



*Aplicación del Aprendizaje Basado en Juegos para la Enseñanza de Matemáticas en la Educación Infantil*

*Application of Game-Based Learning for Mathematics Teaching in Early Childhood Education*

*Aplicação da Aprendizagem Baseada em Jogos para o Ensino de Matemática na Educação Infantil*

Rosa Maria Ganchozo Basurto <sup>I</sup>

[rosy\\_ganchozo@hotmail.com](mailto:rosy_ganchozo@hotmail.com)

<https://orcid.org/0009-0004-4167-4033>

Ana Isabel Tomalá Andrade <sup>II</sup>

[itomala@upse.edu.ec](mailto:itomala@upse.edu.ec)

<https://orcid.org/0000-0003-2842-6524>

**Correspondencia:** [rosy\\_ganchozo@hotmail.com](mailto:rosy_ganchozo@hotmail.com)

Ciencias de la Educación

Artículo de Investigación

\* **Recibido:** 26 de enero de 2025 \* **Aceptado:** 24 de febrero de 2025 \* **Publicado:** 17 de marzo de 2025

- I. Universidad Estatal Península de Santa Elena, Ecuador
- II. Universidad Estatal Península de Santa Elena, Ecuador

## Resumen

El presente trabajo tiene como objetivo: analizar la aplicación del aprendizaje basado en juegos (ABJ) para la enseñanza de matemáticas en la educación infantil. El presente trabajo se realizó a una población de 22 niños de inicial II con 10 como la muestra, primero se observó la metodología de la docente de nombramiento, seguidamente se analizaron las destrezas numéricas, después se les aplicó el ABJ como estrategia de aprendizaje, y se analizaron los resultados de aprendizaje. La docente de nombramiento cumple con todos los estándares educativos, después de aplicada la prueba de chi cuadrado se muestra el siguiente resultado  $X^2(1) = 0,0891$ ,  $P < 0,5$  si existe una relación entre la aplicación de juegos como estrategia de aprendizaje y la mejora de habilidades numéricas y matemáticas. La estrategia en ABJ no solo que mejoró las capacidades numéricas y matemáticas de los niños de inicial II además se fortalecieron las habilidades cognitivas.

**Palabras clave:** ABJ; inicial; resultados de aprendizaje.

## Abstract

The objective of this paper is: to analyze the application of game-based learning (LAB) for the teaching of mathematics in early childhood education. The present work was carried out on a population of 22 children of initial II with 10 as the sample, first the methodology of the appointing teacher was observed, then numerical skills were analyzed, then the ABJ was applied as a learning strategy, and the learning results were analyzed. The appointing teacher complies with all educational standards, after applying the chi-square test, the following result is shown  $X^2(1) = 0.0891$ ,  $P < 0.5$  if there is a relationship between the application of games as a learning strategy and the improvement of numerical and mathematical skills. The strategy in ABJ not only improved the numerical and mathematical abilities of the children in Initial II, but also strengthened their cognitive skills.

**Keywords:** ABJ; initial; learning outcomes.

## Resumo

O objetivo deste trabalho é: analisar a aplicação da aprendizagem baseada em jogos (LQL) para o ensino de matemática na educação infantil. O presente trabalho foi realizado em uma população de 22 crianças da inicial II com 10 como amostra, primeiro foi observada a metodologia do professor

nomeador, depois foram analisadas as habilidades numéricas, depois foi aplicada a ABJ como estratégia de aprendizagem e os resultados da aprendizagem foram analisados. O professor nomeador cumpre todas as normas educacionais, após a aplicação do teste qui-quadrado, é mostrado o seguinte resultado  $\chi^2(1) = 0,0891$ ,  $P < 0,5$  se houver relação entre a aplicação de jogos como estratégia de aprendizagem e o aprimoramento de habilidades numéricas e matemáticas. A estratégia em ABJ não apenas melhorou as habilidades numéricas e matemáticas das crianças no Initial II, mas também fortaleceu suas habilidades cognitivas.

