

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



Actividad lúdica la tiendita en el desarrollo de las competencias
matemáticas en niños

Trabajo académico presentado para optar el Título de Segunda
Especialidad Profesional en Educación Inicial

Autora:

María Guerrero Puelles

TUMBES – PERÚ

2019

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



Actividad lúdica la tiendita en el desarrollo de las competencias
matemáticas en niños

Los suscritos declaramos que la monografía es original en su contenido y
forma

María Guerrero Puelles (Autora)

Oscar Calixto La Rosa Feijoo (Asesor)

TUMBES – PERÚ

2019



UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD

ACTA DE SUSTENTACION DE TRABAJO ACADEMICO.

En Tumbes, a los veintiatrés días del mes de febrero del dos mil diecinueve, se reunieron en un ambiente de la I.E. José Antonio Encinas, los integrantes del Jurado Evaluador, designado según convenio celebrado entre la Universidad Nacional de Tumbes y el Consejo Intersectorial para la educación peruana, al Dr. Segundo Alburquerque Silva, coordinador del programa, representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Dr. Andy Figueroa Cárdenas, representante del Consejo Intersectorial para la Educación Peruana (Secretario) y Mg. Wendy Cedillo Lozada (Vocal), con el objeto de evaluar el trabajo académico de tipo monográfico denominado: "Actividad lúdica la *tiendam* en el desarrollo de las competencias matemáticas en niños", para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial a la señora María Guerrero Puellas.

A las DIEZ horas CINCUENTA minutos y de acuerdo a lo estipulado por el reglamento respectivo, el presidente del Jurado dio por iniciado el acto.

Luego de la exposición del trabajo, la formulación de preguntas y la deliberación del jurado lo declararon APROBADO por UNANIMIDAD con el calificativo BUENO.

Por tanto, María Guerrero Puellas, APTA, para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le otorga el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial.

Siendo las ONCE horas con VEINTICINCO minutos, el presidente del jurado dio por concluido el presente acto académico, para mayor constancia de lo actuado firman en señal de conformidad todos los integrantes del jurado.


Dr. Segundo Alburquerque Silva
Presidente del Jurado


Dr. Andy Figueroa Cárdenas
Secretario del Jurado


Mg. Wendy Cedillo Lozada
Vocal del Jurado

DEDICATORIA

A Dios por darme la fortaleza emocional, espiritual y física para lograr cada una de mis metas, para concluir mis estudios de segunda especialidad en Educación Inicial.

INDICE

RESUMEN	
INTRODUCCION	
CAPITULO I	01
OBJETIVOS DE LA MONOGRAFIA	01
1.1 Objetivo General	01
1.2 Objetivos Específicos	
CAPITULO II	02
MARCO TEORICO	02
2.1 El juego	02
2.2 Principio del juego	03
2.3 Clasificación del juego	04
2.4 La tiendita escolar	05
2.5 Competencia	08
2.6 Área de Matemática en el Nivel Inicial	11
2.7 Enfoque de resolución de problemas	13
2.8 Competencia del área de Matemática	
2.9 Competencia: Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	
CONCLUSIONES	17
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS	18

RESUMEN

Existen estrategias en el aula ambientada para que los educandos interactúen relajados, sin presiones ni castigos, tomando como ejemplo las realidades que viven diariamente, cuando acompañan a familiares a comprar a la tienda ubicada por casa, los niños observan como pagan exacto o en condición de recibir vuelto. Los niños jueguen libremente, en la tiendita logrando conocimientos de matemática significativos del nivel inicial, con el objetivo general: determinar la influencia del juego la tiendita y el desarrollando las competencias matemáticas en los estudiantes del nivel Inicial, con los objetivos específicos: identificar que actividades han desarrollado durante el juego de la tiendita y evaluar los resultados de la actividad lúdica la tiendita en referencia a los aprendizajes de las competencias matemáticas.

Palabras claves: juego, tiendita, matemática.

INTRODUCCION

“En los resultados publicados por la Oficina de medición de la calidad de los aprendizajes durante la prueba ECE del año 2016 correspondientes a la Dirección Regional de Educación de Piura, e obtuvieron datos reales relacionados con el logro de situaciones de aprendizajes, entre las cuales se puede mencionar. en el área de matemática del segundo grado de primaria, se observa que en el distrito de Piura un 19,3% se encuentra en inicio, el 36,1% está en proceso mientras que el 44,6% de la población estudiantil evaluada ha logrado aprobar satisfactoriamente” (UMC, 2016, pág.), por lo tanto podemos deducir que los aprendizajes esperados en esta área no han sido logrados, entendiéndose que la adquisición de los conocimientos básicos de la matemática en el nivel inicial ha sido no muy significativos.

Recomendando a las docentes el uso de estrategias didácticas para desarrollar las competencias de los estudiantes del nivel inicial. CHICCALLA (2000)“ Indica que se mediante los juegos matemáticos se puede mejorar el nivel de aprendizaje significativo en los estudiantes. También planeó y permitió planificar las actitudes de aprendizaje significativo, partiendo de un problema, precisando competencias y capacidades, estrategias metodológicas, y los juegos matemáticos, las que logran despertar el placer de satisfacción por la actividad, interés de aprender matemática, manejo de material de apoyo en los alumnos.” (Chicalla Curasi, 2000)

Las docentes de educación inicial buscan estrategias didácticas para que los educandos interactúen relajados, sin presiones ni castigos, desarrollando vivencias en realidades diarias como ir a una tienda por casa y saber cuánto debe de pagar y cuanto deben de darle vuelto si es que hubiese o no.

