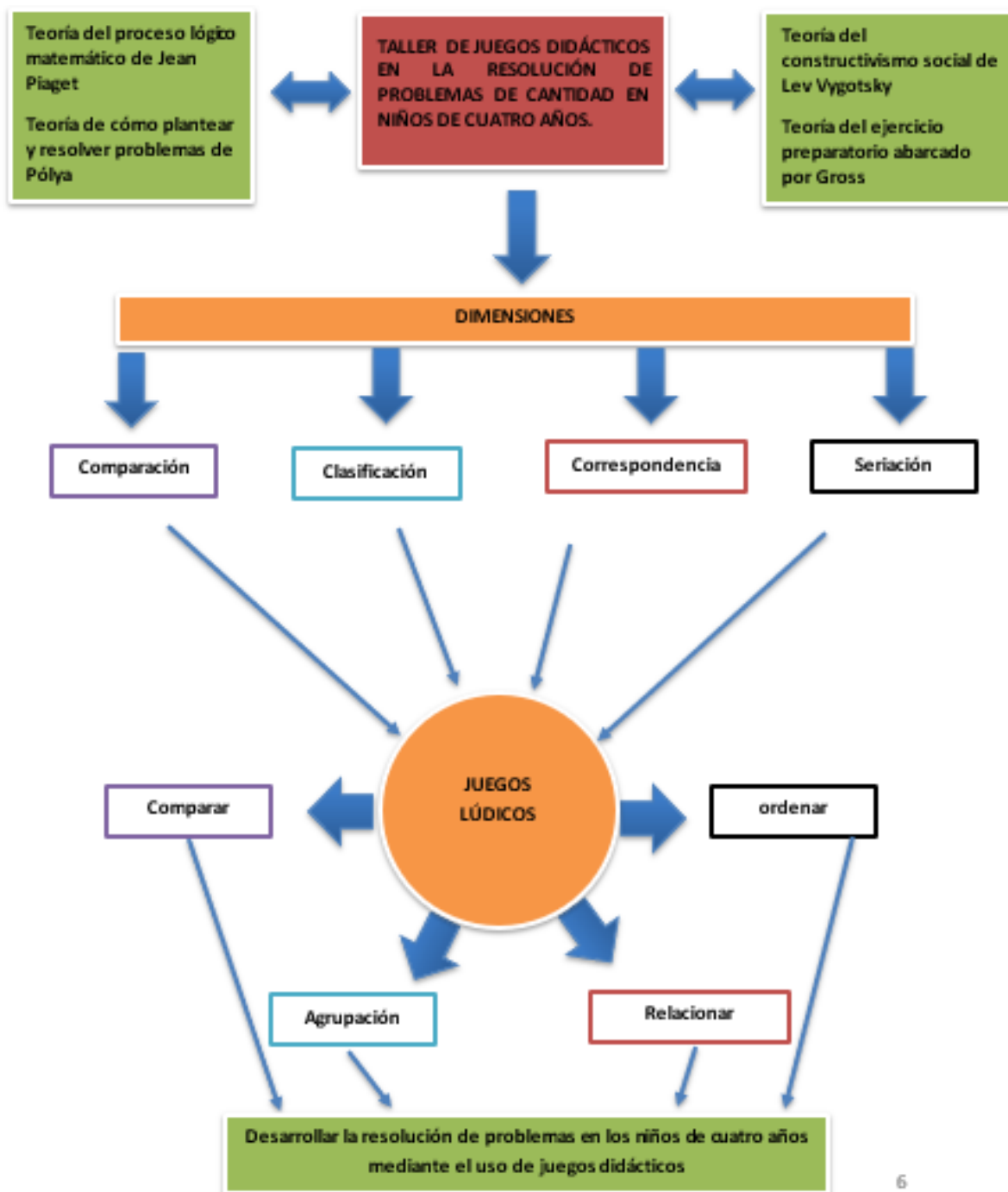
En la tabla 6, se observó que el 16% de los estudiantes se encuentran en el nivel “intermedio” demostrando respecto a la dimensión de comparación que, en algunas situaciones establecen las semejanzas y diferencias, pero también en otras pueden tener complicaciones; mientras que un 4% de los estudiantes demuestran un nivel preocupante en identificar características básicas en los objetos, ya sea, forma, tamaño, color. Demostrando desinterés y distracción por la actividad.