**Palavras-chave:** ABJ; inicial; resultados de aprendizagem.

### **Introducción**

A medida que pasa el tiempo nuevas tecnologías se hacen presente, así mismo los procesos de enseñanza-aprendizaje van cambiando y ocasionan cambios considerables en las nuevas metodologías que permiten que los docentes se involucren más en el proceso de aprendizaje, haciendo o creando, dejando atrás el paradigma de la enseñanza unilateral donde el docente era el actor principal del proceso de enseñanza aprendizaje, para convertirse en un proceso integral donde la mayor participación es de parte del estudiante (Illescas et al. 2020).

En algunas ocasiones hay asignaturas que son complicadas de entender y se necesita de un alto nivel cognitivo para entender, pero en la mayoría de ocasiones todo pasa por una metodología incorrecta o poco atractiva para los estudiantes, Muñoz De la Torre (2022) destaca la importancia de los entornos gamificados y los juegos en el proceso de enseñanza de las matemáticas y programación haciendo énfasis en que los juegos no solo facilitan la integración de los aprendizajes, además promueven el desarrollo de habilidades creativas y cognitivas.

El aprendizaje basado en juegos (ABP) mejora los resultados de aprendizaje de la educación infantil, esta afirmación se puede considerar correcta, ya que el infante le encanta jugar y aprende de mejor manera con las actividades académicas a manera de juegos, según Piñero Charlo et al. (2024) las actividades de memoria y trabajos académicos en el aula ralentizan el aprendizaje y degradan la precisión. El juego genera en los niños un entorno con el que se sienten cómodos donde los maestros asumen otro rol, que es servir de moderadores del juego, haciendo cumplir las reglas del mismo y los docentes como actores principales de dichos juegos.

Según Zabala Vargas et al. (2020) los juegos digitales son los más aplicados al momento de usar el ABP como estrategia metodológica para la enseñanza de matemáticas y asocian a esta

metodología con la adquisición de habilidades y competencias. Los juegos generan en los estudiantes emociones nuevas y entornos afectivos donde estos fortalecen su aprendizaje o lo mejoran con el fin de ganar lo que ayuda a un espíritu competitivo, es por ello que el objetivo del presente trabajo es: Analizar la aplicación del aprendizaje basado en juegos para la enseñanza de matemáticas en la educación infantil.

### **Materiales y métodos**

El presente trabajo presenta un enfoque cualitativo porque se analizarán las habilidades numéricas y matemáticas de los infantes de inicial 2 de la unidad educativa Guillermo Bucheli Vergara, cuya población estudiantil es de 22, de los cuales se analizarán las habilidades anteriormente mencionadas antes y después de aplicada la estrategia. Para lo cual se tomaría como muestra 10 niños, los cuales se seleccionaron mediante un muestreo no probabilístico por conveniencia y el otro grupo de niños y niñas seguirá asistiendo con la docente encargada del nivel de inicial.

Como primer paso se examinará la metodología aplicada por la docente de nombramiento mediante la observación pasiva con una ficha de observación que será validada por dos personas de mayor nivel académico, después se realizaría un análisis inicial mediante una ficha de observación, posteriormente se observarán las notas cualitativas que presentan los infantes en la asignatura de matemáticas, seguidamente se diseñará una estrategia metodológica basada en juegos, luego se realizará un una evaluación formativa mediante un juego para determinar si la estrategia de aprendizaje funcionó de manera adecuada y por último se analizaran los datos de forma estadística y presentaran los resultados.

**Análisis de los datos:** el análisis de los datos se realizará mediante el programa SPSS Statistics de IBM versión 25 para lo cual se aplicará la prueba de Chi-cuadrado para determinar si hay una relación significativa entre la hipótesis planteada “el ABP mejora el rendimiento académico infantil en la asignatura de matemáticas” y los datos observados antes y después de aplicar la metodología. Para ello se realizarán dos columnas con dos criterios el primer criterio es de los estudiantes que se les aplicó la metodología basada en juegos y mejoraron el rendimiento académico, además de otra fila para los que no mejoraron el rendimiento académico pero si se les aplicó la estrategia, el otro criterio es para los estudiantes que no se les aplicó la metodología, pero aun así mejoraron el rendimiento académico y una última fila para los que no se les aplicó la metodología y tampoco mejoraron el rendimiento académico.

## Resultados

**Ficha de observación:** La docente de inicial en los aspectos generales se presenta con puntualidad, motiva a los estudiantes, además presenta todo el tiempo el tema de clases y su presentación personal es muy buena, en el aula su tono voz es adecuado, lo cual va de la mano con el uso de los materiales didácticos, ella también controla la disciplina actuando con seguridad y domina los conocimientos relacionados a la educación infantil.

