

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



Juego de la tiendita en el desarrollo de la competencia matemática en
niños

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

Autora.

Jimenez Chanta Orfelinda

PIURA – PERÚ

2018

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



juego de la tiendita en el desarrollo de la competencia matemática en
niños

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

Autora.

Jimenez Chanta Orfelinda

PIURA – PERÚ

2018



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

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO.

En Piura, a los veinte días del mes de febrero del dos mil diecinueve, se reunieron en los ambientes de la Universidad Nacional de Piura, 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 Albuquerque Silva, coordinador del programa; representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Dr. Andy Figueroa Cárdenas (Secretario) y Mg. Ana María Javier Alva (vocal) representantes del Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, con el objeto de evaluar el trabajo académico de tipo monográfico denominado: "Juego de la tienda en el desarrollo de la competencia matemática en niños", para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial a la señora JIMENEZ CHANTA ORFELINDA.

A las Dieciséis horas Cuarenta 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 QUINCE.

Por tanto, JIMENEZ CHANTA ORFELINDA, queda APTA, para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial.

Siendo las Diecisiete horas con CERO minutos, el Presidente del Jurado dio por concluido el presente acto académico, para mayor constancia de lo actuado firmaron en señal de conformidad todos los integrantes del jurado.


Dr. Segundo Albuquerque Silva
Presidente del Jurado


Dr. Andy Kilo Figueroa Cárdenas
Secretario del Jurado


Mg. Ana María Javier Alva.
Vocal del Jurado

DEDICATORIA

El presente trabajo está dedicado a mis queridos Padres, mis hijos y agradecerle a Dios por darme la fortaleza Espiritual y física para concluir mis estudios de segunda especialidad en EDUCACION INICIAL.

INDICE

RESUMEN.....	6
INTRODUCCION	7
CAPITULO I.....	9
OBJETIVOS DE LA MONOGRAFIA.....	9
CAPITULO II	10
MARCO TEORICO	10
2.1 El juego.....	10
2.2 Principio del juego.....	11
2.3 Clasificación del juego.....	11
2.4 La tiendita escolar.....	13
2.5 Competencia	15
2.6 Área de Matemática en el Nivel Inicial	18
2.7 Enfoque de resolución de problemas	19
2.9 Competencia: Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.....	21
CONCLUSIONES	24
REFERENCIAS CITADAS.....	25

RESUMEN

El presente trabajo tuvo como objetivos determinar si el juego de la tiendita influye en el desarrollo de la competencia “actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en niños de 5 años” (Tito & Venegas, 2016), identificar que actividades se han desarrollado durante el juego de la tiendita, ejecutar el juego de la tiendita, evaluar los resultados del juego de la tiendita en referencia a los aprendizajes esperados de la competencia actúa y piensa matemáticamente; para lo cual se utilizó la metodología del juego basado en que los niños representen situaciones reales cuando van a comprar a la tienda; obteniendo como conclusión principal

Palabras claves: Juegos, tiendita, infantes.

INTRODUCCION

En los resultados publicados por la Oficina de medición de la calidad de los aprendizajes durante la ECE 2016 correspondientes a la Dirección Regional de Educación de Piura 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, p. 1), por lo tanto podemos deducir que los aprendizajes esperados dentro de 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 significativo.

Entendiendo que las causas del problema arriba antes mencionado es la poca predisposición de los docentes en el uso de estrategias didácticas capaces de desarrollar las competencias de los niños del nivel inicial , puesto que la gran mayoría sigue enseñando de manera tradicional aduciendo que las matemáticas se enseñan de manera mecánica, repetitiva y abstracta.

CHICCALLA (2000) citado en (Tito & Venegas, 2006) Indica que se mediante los juegos matemáticos se puede mejorar el nivel de aprendizaje significativo en los estudiantes. Donde concluye que, para el experimento realizado, en la elaboración de los juegos matemáticos se ha utilizado materiales de bajo costo con acceso fácil los alumnos como: cartulina, cartonera y plumón de color. 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.

Es por esta razón que como futura docente del nivel inicial busco emplear estrategias didácticas en donde los educandos interactúen los más posiblemente relajados, sin

presiones ni castigos sino más bien adentrándolos en realidades que ellos viven diariamente 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.

Este trabajo tiene por **OBJETIVO GENERAL**: Conocer la importancia del juego de la tiendita en el desarrollo de la competencia matemática en niños de 5 años de educación inicial; en esta investigación nos planteamos los siguientes **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**: 1. Conocer el marco teórico y conceptual del juego; también 2. Conocer el marco teórico conceptual del juego de la tiendita escolar y sus efectos en la competencia matemática.