Determinar la influencia del juego la tiendita del juego la tiendita y el desarrollo las competencias matemáticas en los estudiantes del nivel Inicial con los objetivos

específicos: identificar que actividades han desarrollado durante el juego de la tiendita y evaluar los resultados de la actividad lúdica la tiendita en referencia a los aprendizajes de las competencias matemáticas.

CAPITULO I

OBJETIVOS

1.1 Objetivo General

Conocer la influencia del juego la tiendita y el desarrollo las competencias matemáticas en los estudiantes del nivel Inicial.

1.2 Objetivos Específicos

Identificar que actividades han desarrollado durante el juego de la tiendita

Evaluar los resultados de la actividad lúdica la tiendita en referencia a los aprendizajes de las competencias matemáticas.

CAPITULO II

MARCO TEORICO

2.1.-El juego:

El juego ha estado presente en la humanidad, siendo una actividad espontanea en la infancia, otorgándole múltiples beneficios potenciando el desarrollo integral.

En las últimas décadas, diversos autores como (Garaigordobil., 1990) y (Blazic, 1986) “han enfatizado la importancia del ámbito social en el desarrollo humano, lo que ha generado que en la actualidad las nuevas directrices de la reforma educativa subrayen la importancia de incluir en el contexto escolar programas que estimulen la socialización infantil y el desarrollo de habilidades sociales, con el objetivo de promover conductas solidarias entre los alumnos.”

Considerando que las habilidades sociales actualmente tienen un papel fundamental por lo que en las instituciones educativas de educación inicial se fomenta implementar los sectores de interés de los estudiantes los que usan libremente al ingresar en cada aula, se desarrollen en un clima de cultura y paz socialmente desde el nivel inicial, generando una cultura de paz y armonía, estableciendo lazos que favorezcan la convivencia social y escolar.

Según (Zapata, 1989, pág. 47) afirma: “el juego es aprendizaje, el cual comprende todos los aspectos de la personalidad porque se descubre y toma conciencia de sí mismo; conoce y acepta a los otros; y cognoscitivamente organiza las percepciones y las relaciones de los objetos”.

Mediante el juego los estudiantes de educación inicial, logran desarrollan vivencias

permitiéndoles aprendizajes placenteros que le ayudaran a la estructura de su personalidad a través de la formación de conceptos.

Así mismo(Erikson, 1972, págs. 84-85)“quien sugirió que el juego puede tener una función del desarrollo del ego, dado que da lugar al desarrollo de habilidades físicas y sociales que aumentan la autoestima del niño. Afirma también que el juego es para el niño lo que el pensamiento y el planeamiento son para el adulto, un universo triádico en el que las condiciones están simplificadas, de modo que se pueden analizar los fracasos del pasado y verificar las expectativas. ”

Durante el juego se desarrollan el pensamiento y el planeamiento, habilidades sociales, el desarrollo del ego y el auto estima. Y a que al término los estudiantes pueden reflexionar y comentar lo que jugaron y como se sintieron. Durante la acción del pensamiento y el planeamiento de acuerdo a su afinidad, los estudiantes proponen y se ponen de acuerdo. Desde el momento que se aceptan están interactuando desarrollándose habilidades sociales, autoestima y el desarrollo del ego.

El MINEDU define al juego como una actividad que “Favorece el desarrollo social, pues, propicia la integración a un grupo donde participa cooperativamente en una actividad, compartiendo materiales, llegando a acuerdos y aprendiendo a aceptar los puntos de vista y las decisiones de la mayoría”. (MINEDU, Ministerio de Educación, 2014, pág. 63).

El juego es un aliado como estrategia de aprendizaje, siendo una actividad voluntaria que desarrollan los estudiantes en determinado tiempo y espacio

Según Kergomard Sostiene que el juego como El trabajo del niño, su oficio de vida afirmación citada por (Gervasi de Esain, 2013, pág. 6) “dicho de esta manera, el juego en la didáctica es un imperativo estratégico para desarrollar competencias en los niños y niñas en edad de infancia porque es capaz de ayudarles a expresar de forma inconsciente sus sentimientos, emociones, pensamientos. Por ello el juego tiene la principal característica de ser libre Porque e permite al niño desarrollar sus procesos

cognitivos superiores tales como la Creatividad, el pensamiento, la memoria” permitiéndoles al niño adaptar sus primeras habilidades matemáticas”.

“Las situaciones de juego que el niño experimenta ponen en evidencia nociones que se dan en forma espontánea; además el clima de confianza creado por la o el docente permitirá afianzar su autonomía en la resolución de problemas, utilizando su propia iniciativa en perseguir sus intereses, y tener la libertad de expresar sus ideas para el desarrollo de su pensamiento matemático”. (MINEDU, 2015)

El juego son experiencias espontaneas y vital en el desarrollo integral de los estudiantes.