En la parte pedagógica ella desarrolla las destrezas planteadas con métodos creativos, usando materiales del medio, además esto despierta el interés de los estudiantes, también motiva a la participación estudiantil, al final de su clase realiza una síntesis de la misma distribuyendo de forma adecuada el tiempo de la clase.

Como observación general si aplica el juego en la clase, pero dentro del aula y también aplica metodologías activas, pero faltaría ejecutar una metodología fuera del entorno lúdico del aula, con juegos tradicionales que los chicos realicen de forma cotidiana.

**Análisis inicial:** el día lunes 13 de enero del 2025 se les aplicó una lista de cotejo a los 22 niños que conforman el nivel de inicial 2, este día trabajaron con la docente de nombramiento donde se puede observar que la mayoría de niños no reconocen los números hasta el 20, otros no reconocen ciertos colores, algunos no tienen una correcta coordinación mano-ojo, en su gran mayoría no reconocen figuras geométricas y algunos les falta motivación al momento trabajar con la docente.

**Diseño y aplicación de la estrategia de aprendizaje:** para la estrategia de aprendizaje se usaran diferentes juegos durante el tiempo que dura la misma, el primer juego se denominaría “Pizza numérica” donde los niños aprendieron los números mediante las rebanadas de pizza dependiendo de cuantas rebanadas de pepperoni se les pedía pintar, además practicaron la motricidad fina al recortar por las líneas punteadas cuando se les pida recortar una rebanada; con este juego se desarrollan ciertas habilidades como: la estructura numérica, la relación de cantidades, el conteo de objetos, contar en secuencia y practicar la correspondencia uno a uno.

Para el segundo juego se diseñó un “puzzle numérico” donde el niño o niña ordenaron los números que están con diferentes colores cada uno, dejando un espacio para que ellos puedan ordenar y mover todos los números a la posición correcta, desarrollando habilidades cognitivas, coordinación mano-ojo, habilidades motoras finas, reconocimiento de formas y colores, conteo y resolución de problemas.

La tercera actividad consistía en una hoja de trabajo con números y diferentes objetos comunes del medio donde viven, los cuales tenían que colorear e identificar el número correcto, desarrollando y reforzando habilidades de los juegos anteriores como: la motricidad fina, la atención y concentración, creatividad y habilidades socio-emocionales.

Para el último juego se diseñó una actividad denominada “bingo numérico” la cual también funciona como evaluativa, para ello se les planteo en una tabla de bingo los números del 0 al 20, donde la docente cantaba los números y los infantes colocaban un objeto en el número señalado y como sistema de recompensas se les daba un dulce u obsequio. Desarrollando habilidades como: el conteo, la memoria numérica, la comprensión de cantidades y la coordinación mano-ojo.

**Análisis final:** durante el último juego que fue ejecutado el día viernes 24 de enero del 2025 todos los 22 estudiantes participaron del mismo, donde se evaluaron ciertas habilidades como encontrar los números del 0 al 20 dentro de la tabla de bingo, donde solo 3 de estos presentaron inconvenientes no solo para encontrar los números, también para seguir la secuencia del juego que se basaba en un sistema de recompensas al llenar la tabla.

**Análisis de los datos obtenidos:** En la **Tabla 1** se puede presentar los datos planteados, donde después de una análisis inicial y final se puede observar el número de estudiantes que participaron de la estrategia de aprendizaje todos ellos mejoraron sus habilidades numéricas y matemáticas, caso contrario con los 12 niños que tenía la profesora inicial de nombramiento, donde 9 de ellos si mejoraron, pero 3 no lo hicieron.

