

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



Influencia de las matemáticas a través del juego la tiendita en los niños del nivel inicial.

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

Autora.

Carmen Amelia Guerrero Valencia

SULLANA – PERÚ

2019

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



Influencia de las matemáticas a través del juego la tiendita en los niños del nivel inicial.

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

Carmen Amelia Guerrero Valencia. (Autora)

Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo. (Asesor)

SULLANA – 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 Sullana, a los veintidós días del mes de febrero del dos mil diecinueve, se reunieron en la I.E. María Otoyá, 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 (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: *"Influencia de las matemáticas a través del juego la tiendita en los niños del nivel inicial."*, para optar el título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial a la señora, **Carmen Amelia Guerrero Valencia**.

A las OCHO horas SESENTA 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 DIECISEIS.

Por tanto, **Carmen Amelia Guerrero Valencia**, 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 OCHO horas con VEINTE 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 Alburquerque Silva
Presidente del Jurado


Dr. Andy Kid Figueroa Cárdena
Secretario del Jurado


Mg. Ana María Javier Alva
Vocal del Jurado

DEDICATORIA

- A Dios por darme la fortaleza emocional, espiritual y permitirme trabajar formando niños con valores y actitudes positivos para un mejor futuro.
- A mis padres que ellos son la razón de mi vida, para seguir luchando.

AGRADECIMIENTO

A Dios, Creador del universo y fuente de la sabiduría, razón de existencia, principio de nuestras vidas.

A la Universidad Nacional de Tumbes, por ser la entidad universitaria que nos permitió acceder y ser parte de la familia institucional, hacernos sentir importantes elevando nuestra autoestima como maestras del Perú y brindarnos la confianza, el honor y el orgullo de ser formados en los claustros de esta casa superior de estudios, gloriosa institución Universitaria.

A los catedráticos de la Universidad Nacional de Tumbes, por habernos inculcado los conocimientos pertinentes y contribuir con nosotras para superar y mejorar cada día, siendo parte de esta sociedad cambiante y competitiva al servicio de la educación peruana.

A mi familia, porque son el motor y apoyo permanente para cumplir mis metas y alcanzar mis objetivos propuestos.

A todos mil gracias

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	10
CAPITULO I	12
OBJETIVOS DE LA MONOGRAFÍA	
1.1 Objetivo general.....	12
1.2 Objetivos específicos.....	12
CAPITULO II	13
MARCO TEORICO	
2.1 El juego.....	13
2.2 Principio del juego.....	14
2.3 Clasificación del juego.....	15
2.4 Características del juego en educación Inicial.....	16
2.5 Beneficios del juego infantil.....	16
2.6 Funciones del juego.....	17
2.7 La motivación dentro del juego.....	18
2.8 Tipos de juegos según la edad de del niño.....	19
2.9 El juego y su valor didáctico.....	20
2.10 Importancia del juego en el Nivel Inicial.....	22
2.10.1 ¿Cuándo se está jugando?.....	23
2.10.2 Importancia y valor del juego en la niñez.....	23
2.11 La tiendita escolar.....	24
2.11.1 Niveles de aplicación.....	25
2.12 Experiencia del juego “La tiendita”.....	26
2.13 Definición de competencia.....	29

2.13.1 Proceso de desarrollo de competencias.....	30
2.13.2 Enfoque por competencias.....	30
2.14 Área de matemática en el área de Educación Inicial.....	31
2.14.1 El aprendizaje de las matemáticas.....	32
2.15 Enfoque de resolución de problemas.....	32
2.16 Competencia del área de Matemática.....	33
2.17 Competencia: Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad...	34
CONCLUSIONES	35
REFERENCIAS CITADAS	36

RESUMEN

El presente trabajo denominado influencia de las matemáticas a través del juego la tiendita en los niños del nivel inicial se elaboró citando con diferentes fuentes bibliográficas y la puesta en práctica de la estrategia del juego de la tiendita, la cual ha dado buenos resultados en los aprendizajes de los niños y niñas.

La propuesta tiene como objetivo general determinar si el juego la tiendita, influye en el desarrollo de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en niños de educación inicial.

De la misma manera distinguir que actividades se van a desarrollar durante el juego de la tiendita, ejecutar el juego de la tiendita y evaluar los resultados del juego de la tiendita en referencia a los aprendizajes esperados de la competencia actúa y piensa matemáticamente.

Palabras claves: juego, la tiendita, matemáticas

INTRODUCCIÓN

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, pág.), 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). Indica que 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”. (Chicalla Curasi, 2000)

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.