CAPITULO I

OBJETIVOS DE LA MONOGRAFIA

1.1 Objetivo General

Comprender si el juego de la tiendita influye en el desarrollo de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en niños de 5 años

1.2 Objetivos Específicos

- Identificar que actividades se han desarrollado durante el juego de la tiendita.
- Evaluar los resultados del juego de la tiendita en referencia a los aprendizajes esperados de la competencia actúa y piensa matemáticamente.

CAPITULO II

MARCO TEORICO

2.1 El juego

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”. (Ministerio de Educacion Del Perú, 2015, p. 63)

Por tanto, viene a ser parte del desarrollo humano como una actividad de ocio que se da de forma voluntaria en un determinado tiempo y espacio, sin embargo, en la acción educativa el juego puede ser un aliado como estrategia de aprendizaje del docente si este se direcciona con fines pedagógicos.

Asimismo, Kergomard contempla al juego como “El trabajo del niño, su oficio de vida” afirmación (citado por Gervasi, 2013) 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”. (Ministerio de Educación del Perú, 2015) Por ende el juego es vital en el desarrollo integral de los niños y niñas.

2.2 Principio del juego

El juego está 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 evita 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, 2007, párr. 5).

Por ello 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, propiciándole oportunidades apropiadas en condiciones de igualdad” (Unicef, 2007, párr. 3) por ende es un derecho del cual no debemos privar al niño

2.3 Clasificación del juego

“A través del juego el niño muestra su momento evolutivo sin sentirse estudiado y de una forma completamente espontánea y sincera. ... Cuando se revisan las clasificaciones se obtiene un conocimiento concreto y resumido de lo que sería la naturaleza del juego y de su secuenciación en el tiempo. 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.” (Huellitas Creativas, 2015, p. 1)

A. “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.” (Huellitas Creativas, 2015, p. 1)

Se pueden encontrar:

- “Los juegos de conocimiento corporal” (Huellitas Creativas, 2015, p. 1).
- “Los juegos motores” (Huellitas Creativas, 2015, p. 1).
- “Los juegos sensoriales” (Huellitas Creativas, 2015, p. 1).
- “Los juegos de condición física” (Huellitas Creativas, 2015, p. 1).

B. “Juegos cognitivos: son juegos que principalmente ayudan el desarrollo cognitivo del individuo. Entre ellos se pueden encontrar los siguientes” (Huellitas Creativas, 2015, p. 1):

- “Los juegos manipulativos, entre los cuales se encuentra el juego de construcción” (Huellitas Creativas, 2015, p. 1).
- “El juego exploratorio o de descubrimiento” (Huellitas Creativas, 2015, p. 1).
- “Otros juegos que ayudan al desarrollo de las capacidades cognitivas son los de atención y memoria, los juegos imaginativos y los juegos lingüísticos” (Huellitas Creativas, 2015, p. 1).

C.

“Juegos sociales: Son aquellos que 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.” (Huellitas Creativas, 2015, p. 1)

D. “Juegos afectivos – emocionales: 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. (Martínez, 2011) “Los juegos de autoestima son los que facilitan al individuo sentirse contento de ser como es y de aceptarse a sí mismo” (Huellitas Creativas, 2015, p. 1)

2.4 La tiendita escolar

“La tiendita o tienda escolar es un espacio mediado por la docente y construido por los niños y niñas con fines pedagógicos, este espacio pretende recrear situaciones reales del contexto inmediato de los niños para tonar sus aprendizajes en situaciones significativas a esta acepción Velandia afirma que Para muchos de ellos las tiendas son parte de las actividades económicas de sus familias, ya sea como propietarios, trabajadores o proveedores. (Velandia Perez, 2010) por lo tanto al tienda escolar es necesaria para afianzar las habilidades matemáticas de los niño partiendo del enfoque de resolución de problemas”. (Tito & Venegas, 2016, p. 23)

“No obstante, 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 niño 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).” (Como se citó emTito & Venegas, 2016, p. 23)

“Además, permite que los niños 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.” (Tito & Venegas, 2016, pp. 23-24)

“Por ello, la creación de la tienda escolar dentro del aula permite palpar una situación textual izada, 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 niños y niñas 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).”(Tito & Venegas, 2016, p. 24)

“Además, la tiendita escolar, permite sostenerse 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 que 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 (Ausubel, 2011). De tal manera y con lo propuesto en la teoría de Ausubel y como fundamento, se busca que los niños y niñas desarrollen una nueva forma de aprender y poner los conocimientos en práctica.” (Tito & Venegas, 2016, p. 24)

A. Niveles de aplicación de la tiendita escolar

“Dichos 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 & Venegas, 2016, p. 24):

- “Nivel de Exploración: Implica el reconocimiento de las etiquetas recolectados para la tienda, donde averiguan los precios, y se organizan en grupo” (Tito & Venegas, 2016, p. 24).