El 29% de los estudiantes se encuentran en el nivel “intermedio”, demostrando respecto a la dimensión clasificación que, en algunas situaciones organizan los objetos con el que cuentan y puedan disponer uniones establezcan relaciones, ya sea, por la forma, tamaño, color, o al menos una característica como mínimo en común para ubicar objetos. Mientras que un 19% de los estudiantes demuestran un nivel preocupante en agrupaciones o mencionar características de los objetos ya proporcionados.

El 38% de los estudiantes se encuentran en el nivel “alto e intermedio”, demostrando respecto a la dimensión correspondencia que, en algunas situaciones realizan comparaciones por conjuntos de objetos para conocer la cantidad exacta e igualarlos de modo que puedan conocer por ellos mismo la definición de “igualdad” en donde hay totales iguales. Mientras que un 24% de los estudiantes demuestran un nivel en el cual no hay mucha diferencia entre los dos primeros niveles, es por ellos que en esta dimensión se debe tener en cuenta el reforzamiento por la docente para beneficiar tanto al niño como a los objetivos.

El 30% de los estudiantes se encuentran en el nivel “intermedio” demostrando respecto a la dimensión de seriación que, en algunas situaciones muestran el total de objetos unitarios o grupales dependiendo como se encuentre en la ficha de evaluación; mientras que un 13% de los estudiantes demuestran un nivel preocupante en identificar la series en los objetos en tamaño y grosor, descendente y ascendente.

OE2.Implementar el taller de juegos del didácticos “Plantea del descubrimiento”.



La presente propuesta fue aplicada, consta de 10 talleres previamente se realizó coordinación con la docente del aula antes de su ejecución, dicha propuesta se ejecutó durante un periodo de cuatro semanas con asistencia intradiaria. Con el fin de recoger los resultados en función al

nivel que se van encontrando después de aplicar los talleres, teniendo en cuenta los objetivos de la propuesta, los cuales aparecieron después de realizar el diagnóstico.

OE3. Evaluar la resolución de problemas de cantidad después de aplicado el taller de juegos didácticos

Tabla 7

Resultados del post test por dimensiones de niños y niñas de cuatro años de la I.E.I. N°121 Nuestra Señora del Pilar

DIMENSIONES	SI		A VECES		NO		TOTAL	
	f	%	f	%	f	%	f	%
COMPARACION	17	94%	1	6%	0	0%	18	100%
CLASIFICACION	14	70%	4	20%	2	10%	20	100%
CORRESPONDENCIA	11	52%	9	43%	1	5%	21	100%
SERIACIÓN	16	70%	6	32%	1	4%	23	100%

El 6% de los estudiantes se encuentran en el nivel “A VECES” demostrando respecto a la dimensión de comparación que, en algunas situaciones establecen las semejanzas y diferencias, pero también en otras pueden tener complicaciones; demostrando un nivel preocupante en identificar características básicas en los objetos, ya sea, forma, tamaño, color. Demostrando desinterés y distracción por la actividad.

El 20% de los estudiantes se encuentran en el nivel “A VECES”, demostrando respecto a la dimensión clasificación que, en algunas situaciones organizan los objetos con el que cuentan y puedan disponer uniones establezcan relaciones, ya sea, por la forma, tamaño, color, o al menos una característica como mínimo en común para ubicar objetos. Mientras que un 10% de los estudiantes demuestran un nivel preocupante en agrupaciones o mencionar características de los objetos ya proporcionados.

El 43% de los estudiantes se encuentran en el nivel A VECES, demostrando respecto a la dimensión correspondencia que, en algunas situaciones realizan comparaciones por conjuntos de objetos para conocer la cantidad exacta e igualarlos de modo que puedan conocer por ellos mismo la definición de “igualdad” en donde hay totales iguales. Mientras que un 5% de los estudiantes demuestran un nivel en el cual no hay mucha diferencia entre los dos primeros niveles, es por ellos que en esta dimensión se debe tener en cuenta el reforzamiento por la docente para beneficiar tanto al niño como a los objetivos.

El 32% de los estudiantes se encuentran en el nivel “A VECES” demostrando respecto a la dimensión de seriación que, en algunas situaciones muestran el total de objetos unitarios o

grupales dependiendo como se encuentre en la ficha de evaluación; solo el 4% de los estudiantes demuestran un nivel preocupante en identificar la series en los objetos en tamaño y grosor, descendente y ascendente.

Tabla 8

Nivel de la resolución de problemas de cantidad en niños y niñas de cuatro años de la I.E.I. N°121 Nuestra Señora del Pilar

CATEGORIA	f	%
SI	15	71%
A VECES	5	24%
NO	1	5%

Fuente: Ficha de observación.