En el Capítulo 1: Se presenta la visión precisa y legible de la investigación, como es el objetivo general y los objetivos específicos.

El capítulo 2: Se presentan los fundamentos para el desarrollo del pensamiento matemático a través del juego desde la práctica de una estrategia denominada la tiendita.

CAPITULO I

VISIÓN PRECISA, CLARA Y LEGIBLE DE LA INVESTIGACIÓN

El presente capítulo tiene el propósito de abordar la visión de la investigación y por ende presentar los resultados esperados precisos, claros y legibles.

1.1 Objetivo General

Determinar si mediante el juego de la tiendita los niños desarrollan su capacidad académica en las matemáticas.

1.2 Objetivos Específicos

- ✓ Identificar que actividades se han desarrollar 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.

CAPITULO II

FUNDAMENTOS PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO MATEMÁTICO A TRAVÉS DEL JUEGO DESDE LA PRÁCTICA DE UNA ESTRATEGIA DENOMINADA LA TIENDITA.

El presente capítulo tiene aboroda la concepción del juego para adoptarlo como medio para el aprendizaje de los estudiantes. Los fundamentos en su dimensión pedagógica como propuesta. El principio del juego, clasificación del juego, la motivación dentro del juego, tipos de juegos según la edad del niño, el juego y su valor didáctico, importancia del juego en el nivel inicial, la tiendita escolar, la experiencia del juego “La Tiendita”, definición de competencia, el área de matemática en el nivel inicial, el enfoque de resolución de problemas, las competencias de matemáticas y la competencia: Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad

2.1.El juego

En ese sentido, si se 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 Educación, 2014. Afirma que:

“...El juego 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”. (Ministerio de Educación, 2014).

Asimismo desde la perspectiva de Kergomard contempla al 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”. (Gervasi de Esain, 2013)

En ese sentido si el juego es empleado como medio para el aprendizaje de conocimientos Ministerio de Educación, 2015. Considera que:

“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”. Por ende el juego es vital en el desarrollo integral de los niños y niñas.

2.2.Principio del juego

De esta manera si “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 Derecho al Juego, Deporte y Recreación, 2007 menciona que:

“...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, 2007)

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, propiciando oportunidades apropiadas en condiciones de igualdad por ende es un derecho del cual no debemos privar al niño”.

2.3.Clasificación del juego

En ese sentido si 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”. Martínez (2011) sostiene que:

“...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)

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”. (Martínez, 2011) Se pueden encontrar:

- ✓ Los juegos de conocimiento corporal.
- ✓ Los juegos motores.
- ✓ Los juegos sensoriales.
- ✓ Los juegos de condición física.

B. Juegos cognitivos: “son juegos que principalmente ayudan el desarrollo cognitivo del individuo”. Martínez (2011) Entre ellos se pueden encontrar los siguientes:

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

C. Juegos sociales: “Son aquellos que ayudan a su socialización y al proceso de aceptación dentro del grupo social”. Tsosie. (2011) confirma que:

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”.

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. Los juegos de autoestima son los que facilitan al individuo sentirse contento de ser como es y de aceptarse a sí mismo”. (Martínez, 2011)

2.4 Características del juego en educación inicial

Los juegos tienen diferentes características de acuerdo a contexto donde se desarrolla. Moreno (1992) asegura que:

Existen una serie de características comunes a todas las visiones, de las que algunas de las más representativas son:

- “El juego es una actividad libre: es un acontecimiento voluntario, nadie está obligado a jugar”.
- “Se localiza en unas limitaciones espaciales y en unos imperativos temporales establecidos de antemano o improvisados en el momento del juego”.
- “Tiene un carácter incierto. Al ser una actividad creativa, espontánea y original, el resultado final del juego fluctúa constantemente, lo que motiva la presencia de una agradable incertidumbre que nos cautiva a todos”.
- “Es una manifestación que tiene finalidad en si misma, es gratuita, desinteresada e intrascendente. Esta característica va a ser muy importante en el juego infantil ya que no posibilita ningún fracaso”.
- El juego se desarrolla en un mundo aparte, ficticio, es como un juego narrado con acciones, alejado de la vida cotidiana, un continuo mensaje simbólico.
- “Es una actividad convencional, ya que todo juego es el resultado de un acuerdo social establecido por los jugadores, quienes diseñan el juego y determinan su orden interno, sus limitaciones y sus reglas”.