- “Nivel de profundización: Implica la adquisición y manejo de conocimientos matemáticos como: operaciones matemáticas y otros que se vayan relacionando, aquí el profesor tiene que dirigir la actividad de los estudiantes para aclarar dudas e inquietudes y atender cualquier necesidad que se presente.” (Tito & Venegas, 2016, p. 24)

- “Nivel de Aplicabilidad: Implica ejecutar lo planeado con 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 & Venegas, 2016, p. 25)

2.5 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) así también afirma (Sergio, 2008, p. 47) (AP Metodologías, s,f) 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 lo corrobora la investigación de (Uribe, 2003, p. 37) que Una competencia es una capacidad para el desempeño de tareas relativamente nuevas”. (Como se citó en Tito & Venegas, 2016, p. 25)

“Al respecto (Martínez Olmo, 2009) establecen 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”. (Tito & Venegas, 2016, p. 25)

“Es por ello que la educación de este siglo necesita de personas competentes par desenvolverse en la sociedad y mediante su investigación generar ciencia por ende se competente es 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(AP Metodologías, s,f) 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, CURRICULO NACIONAL , 2016, pág. 21)” (Como se citó enTito & Venegas, 2016, p. 25).

“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).” (Tito & Venegas, 2016, p. 25)

A. 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.” (Como se citó en Tito & Venegas, 2016, pp. 26-27).

“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).” (Tito & Venegas, 2016, p. 27)

B. Enfoque por competencias

“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” (Tito & Venegas, 2016, p. 27)

“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 (Gobierno, Vasco.” (Tito & Venegas, 2016, p. 27)

“Por lo tanto 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).” (Tito & Venegas, 2016, p. 27)

2.6 Área de Matemática en el Nivel Inicial

“La matemática está presente en nuestra vida diaria y necesitamos de ella para poder desenvolvernos 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).” (Tito & Venegas, 2016, p. 29)

“Incluso cuando jugamos hacemos uso del cálculo o de la probabilidad de sucesos, para jugar una partida de ludo u otro juego (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” (Tito & Venegas, 2016, pp. 29-30)

A. 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” (Tito & Venegas, 2016, p. 30)

2.7 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).” (Tito & Venegas, 2016, p. 32)

- “Comprensión del problema, esta fase se da mediante la observación inmediata, en esta fase el niño hace conocer sus saberes previos” (Tito & Venegas, 2016, p. 32).
- “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 & Venegas, 2016, p. 32).
- “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 & Venegas, 2016, p. 32).
- “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 & Venegas, 2016, p. 32).

2.8 Competencia del área de Matemática

Según el Minedu a través de las rutas de aprendizaje del año 2015, establece que:

“Los niños se enfrentan a retos que demanda la sociedad. En este contexto, las actividades de aprendizaje deben orientar a que nuestros niños sepan actuar con pertinencia y eficacia, en su rol de ciudadanos. 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 & Venegas, 2016, p. 33)

“Por esta razón, el tránsito por la Educación Básica Regular 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” (Tito & Venegas, 2016, p. 33)

“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 & Venegas, 2016, p. 33)

Competencias:

- “Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad” (Tito & Venegas, 2016, p. 33).
- “Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio” (Tito & Venegas, 2016, p. 33).
- “Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de gestión de datos e incertidumbre” (Tito & Venegas, 2016, p. 33)
- “Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización” (Tito & Venegas, 2016, p. 33)

2.9 Competencia: Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad

“Según el Minedu a través de las rutas de aprendizaje del año 2015, establece que”(MINEDU, 2015):

“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” (Como se citó en Tito & Venegas, 2016, p. 34)

“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” (MINEDU, 2015)

“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 & Venegas, 2016, párr. 34)

“Por su parte, The International Life Skills Survey (Policy Research Initiative Statistics Canada (2000), citado en MINEDU (2015), 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 & Venegas, 2016, p. 34)

“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 & Venegas, 2016, p. 34).

CONCLUSIONES

PRIMERA: El juego es el medio ideal para el aprendizaje y el desarrollo infantil, ,es por eso que el maestro debe conocer estrategias y didácticas para el logro de estos objetivos.