En la Tabla 8 se puede observar que, de los 26 niños y niñas evaluados con una ficha de observación para detectar el nivel en que se encuentran en la resolución de problemas de cantidad, el 24% muestra intermitencia en correspondencia y seriación, indicando que a veces pueden relacionar y ordenar objetos en actividades o juegos. También, en algunos momentos pueden realizar, pero con algunas dificultades en cuanto a las formas y tamaño. Por otro lado, el 5% de los niños y niñas se encuentran en un nivel bajo, lo cual es bastante preocupante, por ende, se tendrá que desarrollar talleres tanto en comparación, seriación y clasificación.

OE4. Contrastar los resultados.

Tabla 9

Contrastación de los resultados del pretest y el postest por dimensiones

DIMENSIONES	Pre test						Post test					
	SI		A VECES		NO		SI		A VECES		NO	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
COMPARACION	20	80%	4	16%	1	4%	17	94%	1	6%	0	0%
CLASIFICACION	11	52%	6	29%	4	19%	14	70%	4	20%	2	10%
CORRESPONDENCIA	8	38%	8	38%	5	24%	11	52%	9	43%	1	5%
SERIACIÓN	13	57%	7	30%	3	13%	16	70%	6	32%	1	4%

Fuente: Ficha de observación

En la tabla 8 se observa que hay una mejora en la resolución de problemas de los niños en el pos-test obteniendo un porcentaje entre 52 a 94%.

Al aplicar el pretest, se encontró que, en las cuatro dimensiones evaluadas, los niños estaban en el nivel de "A VECES". No obstante, tras el post-test, se evidenció un progreso del 14% en la categoría de "SI" en la dimensión de comparación, lo que evidencia que la mayoría de los niños y niñas mejoraron el proceso en establecer las semejanzas y diferencias en objetos, desarrollando sus habilidades sociales y pensamiento lógico matemático en cuanto a la resolución de problemas.

En cuanto al proceso de clasificación, el incremento del 18% en la categoría de "SI" indica un gran progreso en cuanto a situaciones donde organicen los objetos con el que cuentan y puedan disponer uniones establezcan relaciones, ya sea, por la forma, tamaño, color, o al menos una característica como mínimo en común para ubicarlos, Sin embargo, aún se muestra un 20% en "A VECES", lo cual se debe seguir aplicando más actividades para fortalecer o mejorar el proceso de clasificación. Por otro lado, en la dimensión de correspondencia muestra el 14% de evidencia en avance, en algunas situaciones realizan comparaciones por conjuntos de objetos para conocer la cantidad exacta e igualarlos de modo que puedan conocer por ellos mismo la definición de "igualdad". Finalmente, en la dimensión de seriación, el aumento del 13% en el nivel "SI" mostrando unas algunas situaciones el total de objetos unitarios o grupales.

Discusión de resultados

Los resultados obtenidos son altos como lo reporta Tamayo (2022), quien en su investigación observó que en su muestra los resultados fueron preocupantes. En la muestra que se realizó el 52% de los niños no presentan esa estimulación en los problemas de cantidad, es por ello que el investigador elaboro una propuesta de juegos didácticos, al ser presentada y aprobada al aplicarlo nuevamente arrojaron casi 94% estaban con un logro muy elevado y a la vez exitoso. Los porcentajes arrojados muestran la problemática que existe en la resolución de problemas de cantidad por falta de integración en los juegos didácticos. Según Groos (1902) como se cita en Baena (2009), sostiene en su teoría que el juego funciona como herramienta para al niño en su desarrollo. Cuando juegan, los niños usan el lenguaje para hablar entre ellos, explicar lo que están haciendo y ponerse de acuerdo con sus amigos. Esto les ayuda a mejorar su manera de hablar y su habilidad para expresarse con claridad.

Este programa de juegos didácticos "PLANETA DEL DESCUBRIMIENTO" Se ha mostrado muy efectivo en el desarrollo de habilidades sociales y cognitivas esenciales en los niños, mejorando su capacidad para clasificar, comparar, ordenar y colocar objetos en su lugar

adecuado. Esto resalta la importancia de los juegos en el impulso del desarrollo lógico-matemático, social, emocional e intelectual durante los años infantiles.