Matemática:

La enseñanza de las matemáticas (2015) señala “Un producto cultural, es la matemática, es que se produce en una situación particular y el saber estructurado y organizado a partir de las generalizaciones, es decir, es un producto cultural cotidiano, una vez sistematizada y organizada se produce el conocimiento científico, las matemáticas como ciencia, situado balos postulados teóricos y sociales. Sin embargo para lograr transmitir los procedimientos matemáticos se requieren de elementos didácticos, que permita transformas, organizar, validar conocimientos de acuerdo a las reglas establecidas por las ciencia matemáticas. ”

“Además, la enseñanza-aprendizaje de las matemáticas depende del funcionamiento de otros elementos, particularmente sobre las decisiones de los docentes en el aula, los ejes curriculares, los procedimientos de evaluación externa, la difusión y disponibilidad de materiales didácticos, los hábitos del docente, elementos que conforman su entorno educativo y sociocultural de los docentes. ”(La enseñanza de las matemáticas, 2015)

“Aspectos personales como: antigüedad, experiencias, sexo, edad, situación económica, infiere en la representación del rol del docente, asumiendo un tipo comunicación en situación de enseñanza-aprendizaje en las matemáticas. ”(La enseñanza de las matemáticas, 2015)

Epistemologías de la matemática :

“La enseñanza, se somete a crítica, tomando como válidas aquellas que favorecen el proceso de aprendizaje y educación, se ha desarrollado desde diferentes enfoques tales, como la pedagogía conductista (enseñanza aprendizaje tradicional) y el constructivismo (enseñanza-aprendizaje contemporáneo), en donde no consiste en transmitir conocimientos acabados a los estudiantes, sino proporcionar las ayudas necesarias para que cada alumno y alumna logre construir los aprendizajes básicos establecidos en el currículo escolar. El constructivismo emerge como el principal paradigma de investigación en psicología de la educación matemática, el constructivismo más importante en la matemática, es el radical y el social; describe la comprensión del sujeto como la construcción de estructuras mentales, es usado como sinónimo de acomodación o cambio conceptual, el conocer es activo, que es individual y personal, y que se basa sobre el conocimiento previamente construido.”

“Como afirma Behr y Harel (1990) la mayoría de los psicólogos interesados hoy por la Educación Matemática son en algún sentido constructivista; el constructivista de acuerdo con Kilpatrick, (1981, 1987) implica dos principios o postulados:”

1) “el conocimiento es construido activamente por el sujeto que conoce, no es recibido pasivamente del entorno.”(La enseñanza de las matemáticas, 2015)

2) “llegar a conocer es un proceso adaptativo que organiza el propio mundo experiencial; no se descubre un mundo independiente, preexistente, exterior a la mente del sujeto.”

“El constructivismo radical se define mediante el primero y el segundo de los principios”(La enseñanza de las matemáticas, 2015) o postulados de von Glasersfeld (1981 y 2002), “que opera en la enseñanza de las matemáticas; el constructivismo simple solo reconocen el primer postulado, mientras que el constructivismo radical reconoce los dos postulados, aquí, la función de la cognición es adaptativa y sirve a la organización del mundo experiencial y no al descubrimiento de una realidad ontológica.”

“El segundo postulado afecta profundamente a la metáfora del mundo, así como de la mente del explorador, condenado a buscar propiedades estructurales de una realidad inaccesible, el organismo inmerso en la experiencia se convierte ahora en un

constructor de estructuras cognitivas que Pág. 7 P á g . 7 pretenden resolver problemas según los percibe o concibe el organismo” (Von Glasersfel, 1981, 2001).

“El modelo de constructivista social corresponde con un mundo socialmente construido, que crea la experiencia compartida de la realidad física, que reside de una modificación constante, concede un lugar destacado los seres humanos y su lenguaje, que de acuerdo con (Piaget y Brunner), se llevan a cabo el aprendizaje manipulativo e inactivo de significados asociados socialmente”(La enseñanza de las matemáticas, 2015).

“El constructivismo social considera al sujeto individual y el dominio de lo social como indisolublemente interconectados, es decir, las personas se conforman de interacción social, procesos individuales, interacción lingüística y extra-lingüística, y la mente forma parte de un contexto más amplio en la construcción social del significado y no como mente individual completamente aislada.”(La enseñanza de las matemáticas, 2015) El papel de la matemática de acuerdo con Steiner (1984; 1985) “propone que adopte una función de vínculo entre la matemática y la sociedad, y que es posible mediante la vinculación de la dimensión filosófica, histórica, humana, social y la dimensión didáctica, distinguen tres componentes interrelacionadas”:

a)“ La identificación y formulación de los problemas básicos en orientación, fundamento, metodología y organización. ”(La enseñanza de las matemáticas, 2015)

b) “El desarrollo de una aproximación comprensiva en la investigación, desarrollo y práctica.”(La enseñanza de las matemáticas, 2015)

c) “La organización de la investigación sobre la propia disciplina, considerando las diferencias nacionales y regionales. Es decir las Matemáticas de acuerdo con Brousseau (1998) es producto de la cultura que permite concebir la diferencia entre el conocimiento que se produce en una situación particular y el saber estructurado, organizado y generalizado a partir de las situaciones específicas. En resumen, los estudios teóricos sobre matemáticas a partir del enfoque constructivista se postulan dos postulados: 1) el conocimiento es construido Pág. 8 P á g . 8 activamente por el sujeto que conoce, no es recibido pasivamente del entorno. ”(La enseñanza de las matemáticas, 2015)

2) “llegar a conocer es un proceso adaptativo que organiza el propio mundo experiencial, es decir, que no se trata de descubrir un mundo independiente,

preexistente, exterior a la mente del sujeto, si no, una construcción de la realidad social, donde el conocimiento se desarrolla a partir de una conjugación de hechos sociales y cotidianos. Por lo que la enseñanza de las matemáticas no solo implica el proceso, si no los principios teóricos vinculados con la cultura, la cotidianidad social. ”(La enseñanza de las matemáticas, 2015)