2.5 Beneficios del juego infantil

Los beneficios del juego en la infancia son muchos y permiten el desarrollo del niño. Martínez (2011) sostiene que los beneficios del juego infantil son:

- “Es indispensable para la estructuración del yo. Le permite al niño conocer el mundo que lo rodea y adaptarse a él”. (Martínez, 2011)
- “Pensemos en cómo las situaciones del juego van creando en el niño mecanismos adaptativos que hacen que lo ejecute cada vez más fácilmente y con menos estrés, con dominio creciente del entorno”. (Martínez, 2011)
- “Es fundamental para que el niño aprenda a vivir. Ese es uno de los aprestamientos principales que tiene esta connotación lúdica”. (Martínez, 2011)

Para Gómez (2014) ratifica que el juego como medio educativo es un elemento muy significativo, porque:

- “Enriquece la imaginación; se sabe, y los pedagogos lo tienen muy claro, que el juego aporta mucho en el proceso creativo”. (Martínez, 2011)
- “Desarrolla la observación, ejercita la atención, la concentración y la memoria. Los juegos no tienen que ser elaborados ni complejos”. (Martínez, 2011)

2.6 Funciones del juego

Según diferentes autores al juego le atribuyen diferentes funciones. Bernabeu y Goldstein (2008) afirma que:

“...A pesar de que, como hemos visto, el juego no tiene un producto final, es una actividad que sirve para muchas y muy importantes cosas, ya que promueve una serie de actitudes vitales que transforman al individuo que juega. El juego, con la sensación de exploración y descubrimiento que lleva aparejada, viene a ser un banco de pruebas permanente para la resolución de posibles situaciones problemáticas, lo que produce en el jugador importantes y significativos cambios personales. El juego activa y estructura las relaciones humanas. Jugando, las personas se relacionan sin prejuicios ni ataduras y se preparan para encarar aquellas situaciones vitales que le van a permitir definir su propia identidad”.

“El juego promueve y facilita cualquier aprendizaje, tanto físico (desarrollo sensorial, motriz, muscular, coordinación y psicomotriz) como mental: en este sentido, como han señalado Piaget y Bruner entre otros, el juego constituye un medio fundamental para la estructuración del lenguaje y el pensamiento”. (Goldstein, 2008)

En tal sentido definir las funciones del juego es sencillo. Bernabeu y Goldstein (2008) afirma que:

“...El juego estimula en la vida del individuo una altísima acción relíngate (del religare), es decir que ayuda al jugador a relacionar las nuevas situaciones vitales que se le presentan con otras escenas vividas, tanto de su propia experiencia como de la historia de su comunidad. Con el juego, El jugador recupera escenas lúdicas pasadas que traen adosadas también el clima de libertad en que estas experiencias transcurrieron. Estos climas vivenciales de libertad, recuperados en el campo de juego, acaban contagiando las más

diversas acciones de la vida cotidiana del jugador. El juego posee también una función comportamientos para los que no está preparado en la vida real y que anticipan situaciones futuras. Igualmente, el adulto, por medio del juego, imagina, anticipa y resuelve posibles situaciones futuras conflictivas”. (Bernabeu y Goldstein, 2008)

2.7 La motivación dentro del juego:

Si bien, el juego es fundamentalmente una actividad libre. Las personas cuando jugamos lo hacemos por placer; precisamente el poder responder a la necesidad de pasarla bien, sin otra motivación, supone un acto de libertad.

“...El juego se aleja de lo cotidiano, ocupa parámetros especiales y temporales diferentes de los impuestos por la rutina diaria. El juego se realiza según una norma o regla, siguiendo una determinada estructura y, por consiguiente, crea orden. El juego se puede considerar como la actividad fundamental de la infancia, actividad que se prolonga en la vida adulta. Estamos seguros que éste se convertirá en el gran instrumento socializador”. Contreras (2015) manifiesta que:

Entender el juego como contenido es la consecuencia lógica de considerar que éste es un elemento cultural de gran trascendencia. “Es propio de todas las culturas y de todos los tiempos”.

“La exigencia de los juegos de adoptar puntos de vista externos a uno mismo constituye otra de sus características. Esta exigencia viene determinada, sin duda, por los conflictos y las reglas impuestas desde afuera. Tanto su resolución como la comprensión y su aceptación requieren de una progresión considerable en la construcción del pensamiento infantil. En todo esto no podemos dejar a un lado la motivación, consecuencia del propio placer por el juego y, paralelamente a ésta, también está la necesidad de descubrir, de experimentar, que aparece muy ligada al juego infantil”. (Contreras, 2015)

Se debe tener en cuenta siempre que la motivación es la explicación del porqué de nuestras acciones.