**Tabla 1:** *aquí se presenta los estudiantes que, si se les aplicó la estrategia y mejoraron sus habilidades matemáticas, también los que no lo hicieron, también se presenta a los estudiantes que no se les aplicó la estrategia y mejoraron dichas habilidades y los que no lo hicieron.*

**Tabla cruzada Aplicación de la estrategia\*Mejoraron las habilidades numéricas**

			Mejoraron las habilidades numéricas		
			si	no	Total
Aplicación de la estrategia de aprendizaje basada en juegos	si	Recuento	10	0	10
	no	Recuento esperado	8,6	1,4	10,0
	no	Recuento	9	3	12



	Recuento esperado	10,4	1,6	12,0
Total	Recuento	19	3	22
	Recuento esperado	19,0	3,0	22,0

**Fuente:** Elaboración propia

Se encontró una relación significativa entre la aplicación de una estrategia de aprendizaje basada en juegos aplicada a niños de inicial 2 y la mejora de las habilidades numéricas, como se puede apreciar en la **tabla 2**  $X^2 (1) = 0,0891$ ,  $P < 0,5$ . Aceptando la hipótesis alternativa que si existe una relación entre la aplicación de juegos como estrategia de aprendizaje y la mejora de habilidades numéricas y matemáticas.

**Tabla 2:** Se presentan los resultados después de aplicar la prueba de chi-cuadrado.

**Pruebas de chi-cuadrado**

	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)	Significación exacta (bilateral)	Significación exacta (unilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	2,895 <sup>a</sup>	1	,089		
Corrección continuidad <sup>b</sup>	de 1,161	1	,281		
Razón de verosimilitud	4,029	1	,045		
Prueba exacta de Fisher				,221	,143
Asociación lineal lineal	por 2,763	1	,096		
N de casos válidos	22				

a. 2 casillas (50,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 1,36.

b. Sólo se ha calculado para una tabla 2x2

**Fuente:** Elaboración propia

## Discusión

En muchas ocasiones los docentes de inicial o de los subniveles más bajos dejan a un lado el fortalecimiento pedagógico, en este sentido Zaldívar Cabanillas et al. (2022) aplicaron el fortalecimiento pedagógico a los docentes y notaron una correlación con la comprensión lectora de estos, Michailoff Calvo et al. (2023) en cambio hacen énfasis el uso de las TICs para mejorar las practicas educativas donde los docentes de inicial deben de conocer una gran variedad de herramientas para combinarlas con estrategias lúdicas, kinestésicas o cognoscitivas.

En base a los resultados se puede deducir que la docente titular de inicial cumple con todos los estándares, sin embargo puede que no esté en actualización pedagógica constante, Ayuso y Gutiérrez (2022) mencionan que una de las bases para la formación docente actual es tener conocimientos sobre inteligencia artificial (IA), porque este enfoque enriquece la motivación y dota de nuevas herramientas a los docentes, con una postura similar Celi Rojas et al. (2021) menciona que los docentes de inicial deben buscar los mecanismos correctos para motivar al niño o niña, valiéndose de la tecnología y proponiendo alternativas como: los videojuegos, el arte digital, software interactivos, regletas cuisenaire, entre otros que facilitarían el aprendizaje infantil y fortalecerían las competencias didácticas y pedagógicas.

Con base en el análisis inicial para la muestra se pudo determinar que uno de los mayores inconvenientes es la motivación, Delgado et al. (2020) hacen referencia a la motivación en la etapa infantil como algo necesario para todas las asignaturas, con temáticas que capten el interés de los estudiantes que sean propias de su etapa, Montesinos Alabau (2024) enfoca la motivación infantil en el uso de las tecnologías por parte de los docentes y en estrategias didácticas combinadas con plataformas como Genially, Quizziz o Wooclap, pero por otra parte también se pueden variar ciertos recursos como hojas de trabajo o juegos en entornos lúdicos.

Muñoz De la Torre (2022) Menciona que las metodologías basadas en juegos pueden mejorar significativamente los resultados de aprendizaje, pero los docentes deben optar también por la diversidad metodológica, en concordancia con lo anterior Franco (2024) hace referencia a los juegos para mejorar la lectoescritura de los estudiantes, donde el 85% de su grupo experimental de docentes manifestó que además se deben tomar en cuenta los entornos lúdicos.

En la educación infantil además de las estrategias tradicionales se puede innovar con nuevas estrategias de aprendizaje, según Illescas Cárdenas et al. (2020) los docentes que no aplican el juego como estrategia de aprendizaje desmotivan a sus estudiantes y en un estudio similar al



presente se lograron mejores resultados académicos en un 85% mientras que solo el 15% llegó a resultados aceptables, concordando con el criterio anterior Loja Loja et al. (2023) menciona que el juego es significativo para el aprendizaje porque genera motivación y hace más amena la clase sin embargo los estudiantes también les gusta aprender con dinámicas grupales.