“La Teoría de los Campos Conceptuales Supone que el núcleo del desarrollo cognitivo es la conceptualización de lo real, considerada la piedra angular de la cognición y la construcción del conocimiento consiste en la construcción progresiva de representaciones mentales, implícitas o explícitas. ”(La enseñanza de las matemáticas, 2015)

“El conocimiento está organizado en campos conceptuales, es un conjunto informal y heterogéneo de problemas, situaciones, conceptos, relaciones, estructuras, contenidos y operaciones de pensamiento, conectados unos a otros o probablemente entrelazados durante el proceso de adquisición cuyo dominio ocurre a lo largo del tiempo, a través de experiencia, madurez y aprendizaje ” (Behr y Harel, 1990; Vergnaud y Durand 2002; Vergnaud, et al, 1990 y Vergnaud 2007). “También conocido como un conjunto de situaciones, cuyo dominio requiere de varios conceptos, procedimientos y representaciones de naturalezas distintas, donde el sentido del campo conceptual, es una relación del sujeto con situaciones y significantes, es decir, los conceptos, es un conjunto de situaciones que constituyen el concepto, un conjunto de invariantes operatorios (teoremas y conceptos-en-acción) que dan el significado del concepto, y un conjunto de representaciones simbólicas que componen su significante. ” (Moreira, 2002 Pág. 9 P á g). “Los esquemas tienen como ingredientes esenciales las invariantes operatorias, conceptos en acción y teoremas en acción pueden tornarse verdaderos teoremas y conceptos científicos y constituyen la parte conceptual de los esquemas, es decir, los esquemas necesariamente se refieren a situaciones, a tal punto que es necesario hablar de interacción esquemasituación. El teorema en acción, es una proposición considerada como verdadera sobre lo real y la concepto en acción, es una categoría de pensamiento tenida como pertinente ” (Vergnaud, 2007),“ tal conocimiento es implícito, por lo que el aprendiz tiene dificultades en explicarlo o expresarlo, y es aquí donde el docente tiene un papel mediador entre los teoremas en acción y conceptos en acción, para poderse ser

explicitado y pueda ser debatida y compartido para mantener o modificar”. Para esto, Behr y Harel, (1990), cita “las siguientes aproximaciones psicológicas de la educación matemática: el análisis de la conducta de los estudiantes, de sus representaciones y de los fenómenos inconscientes que tienen lugar en sus mentes; las conductas, representaciones y fenómenos inconscientes de los profesores, padres y demás participantes. Analiza las aproximaciones psicológicas desde”:

- 1) “la organización jerárquica de las competencias y concepciones de los estudiantes.”(La enseñanza de las matemáticas, 2015)
- 2) “la evolución a corto plazo de las concepciones y competencias en el aula. ”(La enseñanza de las matemáticas, 2015)
- 3) “las interacciones sociales y los fenómenos inconscientes.”(La enseñanza de las matemáticas, 2015)
- 4) “La identificación de teoremas en acto, esquemas y símbolos.”(La enseñanza de las matemáticas, 2015)

2.2.-Principio del juego

Unicef (2007) citado por Tito y Venegas (2016)“El juego esta universalmente definido y las políticas educativas de cada país apoyan a este como un ente mediador del aprendizaje óptimo para el desarrollo de las capacidades y competencias que exige el desarrollo psicomotor, socio afectivo y biológico de cada ser humano, según la publicación del UNICEF El juego fortalece el organismo y evitan las enfermedades, preparan a los niños y niñas desde temprana edad para su futuro aprendizaje, reducen los síntomas del estrés y la depresión; además mejoran la autoestima (UNICEF, Derecho al Juego, Deporte y Recreación, 2007).”

“Durante la actividad del juego se conserva la salud y las interacciones sociales positivas se potencia las actividades cognitivas”(Tito y Venegas, 2016)

“El 20 de Noviembre de 1989 el juego tanto como el deporte y la recreación fueron declarados como un derecho por la ONU y en la Convención sobre los derechos del niño en el artículo 31 se declara que los Estados partes de esta convención deben

respetar y promover el derecho del niño a participar plenamente en la vida cultural y artística, propiciando oportunidades apropiadas en condiciones de igualdad es un derecho del deben gozar los estudiantes ”(Tito y Venegas, 2016)(UNICEF, Convención sobre los derechos humanos, 2005, pág. 5).

2.3.- Clasificación del juego

“Las clasificaciones están hechas para orientar y ayudar a los educadores; a éstos les han de servir de guía en el desarrollo de sus funciones pero en ningún caso se deben utilizar para oprimir a los sujetos y exigir que su actividad lúdica se adecue a lo prefijado según la clasificación con la que en ese momento se les esté comparando” (Martínez, 2011).

2.3.1.-Juegos Psicomotores:

“Son juegos de exploración placentera que tiende a probar la función motora en todas sus posibilidades; gracias a este tipo de juego los niños se exploran a ellos mismos y miden en todo momento lo que son capaces de hacer, también examinan su entorno, descubriendo a otros niños y objetos que les rodean, haciéndolos participes de sus juegos”. (Martínez, 2011) “Son los siguientes: son los juegos de conocimiento corporal, los juegos motores, los juegos sensoriales y los juegos de condición física.”(Tito y Venegas, 2016)

2.3.2.--Juegos cognitivos:

“ Juegos que ayudan al desarrollo cognitivo del estudiante, son los siguientes: los juegos manipulativos, ejemplo: a la yan quenpon. Los Yaceses, el rey, el osito dormilin, entre los cuales se encuentra el juego de construcción ejemplo construyo mi casa, el puente, torres, el juego exploratorio o de descubrimiento ejemplo uso y mezcla de colores, arcilla trasformando diferentes siluetas etc. ”(Tito y Venegas, 2016)

Otros juegos que ayudan al desarrollo de las capacidades cognitivas son los de atención y memoria, los juegos imaginativos y los juegos lingüísticos ejemplo adivina adivinador, el gato da un brinco, mata tiru tirula, el rey manda, etc.