“El juego es considerado el principal medio de aprendizaje para los niños; algunos lo consideran como el trabajo más serio durante la infancia, es la manera más natural de experimentar y aprender; favorece el desarrollo del niño en diferentes aspectos. En su desarrollo socioemocional, ya que le permite expresar sus emociones y aliviar tensiones pues le proporciona placer y alegría. Es un medio que le permite socializar ya que entra en contacto

con otros niños y con los adultos, aprendiendo a respetar normas de convivencia y a conocer el mundo que lo rodea. Cumple un rol muy importante en el desarrollo de su personalidad. En su desarrollo psicomotriz, pues le brinda la oportunidad de ser activo y explorar a través de su cuerpo y sus movimientos con toda libertad. En su desarrollo cognitivo, al jugar, el niño aprende y estimula sus capacidades de pensamiento, entre ellos, la atención, memoria y el raciocinio. El juego permite que el niño haga uso de su creatividad, desarrolle su imaginación y posibilita el aprendizaje significativo puesto que la actividad lúdica capta el interés y la atención del niño”.

2.8 Tipos de juegos según la edad del niño

En esa línea, los niños juegan de diversas formas, dependiendo de su personalidad y de sus capacidades, intereses o necesidades personales; pero principalmente, el juego se presenta de acuerdo a la etapa o evolución del niño. Jean Piaget (1896-1980) afirma que:

“...0 a 2 años: En esta etapa el juego del niño se centra en sí mismo, en su cuerpo y en la exploración de los objetos que le rodean, este tipo de juego solitario es lo que hace que los niños de esta edad se deleiten agitando sonajas, tirando pelotas o armando rompecabezas solos. 2 a 3 años: Esta edad comprende el juego paralelo, a los niños les gusta jugar en compañía de otros pero aún no interactúan completamente con ellos. 3 a 4 años: En esta etapa el niño juega con otros compañeros pero cada uno le da un uso diferente, no hay roles específicos para cada niño (juego asociativo). 4 a 5 años: Aquí el niño ya interactúa completamente con los demás, de manera más organizada, asumiendo roles para obtener un producto o cumplir una meta. A esto se denomina juego cooperativo. Conforme el niño evoluciona, el juego se hace más complejo, con temas más imaginarios, con reglas y detalles más estructurados”.

2.9 El juego y su valor didáctico

Muchos han sido los autores que han realizado definiciones sobre el juego, sobre sus características, sus distintos tipos. Peña (2017) asevera que:

“...Hay un acuerdo en que es una actividad libre, voluntaria, que genera placer, que tiene un tiempo y un lugar definido, con reglas y con un fin en sí mismo. Hasta en el juego más competitivo se comparte un tiempo determinado y un lugar concreto y simbólico. El juego es encuentro con otro y con uno mismo. El juego es utilizado como herramienta privilegiada para facilitar y dinamizar procesos de enseñanza y de aprendizajes individuales y grupales. Desde la

enseñanza se combinan los distintos aspectos: participación, dinamismo, entrenamiento, interpretación de papeles, colectividad, modelación, retroalimentación, carácter problemático, obtención de resultados completos, iniciativa, carácter sistémico y competencia. Desde el aprendizaje hay una relación entre lo serio y lo divertido. No hay acontecimientos de más valor que descubrir que el juego puede ser creativo y el aprendizaje divertido. Si las actividades del aula se planifican conscientemente, el docente aprende y disfruta a la par que cumple con su trabajo. Al incluirse el juego en las actividades diarias de los alumnos se les va enseñando que aprender es fácil y que se pueden generar cualidades como la creatividad, el deseo y el interés por participar, el respeto por los demás, atender y cumplir reglas, ser valorado por el grupo, actuar con más seguridad e internalizar los conocimientos de manera significativa”.

¿Por qué utilizar el juego en el aula?