Al realizar la comparación de los resultados obtenidos en el pretest y el postest, de un 57% al 70% en el nivel alto, encontramos semejanza con la investigación de con el estudio de Chayña (2022) sobre la resolución de problemas de cantidad en niños de tres años. En el pretest, el 52% de los preescolares están en inicio, el 40% de preescolares se encuentran en proceso, mientras que el 3% en logró. Sin embargo, en el postest, se mostraron resultados nuevos donde 37% está en proceso y el 63% nivel logrado. Con estos resultados se puede asegurar que el uso del juego servirá al infante no solo para desarrollar sus habilidades motoras, sino también en las competencias a las áreas diferentes a tratar

Según Lev Vygotsky, el juego como técnica educativa, se logra a partir de interacciones que mantengan con el entorno que los rodea. El juego no es solo para divertirse; es una actividad esencial que ayuda a los niños a crecer mental, emocional y socialmente. Les permite explorar sus pensamientos y sentimientos en un lugar seguro. Además, el juego conecta las cosas que los niños aprenden por sí mismos con el conocimiento más organizado que necesitarán en el futuro, ayudándoles a relacionar lo que experimentan personalmente con el mundo más grande a su alrededor.

Conclusiones

En el trabajo investigativo se diagnosticó que el nivel actual de la resolución de problemas de cantidad en niños se encontró en nivel intermedio y bajo encontrando de que la mayoría presentan dificultades las dimensiones de correspondencia y seriación, indicando que a veces pueden relacionar y ordenar objetos en actividades o juegos. Es probable que la falta o escasez de juegos didácticos en esta área no se estén siendo empleados correctamente.

La implementación del taller de juegos del didácticos denominado “Planeta del descubrimiento”. Se estructuró de 10 actividades de aprendizaje con una metodología dinámica y activa, basado en comparar, agrupar, relacionar y ordenar, en acorde a las necesidades de la problemática de esta investigación. Este programa fue amoldado no solo para generar un ambiente de aprendizaje eficaz, sino también donde puedan desarrollarse no solo libremente, sino también sus competencias, destrezas y habilidades

Se evaluó después de la aplicación del taller la resolución de problemas de cantidad, donde se obtuvieron resultados bastante beneficiosos en los niños, demostrando la mejora de un 14% en la dimensión correspondencia y un 13% en seriación. A través de este taller se estimuló los perímetros de su desarrollo, englobando las competencias cognoscitivas, socioemocionales y motoras.

Recomendaciones

1. El taller de juegos didácticos comprendió un tema de vital importancia para el progreso del aprendizaje de los niños en la resolución de problemas y a la vez en su toma de decisiones donde se favoreció el pensamiento lógico. Frente a este contexto se recomienda que se sigan realizando más talleres de juegos, de manera que sigan ayudando en su desarrollo cognitivo. Respecto al segundo orden, los talleres de juegos didácticos deben ser innovadores, dinámicos y la cantidad de actividades de aprendizaje en acorde a la problemática expuesta para llegar a obtener mejores resultados.
2. Asimismo, resultó importante la búsqueda de investigaciones que aborden las variables de estudio donde se encontró la información sobre el estado actual en cuanto a nuestra problemática acordada, por consiguiente, se busca que sumen fuerzas en investigaciones internacionales y locales basado en el área de matemática en niños de inicial.
3. En cuanto a la aplicación de la propuesta, se debería acoger dentro del plan anual como talleres después de las sesiones de clase, después de realizar la evaluación diagnóstica, a fin de convertirlo en proyecto de aprendizaje que aborde el pensamiento lógico-matemático, motivación, aprendizaje lúdico y habilidades socioemocionales en el niño.

Referencias

- Arteaga-Martínez, B., Macías, J., & Pizarro, N. (2020). La representación en la resolución de problemas matemáticos: Un análisis de estrategias metacognitivas de estudiantes de secundaria. *Uniciencia*, 34(1), Article 1. <https://doi.org/10.15359/ru.34-1.15>
- Becerra, M. L. (2022). Programa de material didáctico para desarrollar la noción de conteo del área de matemática en los niños de 5 años del PRONOEI «Niños al futuro» caserío Nuevo Porvenir distrito Catache-Santa Cruz-Cajamarca-2019, [Tesis de PREGRADO, *Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote*.] <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/25857>
- Bedoya, V. H. F. (2020). Tipos de justificación en la investigación científica. *Espí-ritu Emprendedor TES*, 4(3), Article 3. <https://doi.org/10.33970/eetes.v4.n3.2020.207>
- Benavides. (2004). *Educación, procesos pedagógicos y equidad: Cuatro informes de investigación | GRUPO DE ANÁLISIS PARA EL DESARROLLO GRADE*. <https://www.grade.org.pe/publicaciones/639-educacion-procesos-pedagogicos-y-equidad-cuatro-informes-de-investigacion/> (LIBRO)
- Calero, M. (1998). *Educar jugando*. Editorial San Marcos.
- Camacho, B. (2008). *La población y la muestra*. <http://repositorio.uptc.edu.co/handle/001/4557>
- Chayña, V. E. (2022), [Tesis de POSTGRADO, *Estrategia didáctica para mejorar el aprendizaje de la noción de número en estudiantes de cinco años de una institución educativa inicial de Puno*.] <https://repositorio.usil.edu.pe/entities/publication/8f87c920-5c79-47b4-8f4e-2ef9eb4c5066>
- Fernández-César, R., García-Moya, M., Aranda, P. O., & Rieiro-Marín, I. (2019). Didactic proposal to overcome the difficulties in the learning of Area and Volume in Spanish