2.3.3.-Juegos sociales:

“Ayudan a su socialización y al proceso de aceptación dentro del grupo social. Así, los juegos simbólicos o de ficción, los de reglas y los cooperativos por sus características internas son necesarios en el proceso de socialización del niño.” (Tsosie, 2011).

“En estos juegos los estudiantes se organizan y al planificarlo seleccionan con quien van a jugar ejemplo: juguemos en el bosque, que oficio le pondría, arroz con leche etc.”(Tito y Venegas, 2016)

2.3.4.-Juegos afectivos – emocionales:

Según (Martínez, 2011) “Son todos los que pueden ayudar al niño a asumir ciertas situaciones personales y dominarlas, o bien a expresar sus deseos inconscientes o conscientes, así como a ensayar distintas soluciones ante un determinado conflicto. ”

“Los juegos de autoestima facilitan al estudiante a sentirse contento de ser como es y de aceptarse a sí mismo.”(Tito y Venegas, 2016)

CAPITULO III

3.1.-Actividad Lúdica La Tiendita Escolar:

Según (Velandia Perez, 2010) afirma que “Para muchos de ellos las tiendas son parte de las actividades económicas de sus familias, ya sea como propietarios, trabajadores o proveedores por lo tanto al tienda escolar es necesaria para afianzar las habilidades matemáticas de los niño partiendo del enfoque de resolución de problemas”.

“En el aula de educación inicial, la docente como parte de sus estrategias pedagógicas con ayuda de los estudiantes logra ambientar los diferentes sectores con la finalidad de desarrollar las actividades cognitivas y organizar la tiendita es una estrategia muy atractiva y acogedora para las actividades lúdicas de los estudiantes por que realizan durante el juego actividades muy significativas especialmente el desarrollo del razonamiento lógico lográndose el empoderamiento de las primeras nociones matemáticas como la adquisición de noción de número, la clasificación, la seriación, etc... Sugiere que la zona de desarrollo próximo sea adecuada y oportuna, por tanto, la tienda escolar emerge en el estudiante el desarrollo de sus potencialidades además de estimular sus procesos cognitivos superiores. Por otro lado, la tienda escolar invita al niño a jugar respetando así un principio de la educación inicial, este juego de roles que requiere de un comprador y un vendedor, también es óptimo para que los niños a través de su socialización intercambien aprendizajes matemáticos”. (EDUTEKA, 2005)

“Permitiendo que los estudiantes ensayen y diferencien el error de sus estrategias para resolver problemas y el juego es vital para que su aprendizaje sea significativo y perdurable en el tiempo y el enfoque de resolución de problemas advierte que ...las matemáticas desde la infancia deben ser funcionales para resolver

problemas del día a día, y a su vez, formativas para propiciar el desarrollo de capacidades, conocimientos y procedimientos” (MINEDU, 2015, pág. 15).

“Por ello, la implementación de la tienda escolar dentro del aula permite palpar una situación textualizada, vinculada a la realidad, que trabajar en conjunto y aprender matemáticas de forma singular, además montar una tienda en el aula permite observar, analizar y aprender más sobre un aspecto de la realidad, asimismo, los estudiantes pueden aprender de forma cognitiva contenidos como la alimentación, diferentes sectores económicos que participan en la elaboración de productos, utilizar los números decimales, diferentes unidades de medida: moneda, la longitud, capacidad y peso.” (Colegio Portugal Lebrija, 2014).

“Además, la tiendita escolar, permite sustentar en la teoría de Ausubel que se diferencia del aprendizaje significativo de la repetición o memorismo destacando el papel de los saberes previos del estudiante para adquirir nuevas afirmaciones puesto los nuevos aprendizajes.”(Tito y Venegas, 2016)

Según (Ausubel, 2011). “En el proceso de orientación del aprendizaje, es de vital importancia conocer la estructura cognitiva del alumno; no sólo se trata de saber la cantidad de información que posee, sino cuales son los conceptos y proposiciones que maneja así como de su grado de estabilidad”

“La teoría de Ausubel fundamenta, que los estudiantes desarrollen formas de aprender y poner en práctica los conocimientos.”(Tito y Venegas, 2016)

3.2.-Niveles De Aplicación De La Tiendita Escolar

“ Los niveles de aplicación están orientados a la ejecución óptima de la estrategia lúdica, con el fin, de obtener resultados positivos al finalizar su aplicación”(Tito y Venegas, 2016):

3.2.1.-Nivel de recolección y Exploración:

“Durante las actividades lúdicas el/los estudiantes recolectan etiquetas envolturas, cajas, botellas, propagandas etc., para implementar su tiendita del aula, recordando los precios, comparan reconocen monedas, además durante el juego de la tiendita interactúan con el vendedor dialogando, practicando los buenos modales y valores e imitan al comprador y vendedor al vez que manifiesta sus deseos y preferencias, en sus juegos, en la tiendita los estudiantes compran dan vuelto y otros son vendedores.”(Tito y Venegas, 2016)

3.2.2.-Nivel de profundización:

“Implica la adquisición y manejo de conocimientos matemáticos como: operaciones matemáticas y otros que se vayan relacionando, aquí la docente observa y al término en la asamblea los estudiantes manifiestan lo que jugaron, con quien jugaron y a que jugaron, los estudiantes para aclarar dudas e inquietudes y atender cualquier necesidad que se presente.”(Tito y Venegas, 2016)

3.2.3.-Nivel de Aplicabilidad:

“Los estudiantes realizan lo planeado con el juego de la tiendita, aquí se realizan las prácticas necesarias de los educandos, relacionadas con la compra y venta de productos, colocar precios, su peso y medida, así como su contabilidad y el balance que implica. Es importante tomar en cuenta, que los alumnos deben estar organizados por equipos, asimismo debe realizar trabajos a nivel individual.”(Tito y Venegas, 2016)

3.2.4.- La Competencia:

“La acepción multidimensional de competencia incluye diversos niveles como saber (datos, conceptos, conocimientos), saber hacer (habilidades, destrezas, métodos de actuación), saber ser (actitudes y valores que guían el comportamiento) y saber estar (capacidades relacionada con la comunicación interpersonal y el trabajo cooperativo) .”(Tito y Venegas, 2016)

Afirma (Sergio, 2008, pág. 47) que “puede ser asumido como un saber hacer razonado para hacer frente a la incertidumbre en un mundo cambiante en lo social, lo

político y lo laboral dentro de una sociedad globalizada y en continuo cambio”. Así sostiene la investigación de (Uribe, 2003, pág. 37) que “Una competencia es una capacidad para el desempeño de tareas relativamente nuevas”.

Establecen (Martínez Olmo, 2009) lo siguiente “Cuando una realidad compleja exige seleccionar entre el universo de conocimientos, capacidades y habilidades relacionadas con dicha realidad, aquellas que se requieren para su comprensión y transformación nos encontraremos frente a una competencia. Su desarrollo en la persona exige no tan sólo capacidad de gestión global de las mismas sino también un cierto grado de conjunción con determinadas actitudes y valores personales”.

“Por lo que la educación de este siglo necesita de personas competentes par desenvolverse en la sociedad y mediante su investigación generar ciencia por ende se compromete a la activación e integración de conocimientos, habilidades, destrezas actitudes y valores que supone la capacidad de un buen desempeño en diferente contextos auténticos y complejos a tal el MINEDU sostiene que ser competente e comprender la situación que se debe afrontar y evaluar las posibilidades que se tiene para resolverla Además de Combinar también determinadas características personales, con habilidades socioemocionales que hagan más eficaz su interacción con otros” (MINEDU, CURRÍCULO NACIONAL , 2016, pág. 21).

Por otro lado, La OCDE en un informe del DeSeCo define a la competencia como la “capacidad para responder a las exigencias individuales o sociales o para realizar una actividad o una tarea (...) Cada competencia reposa sobre una combinación de habilidades prácticas y cognitivas interrelacionadas, conocimientos (...), motivación, valores, actitudes, emociones y otros elementos sociales y comportamentales que pueden ser movilizados conjuntamente para actuar de una manera eficaz lo que nos enfrenta a una educación basada en situaciones reales que integra al niño como miembro activo de la sociedad.” (OCDE, 2002).

3.3.6.-Proceso del desarrollo de competencias

“ El proceso para el desarrollo de las competencias depende de la metodología que usa el docente para gestionar y acompañar el aprendizaje a esto la publicación del MINEDU sobre el currículo nacional advierte que el desarrollo de las competencias de los estudiantes es una construcción constante, deliberada y consciente, propiciada por los docentes y las instituciones y programas educativos. Este desarrollo se da a lo largo de la vida y tiene niveles esperados en cada ciclo de la escolaridad” (MINEDU, CURRÍCULO NACIONAL, 2016, pág. 21) esto quiere decir que el desarrollo de las competencias es de carácter natural.

En la misma publicación del MINEDU “antes ya mencionada se enuncia que El desarrollo de las competencias del Currículo Nacional a lo largo de la Educación Básica permite el logro del Perfil de egreso que se visualizan en los mapas de progreso. Estas competencias se desarrollan en forma vinculada, simultánea y sostenida durante la experiencia educativa. Estas se prolongarán y se combinarán con otras a lo largo de la vida” (MINEDU, CURRÍCULO NACIONAL, 2016).

3.3.5.-Enfoque por competencias:

Según (Vasco, pág. 5).“El Perú al ser miembro del centro de desarrollo de la OCDE comenzó a visionar una educación en base a la formación de personas competentes, por ende el MINEDU reformuló el currículo escolar en torno a las competencias básicas, Por ello ser competente en un ámbito o actividad significa, desde este enfoque, es ser capaz de activar y utilizar los conocimientos relevantes para afrontar determinadas situaciones y problemas relacionados con dicho ámbito... Se trata, por tanto, de un saber hacer”, un saber que se aplica y es susceptible de adecuarse a una diversidad de situaciones y contextos y tiene un carácter integrador, abarcando conocimientos, procedimientos y actitudes” .

La educación del siglo XXI que se requiere en el Perú, con este enfoque, nos insta a formar con una educación para la vida en base a “La elección de la competencia como principio organizador del currículo” En efecto el autor (Jonnaert, 2007) define el enfoque por competencias como “una forma de trasladar la vida real al aula” por tanto,

debemos dejar atrás la idea de que el currículo se lleva a cabo cuando los estudiantes reproducen el conocimiento teórico y memorizan hechos (el enfoque convencional que se basa en el conocimiento).