Las estrategias de aprendizaje basadas en juego no solo que ayudan con el aprendizaje de los contenidos curriculares para Cantillo (2024) estas dinámicas pueden servir para ir generando conciencia ambiental en los niños y niñas, en cambio Vargas Rodríguez et al. (2023) con un enfoque similar pero con contenidos curriculares más complejos, logro resultados muy buenos pero que no llegan a ser significativos, porque en contenidos más complejos de la asignatura química del nivel de bachillerato no los aprendieron los estudiantes, pese a ello existió un nivel de motivación muy alto.

Según los resultados obtenidos la metodología basada en juegos funcionó muy bien, pero la metodología aplicada por la docente de planta no fue tan efectiva en contraste con esto Alejandro Cortés y Gualan Zhunaula (2024) hacen referencia que una buena estrategia en la cual se obtienen resultados significativos en el nivel de inicial II es usar pictogramas, así mismo Sánchez Del Valle y Meza Intriago (2024) obtuvieron muy buenos resultados con una metodología basada en juegos para mejorar la lateralidad mano-pie de los niños de inicial II, para López Villafuerte et al. (2024) la estrategia que mejores resultados brinda en el nivel inicial son las actividades lúdicas conjuntamente con narrativas de cuentos, lo cual mejora la imaginación y la capacidad cognitiva.

## **Conclusiones**

La docente de nombramiento cumple con todos los estándares y esta bien capacitada para el nivel de inicial II, pero debería estar en constante actualización pedagógica y uso de medios digitales, porque si bien demuestra un excelente dominio de sus conocimientos con los niños niñas, es imprescindible combinar estrategias nuevas con el uso de los medios digitales como la IA o juegos interactivos.

La estrategia de aprendizaje basada en juegos obtuvo resultados significativos, donde el 100% de los niños a los cuales se les aplicó dicha estrategia obtuvieron los resultados de aprendizaje esperados por los autores de esta investigación.

Se puede afirmar que la estrategia que usó la docente de nombramiento es buena, pero los juegos innovadores y el sistema de recompensas hicieron que los niños y niñas se motivaran obteniendo

las competencias numéricas y matemáticas que se esperaban obtener al final de la investigación, donde solo 3 niños, los cuales estaban con la docente de nombramiento de los 22 no obtuvieron los resultados de aprendizaje esperados.

Como análisis final se puede decir que la estrategia de aprendizaje basada en juegos no solo que mejoró las capacidades numéricas y matemáticas de los niños de inicial II además se fortalecieron las habilidades cognitivas, la lateralidad, la coordinación mano-ojo, el conteo, la concentración, la creatividad, el reconocimiento de formas, entre otras; brindando mejores resultados que los esperados.