La capacitación docente en temas como en el uso y creación de estrategias de enseñanza de las matemáticas ayudara a que los educandos del país logren desarrollar las diferentes competencias que el área exige.

La dirección debe permitir que los docentes puedan utilizar diferentes estrategias 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 puntuales según el diagnóstico educativo de una sociedad determinada.

SEGUNDA: 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 de 5 años de edad puesto que los adentra 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.

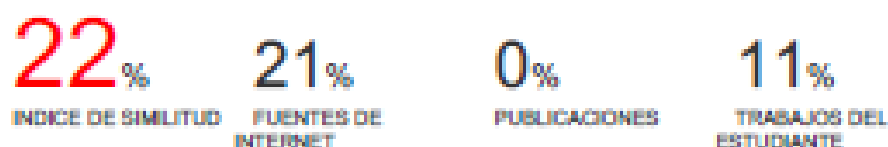
REFERENCIAS CITADAS

- Arteaga, B., & Macias, J. (2016). *Una experiencia dentro de la conceptualización personalizada en el aula de infantil: las matemáticas y el cuerpo humano*. Obtenido de Researchgate: https://www.researchgate.net/publication/305495355_Una_experiencia_dentro_de_la_conceptualizacion_personalizada_en_el_aula_de_infantil_las_matematicas_y_el_cuerpo_humano
- Binomicos wordpress. (2002). *Deseco*. Obtenido de Binomicos wordpress: <https://binomicos.wordpress.com/introduccion/deseco/>
- Colegio Portugal. (s.f.). *Proyecto de aula: la tienda escolar*. Obtenido de Escuela nueva colegio portugal: <https://escuelanuevacolegioportugal.jimdo.com/proyectospedag%C3%B3gicos/proyecto-la-tienda-escolar/>
- Eduared. (2012). *Web educativa de educación para el siglo 21*. Obtenido de Eduared: <http://educared.fundaciontelefonica.com.pe/desafios-de-la-educacion>
- EduTEKA. (2005). *Juego y aprendo con la tienda escolar*. Obtenido de EduTEKA: <http://eduteka.icesi.edu.co/proyectos.php/2/4712>.
- Gervasi, M. (s.f.). *La enseñanza de la matemática en el nivel inicial*. Obtenido de Scribd: <https://es.scribd.com/document/213918965/la-ensenanza-de-las-matematicas-en-el-nivel-inicial>
- Gobierno Vasco. (s.f.). *Las competencias básicas en el sistema educativo de la c.a.p.v.* Vitoria: Gobierno Vasco.
- Huellitas Creativas. (2015). *Núcleo problemático 1*. Obtenido de CIPAHuellitas creativas blogspot: <https://cipahuellitascreativas.blogspot.com/2015/08/nucleo-problematico-1.html>
- Jiménez, D. (2003). *El aprendizaje de las matemáticas*. Lima: Lexicón.
- Martínez, R. (2011). *Tipos de Juegos y Clasificación*. Obtenido de Utopía infantil: <https://utopiainfantil.com/2011/07/15/tipos-de-juegos-y-clasificacion/>

- Ministerio de Educación del Perú. (2015). *En el desarrollo del pensamiento logico matematico, ciudadania democratica, intercultural bilingue, y ciclo basico con atencion a estudiantes con discapacidad*. Lima: Ministerio de Educación del Perú.
- Ministerio de Educacion Del Perú. (2015). *Fascículo Rutas del Aprendizaje 2015 Nivel de Educación Inicial II ciclo: Matemática*. Lima: Ministerio de Educacion Del Perú.
- Ministerio de Educacion del Perú. (2015). *Rutas de aprendizaje*. Lima: Ministerio de Educacion del Perú.
- Site Google. (s.f.). *Aprendizaje por Competencias*. Obtenido de Site Google: <https://sites.google.com/site/apmetodologias/modelo-cognitivo-constructivista/aprendizaje-por-competencias>
- Tito, N., & 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 2016*. Puno: Universidad nacional del altiplano.
- Unicef. (2007). *Derecho al Juego, Deporte y Recreación*. Obtenido de Unicef: https://www.unicef.org/republicadominicana/politics_11167.htm

JUEGO DE LA TIENDITA EN EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA MATEMÁTICA EN NIÑOS

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.unap.edu.pe Fuente de Internet	16%
2	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	2%
3	Submitted to Universidad Internacional de la Rioja Trabajo del estudiante	1%
4	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
5	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	Submitted to Universidad Peruana Cayetano Heredia Trabajo del estudiante	<1%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias

< 15 words

Excluir bibliografía

Activo