3.3.5.-Área de Matemática en el Nivel Inicial

“La matemática está presente en nuestra vida diaria y necesitamos de ella para poder desenvolvemos en él, es decir, está presente en las actividades familiares, sociales, culturales; hasta en la misma naturaleza, abarcando desde situaciones simples hasta generales, tales como para contar la cantidad de integrantes de la familia y saber cuántos platos poner en la mesa; realizar el presupuesto familiar para hacer las compras o para ir de vacaciones; al leer la dirección que nos permita desplazarnos de un lugar a otro, también en situaciones tan particulares, como esperar la cosecha del año (la misma que está sujeta al tiempo y a los cambios climáticos)”. (MINEDU, 2015).

“Incluso cuando jugamos hacemos uso del cálculo o de la probabilidad de sucesos, para jugar una partida de ludo u otro juego” (Tito y Venegas, 2016) (MINEDU, 2015). “Está claro, entonces, que la matemática se caracteriza por ser una actividad humana específica orientada a la resolución de problemas que le suceden al hombre en su accionar sobre el medio, de tal manera que el tener un entendimiento y un desenvolvimiento matemático adecuado nos permite participar en el mundo que nos rodea, en cualquiera de sus aspectos, generando a su vez disfrute y diversión.”

El aprendizaje de las matemáticas

“De una edad determinada, escolarizado o no, exponiendo algunas de las concepciones educativas teóricas en las que se fundamenta la concepción de esta etapa en el marco educativo; la segunda, centrada en las matemáticas, partiendo de la enseñanza para llegar al aprendizaje, siendo conscientes que pese a que en esta edad el niño aprende en gran parte por imitación, son las matemáticas una disciplina creada por la mera necesidad humana de contar, agrupar o expresar cantidades, y que por tanto el niño utiliza y maneja desde el comienzo sin tener la consciencia del aprendizaje de una materia concreta. ”(Jiménez, 2003).

3.3.7 Enfoque de resolución de problemas

“El enfoque de resolución de problemas consiste en promover formas de enseñanza- aprendizaje que dan respuestas a situaciones problemáticas cercanas a la vida real. Las fases para la resolución de un problema son: Comprensión del problema, diseño o adaptación de una estrategia, ejecución de una estrategia y reflexión.” (Ministerio de educación y deportes, 2005).

“Comprensión del problema, esta fase se da mediante la observación inmediata, en esta fase el niño hace conocer sus saberes previos.”(Tito y Venegas, 2016)

“Diseño o adaptación de una estrategia, al poner en voz sus saberes previos, el niño entra en conflicto y empieza a diseñar que es lo que tiene que hacer para resolver el problema, según su propia perspectiva siendo mediador el docente.”(Tito y Venegas, 2016)

“Ejecución de una estrategia, en esta fase el niño realiza una praxis de sus conocimientos y las estrategias que está utilizando para resolver el problema.”(Tito y Venegas, 2016)

“Reflexión, esta fase es el meollo el niño comprueba sus hipótesis y se prepara para rediseñar sus estrategias fueran necesarias usando el nuevo conocimiento resultado de su propia experimentación.”(Tito y Venegas, 2016)

3.3.8.-Competencia del área de Matemática:

“Los estudiantes se enfrentan a retos que demanda la sociedad. En este contexto, las actividades de aprendizaje deben orientar a que nuestros estudiantes sepan actuar con pertinencia y eficacia, en su rol de ciudadanos.”(Tito y Venegas, 2016)

“Esto involucra el desarrollo de un conjunto de competencias, capacidades y conocimientos que faciliten la comprensión, construcción y aplicación de una matemática para la vida y el trabajo.” (Tito y Venegas, 2016)

“Por esta razón, en el tránsito por la Educación Básica Regular del nivel inicial en en los ciclos I y II debe permitir desarrollar una serie de competencias y capacidades, las cuales se definen como la facultad de toda persona para actuar conscientemente sobre la realidad, sea para resolver un problema o cumplir un objetivo, haciendo uso flexible y creativo de los conocimientos, habilidades, destrezas, información o herramientas que se tengan disponibles y se consideren pertinentes a una situación o contexto particular, tomando como base esta concepción es que se promueve el desarrollo de aprendizajes en matemática, usa estrategias y generan procedimientos para la resolución de problemas, apelan a diversas formas de razonamiento y argumentación, realizan representaciones gráficas y se comunican con soporte matemático.”(Tito y Venegas, 2016)

“Competencias: Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.”(Tito y Venegas, 2016)

“Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio.”(Tito y Venegas, 2016)

“Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de gestión de datos e incertidumbre.”(Tito y Venegas, 2016)

“Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización.”(Tito y Venegas, 2016)

3.3.9 Competencia: Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad:

“En la actualidad, la presencia de la información cuantitativa se ha incrementado de forma considerable. Este hecho exige al ciudadano construir modelos de situaciones en las que se manifiesta el sentido numérico y de magnitud, lo cual va de la mano con la comprensión del significado de las operaciones y la aplicación de diversas estrategias de cálculo y estimación.”(Tito y Venegas, 2016)

“Actuar y pensar en situaciones de cantidad implica resolver problemas relacionados con cantidades que se pueden contar y medir para desarrollar progresivamente el sentido numérico y de magnitud, la construcción del significado

de las operaciones, así como la aplicación de diversas estrategias de cálculo y estimación.”(Tito y Venegas, 2016)

“Toda esta comprensión se logra a través del despliegue y la interrelación de las capacidades de matematizar, comunicar y representar ideas matemáticas, elaborar y usar estrategias para resolver problemas o al razonar y argumentar a través de conclusiones y respuestas.”(Tito y Venegas, 2016)