## Referencias

- Alejandro Cortés, D. A., & Gualan Zhunaula, Y. E. (2024). Los pictogramas en el fortalecimiento del lenguaje oral de los niños de Inicial II. *Revista Multidisciplinaria Perspectivas Investigativas*, 4(3), 27–33. <https://doi.org/10.62574/rmpi.v4i3.182>
- Ayuso, D., & Gutiérrez, P. (2022). La Inteligencia Artificial como recurso educativo durante la formación inicial del profesorado. *RIED-Revista Iberoamericana de Educacion a Distancia*, 25(2), 347–362. <https://doi.org/10.5944/ried.25.2.32332>
- Cantillo, C. P. (2024). Aprendizaje Basado en Juegos: Sensibilización a Cerca de la Contaminación de los Residuos Sólidos. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(3), 3018–3032. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v8i3.11513](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i3.11513)
- Celi Rojas, S. Z., Catherine Sánchez, V., Quilca Terán, M. S., & Paladines Benítez, M. del C. (2021). Estrategias didácticas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de educación inicial. *Horizontes. Revista de Investigación En Ciencias de La Educación*, 5(19), 826–842. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i19.240>
- Delgado, M. D., Méndez, I., & Ruiz, C. (2020). Motivación hacia la lectura en el alumnado de Educación Infantil y Primaria. *European Journal of Education and Psychology*, 13(2), 177–186. <https://doi.org/10.30552/ejep.v13i2.359>
- Franco, L. (2024). Aprendizaje Basado En Juegos Para El Desarrollo De Lectoescritura En Los Estudiantes Del Sexto Año. *Planeta Ciencias*, 3.
- Illescas-Cárdenas, R. C., García-Herrera, D. G., Erazo-Álvarez, C. A., & Erazo-Álvarez, J. C. (2020). Aprendizaje Basado en Juegos como estrategia de enseñanza de la Matemática. *CIENCIAMATRIA*, 6(1), 533–552. <https://doi.org/10.35381/cm.v6i1.345>
- Loja Loja, C. M., Quito Suco, L. M., Castillo Pinos, K. M., & Castillo Pindo, B. M. (2023). Aprendizaje Basado en Juegos para la Motivación en las Clases de Lengua y Literatura. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4), 9814–9826. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i4.7668](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7668)
- López Villafuerte, N. M., Nieto Gómez, R. Y., Delgado Parrales, V. V., & Figueroa Muñiz, L. K. (2024). Importancia De Las Actividades Lúdicas En El Proceso De Aprendizaje En Los Niños De Inicial. *Innovación Educativa y Sociedad Actual “ALCON.”*
- Michailoff Calvo, E., Grossmann Zamora, A. T., & Briceño Marcano, M. (2023). El conocimiento y aplicación de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones de los docentes de

- educación inicial de una selección de colegios privados del estado Miranda, Venezuela. *Revista de Comunicación de La SEECI*, 56, 49–66. <https://doi.org/10.15198/seeci.2023.56.e815>
- Montesinos Alabau, B. (2024). Educar para el devenir Desarrollo de la resiliencia generativa y la mentalidad de crecimiento en la educación primaria: estrategias y buenas prácticas basadas en el currículo actual. *JONED. Journal of Neuroeducation*, 4, 2024. <https://doi.org/10.1344/joned>
- Muñoz De la Torre, M. A. (2022). Diseño de un entorno de aprendizaje basado en juegos serios para la enseñanza de habilidades de programación en niños de primaria. *Nexus Research Journal*, 1(1), 24–33. <https://doi.org/10.62943/nrj.v1n1.2022.3>
- Piñero Charlo, J. C., Canto López, M. del C., & Caballero Leiva, C. (2024). Tratando la ansiedad matemática de maestros en formación mediante Aprendizaje Basado en Juegos: estudio de un caso study. *Bolema - Mathematics Education Bulletin*, 38. <https://doi.org/10.1590/1980-4415v38a220218>
- Sánchez Del Valle, G. M., & Meza Intriago, H. (2024). Propuesta de actividades didácticas para el desarrollo de la lateralidad en los niños de 4 a 5 años del Nivel Inicial II por medio de metodología juego-trabajo. [https://doi.org/10.59814/resofro.2024.4\(6\)e513](https://doi.org/10.59814/resofro.2024.4(6)e513)
- Vargas-Rodríguez, Y. M., Obaya-Valdivia, A. E., Sosa, P., Rivero-Gómez, D. E., & Lima-Vargas, S. (2023). El cubo RUBIQUIM como herramienta en el aprendizaje basado en juegos para la enseñanza de la nomenclatura química inorgánica de sales binarias. *Educacion Quimica*, 34(3), 143–161. <https://doi.org/10.22201/fq.18708404e.2023.3.84724>
- Zabala Vargas, S. A., Ardila Segovia, D. A., García-Mora, L. H., & Benito Crosetti, B. L. de. (2020). Aprendizaje basado en juegos (GBL) aplicado a la enseñanza de la matemática en educación superior. Una revisión sistemática de literatura. *Formacion Universitaria*, 13(1), 13–26. <https://doi.org/10.4067/S0718-50062020000100013>
- Zaldívar Cabanillas, J., Castañeda Campos, C., Merino Salazar, T., Carranza Peláez, A., & Huerta Bardales, V. (2022). Fortalecimiento de competencias pedagógicas mejoran la comprensión de textos en docentes de Inicial del distrito de Pacasmayo, la Libertad 2021. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v6i3.23489](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i3.23489)

© 2025 por los autores. Este artículo es de acceso abierto y distribuido según los términos y condiciones de la licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).