- Primary Education students. *Journal of Research in Science, Mathematics and Technology Education*, 2(3), 151-178. <https://doi.org/10.31756/jrsmte.232>
- Joint Committee on Standards for Educational Evaluation. (1981). *Standards for evaluations of educational programs, projects, and materials—UNESCO Biblioteca Digital*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000220408>
- MINEDU. (2020). *La matemática en el nivel Inicial. Guía de orientaciones*. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/8993>
- Muller, F. de S., Monkolski, A., Monkolski, J. G. de F., Morais, V. de, & Garcia, E. G. F. (2023), [Tesis de PREGRADO, Uso de juego didático no ensino de Ciências em uma escola do campo: Uma abordagem em sala de aula. *Revista Educação Pública*, 23(15).] <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/23/15/uso-de-jogo-didatico-no-ensino-de-ciencias-em-uma-escola-do-campo-uma-abordagem-em-sala-de-aula>
- Pachas, J. R. (2020), [Tesis de PREGRADO, *Estrategias lúdicas para desarrollar la noción básica de clasificación en los niños de 5 años de la I.E N° 643 Divino Niño Jesús de Praga*.] <https://repositorio.upch.edu.pe/handle/20.500.12866/7810>
- Piaget, J. (2001). *Psicología y pedagogía*. Grupo Planeta (GBS).
- Polya, G. (1965). *Cómo plantear y resolver problemas*. Trillas.
- Puche, C. (s. f.). *Didáctica de la matemática de preescolar a secundaria*. Pdfcoffee.Com. <https://pdfcoffee.com/didactica-de-la-matematica-de-preescolar-a-secundaria-pdf-free.html>
- Punch, S. (2002). Research with Children: The Same or Different from Research with Adults? *Childhood*, 9. <https://doi.org/10.1177/0907568202009003005>
- Rivera, K. J. (2019), [Tesis de PREGRADO, *Diseño de material didáctico a partir de la leyenda ecuatoriana “La Gallina de Oro” para favorecer el desarrollo de destrezas y aprendizajes en niños de 4 a 6 años, del Centro Integral Club de la Diversión y el*

Aprendizaje de la ciudad de Guayaquil, 2018.]

<http://repositorio.ucsg.edu.ec/handle/3317/12886>

Sánchez, N. E., & Zavala, E. R. (2021), [Tesis de POSTGRADO, Uso de medios audiovisuales en el desarrollo de resolución de problemas de cantidad en niños y niñas de cinco años de la institución educativa N° 41038 José Olaya Balandra del distrito de José Luis Bustamante y Rivero – Arequipa. *Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa.*] <https://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/3205881>

Socarrás, S., Díaz, M., & Sáez, A. (2013). Talleres metodológicos interactivos para la preparación de los profesores guías de la carrera de Medicina. *Humanidades Médicas, 13*(1), 193-223. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S1727-81202013000100012&lng=es&nrm=iso&tlng=es

UMC. (2022). *ENLA 2023 | UMC | Oficina de Medición de la Calidad de los Aprendizajes.* <http://umc.minedu.gob.pe/enla2023/>

Villegas, M., & González, F. (2020). La mediación de los procesos lógico-matemáticos en niños en edad preescolar: un estudio de caso. *Práxis Educativa, 16*, 473. <https://doi.org/10.22481/praxisedu.v16i39.5325>

Yujra, Y. (2022), [Tesis de PREGRADO, *Juegos didácticos para el aprendizaje de la noción de cantidad en los niños de cinco años de la institución educativa privada Pitágoras del distrito Juliaca, provincia San Román, región Puno, 2020.*] <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/26333>

Zúñiga, P. I. V., Cedeño, R. J. C., & Palacios, I. A. M. (2023). Metodología de la investigación científica: Guía práctica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 7*(4), Article 4. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7658

Anexos

<https://drive.google.com/drive/folders/1QWkIhhK02R84k0xU4dkBzRhlybXY83Uk?usp=sharing>