“Por su parte, The International Life Skills Survey (Policy Research Initiative Statistics Canada, 2000) menciona que es necesario poseer un conjunto de habilidades, conocimientos, creencias, disposiciones, hábitos de la mente, comunicaciones, capacidades y habilidades para resolver problemas que las personas necesitan para participar eficazmente en situaciones cuantitativas que surgen en la vida y el trabajo”. (Tito y Venegas, 2016)

“Actuar y pensar en situaciones de cantidad implica resolver problemas relacionados con cantidades que se pueden contar y medir para desarrollar progresivamente el sentido numérico y de magnitud, la construcción del significado de las operaciones, así como la aplicación de diversas estrategias de cálculo y estimación.”(Tito y Venegas, 2016)

CONCLUSIONES

- Primero.-** Determinando la influencia del juego la tiendita, el uso de la tiendita como estrategia de enseñanza podría ser “eficaz para el desarrollo de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en niños” del nivel inicial, y el desarrollando las competencias matemáticas en los estudiantes del nivel Inicial, puesto que los involucra en situaciones reales que ellos experimentan diariamente ya sea en la escuela o en su casa logrando que matematicen “situaciones, así podrá expresar problemas diversos en modelos matemáticos relacionados con números y las operaciones.
- Segundo.-** Identificando las actividades que han desarrollado durante el juego de la tiendita es necesario la capacitación a docentes en temas como en el uso y creación de estrategias de enseñanza de las matemáticas ayudara a que los educandos del distrito de Piura y del país logren desarrollar las diferentes competencias que el área exige.
- Tercero.-** Evaluar los resultados de la actividad lúdica la tiendita en referencia a los aprendizajes de las competencias matemáticas. La dirección debe permitir que los docentes puedan utilizar diferentes estrategias para lograr evaluaciones específicas en calidad de investigación, como aportes que no estén implícitas en los documentos oficiales del MINEDU porque son a través de ellas que la enseñanza de las matemáticas se hace más puntual según el diagnóstico educativo de una sociedad determinada.

REFERENCIAS

Blazic, C. (1986).

Chicalla, C. (2000). El juego como medio para el desarrollo de habilidades matemáticas en niños de 5 años. Puno, Puno, Perú.

Colegio Portugal Lebrija. (2014). Grupo docente de preescolar y básica primaria. Recuperado el 15 de Junio de 2016, de Proyecto de aula: La tienda escolar: <https://escuelanuevacolegioportugal.jimdo.com/proyectospedag%C3%B3gicos/proyecto-la-tienda-escolar/>

Garaigordobil. (1990)

- EDUCARED (2012). Web educativa de educación para el s. XXI <http://educared.fundacion.telefonica.com.pe/desafios-de-la-educación>.

EDUTEKA. (2005). Juego y aprendo con la tienda escolar. Recuperado el 17 de Junio de 2016, de <http://eduteka.icesi.edu.co/proyectos.php/2/4712>.

Jiménez, D. (2003). El aprendizaje de las matemáticas (Segunda ed.). Lima, Perú: Lexicón.

La enseñanza de las matemáticas. (2015). La enseñanza de las matemáticas. Recuperado de: <https://docslide.es/education/la-ensenanza-de-las-matematicas-55cc101e28b8d.html>

Martínez, R. (2011). Utopía infantil. Recuperado el 3 de Septiembre de 2016, de Tipos de Juegos y clasificación <https://utopiainfantil.com/2011/07/15/tipos-de-juegos-y-clasificacion/>.

MINEDU, (2015). Buenas prácticas docente. Recuperado el 02 de Junio de 2016, de Desarrollo del pensamiento lógico matemático, ciudadanía democrática y educación intercultural bilingüe.:

<http://www.minedu.gob.pe/buenaspracticadocentes/pdf/pub3.pdf>.

MINEDU, (2015). Rutas de Aprendizaje. Recuperado el 20 de Junio de 2016, de Fascículo Matemática: <http://www.minedu.gob.pe/rutas-delaprendizaje/documentos/Inicial/Matematica-II.pdf>.

OCDE, (2002). Proyecto DeSeCo. Obtenido de <https://binomicos.wordpress.com/introduccion/deseeco/>.

Tito, N., y Venegas, M. (2016). La Tiendita Como Estrategia Para El Desarrollo De La Competencia Actua Y Piensa Matematicamente En Situaciones De Cantidad En Niños Y Niñas De 5 Años De Las Instituciones Educativas Iniciales Del Distrito De Amantani En El 201 (Tesis de Licenciatura). Universidad Nacional Del Altiplano. Puno. Perú.

Zapata, O. (1989). El aprendizaje por el juego en la escuela primaria. exico: Pax.

ACTIVIDAD LÚDICA LA TIENDITA EN EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS MATEMÁTICAS EN NIÑOS

INFORME DE ORIGINALIDAD

11%	11%	0%	5%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.unap.edu.pe Fuente de Internet	6%
2	myslide.es Fuente de Internet	1%
3	pirhua.udep.edu.pe Fuente de Internet	1%
4	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	1%
5	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	educayeducatumundo.blogspot.com Fuente de Internet	<1%
7	www.buenastareas.com Fuente de Internet	<1%
8	www.scribd.com Fuente de Internet	<1%

9

Submitted to Universidad Cesar Vallejo

Trabajo del estudiante

<1%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias

< 15 words

Excluir bibliografía

Activo