Porque:

- **Genera placer.** “Con y desde el juego se intenta rescatar el sentimiento de placer que tan saludable es para todas las personas. Los alumnos se vinculan y se manejan en una situación fuera de la realidad, que hace vivir los tiempos y los lugares de todos los días de una manera distinta. A su vez la diversión y la risa son aspectos fundamentales que generan una situación placentera”. (Peña, 2017)
- **Propicia la integración.** “El jugar activa y dinamiza la conducta del grupo y cuanto más complejidad van teniendo los juegos mayor aún será la interacción y por ende la alegría y el placer”. (Peña, 2017)
- **Construye la capacidad lúdica.** “Cuando se juega hay una actitud de desinhibición, de animarse y asumir un riesgo frente a lo nuevo. En el proceso de animarse a jugar y hacerlo a menudo se pone de manifiesto una actitud que propicia el clima de respeto y libertad que luego da paso a la construcción de una capacidad lúdica”. (Peña, 2017)
- **Acelera los aprendizajes.** “Al margen de que puede ser trascendental, por razones emocionales, existe un elemento central del tema: los aprendizajes que el niño realiza cuando juega pueden ser transferidos a otras situaciones no lúdicas, como son actividades cotidianas, escolares, domésticas, de grupo, etc. Esto permite constatar que el juego constituye un intenso acelerador y un instrumento trascendental de muchos aprendizajes”. (Peña, 2017)

¿Por qué algunos docentes manifiestan desaprobación del juego como estrategia de enseñanza?

- a) “Por inseguridad personal para el manejo de alumnos con propuestas menos rígidas que las tradicionales. Por desconocimiento de la fundamentación teórica del juego como estrategia didáctica. Por falta de conocimiento de los diferentes juegos, sus posibilidades y los objetivos que facilita cada uno de ellos”. (Peña, 2017)

- b) “Por creer que es antagónico con el concepto de trabajo. La categoría de tiempo no puede estar fraccionada, como comúnmente se cree, que exista el tiempo de jugar, el de trabajar, el de descansar, el de conversar sino que se establece el concepto del tiempo total en que el trabajo y el juego pierden su lindero natural, confundiéndose. Se vive en una cultura en que el mundo del juego y el del trabajo, poseen un solo tiempo”. (Peña, 2017)

“Una planificación de juegos ajustada a los intereses, gustos y necesidades de los niños es sin duda el camino que brinda una manera diferente de aprender, con más interés y motivación”. Rubio (2002) asegura que:

“Tanto el maestro como el alumno se comprometen activamente desempeñando funciones diferenciadas. Para los niños es el momento de crear los proyectos de juego”.

- ✓ ¿Con quién desean jugar?
- ✓ ¿Dónde lo harán?
- ✓ ¿A qué jugarán?
- ✓ ¿Conque lo harán?

Es decir, que “la planificación, de este momento quedará a cargo del niño. La docente registra las anticipaciones de los distintos proyectos del juego que cada subgrupo le manifiesta en forma verbal y colabora en la organización de las mismas”.

2.10 Importancia del juego en el nivel inicial

Cuando “un niño toma un objeto cualquiera y lo hace volar, está creando un momento único e irrepetible que es absolutamente suyo. Porque ese jugar no sabe de pautas preestablecidas, no entiende de exigencias del medio, no hay un hacerlo bien”. Sala amarilla (2009) consolida que:

“...El juego es uno de los aspectos esenciales del crecimiento, favorece el desarrollo de habilidades mentales, sociales y físicas; es el medio natural por el cual los niños expresan sus sentimientos, miedos, cariños y fantasías de un modo espontáneo y placentero. Así mismo sienta las bases para el trabajo escolar y para adquirir las capacidades necesarias en etapas posteriores de la vida. El juego le permite al niño conocer su mundo, descubrir su cuerpo, conocer a otras personas y relacionarse con estas, desarrollar vocabulario e imitar roles de adultos. El juego es un medio primordial en el aprendizaje de los niños de nivel inicial”. Sala amarilla (2009)

2.10.1 ¿Cuándo se está jugando?

“Las diversas teorías del juego proponen diferentes criterios para reconocer esta actividad, a partir de los cuales podríamos decir que se está jugando cuando la actividad realizada; Produce placer al sujeto que la realiza. Interesa más la acción que el resultado. La meta de la acción es el juego mismo y no el aprendizaje. Prescinde de las limitaciones de la realidad. Ejercita funciones o capacidades del sujeto. Satisface necesidades afectivas del sujeto. Crea una situación imaginaria. La intención de jugar la diferencia de una actividad similar realizada como trabajo. Estos criterios responden a diferentes modos de entender el juego y reflejan la complejidad de esta actividad, que en ciertos momentos puede responder a unos u otros de los criterios señalados”. Sala amarilla (2009)

2.10.2 Importancia y valor del juego en la niñez:

El juego es el lenguaje principal de los niños; éstos se comunican con el mundo a través del juego. “El juego de los niños siempre tiene sentido, según sus experiencias y necesidades particulares. Muestra la ruta a la vida interior de los niños; expresan sus deseos, fantasías, temores y conflictos simbólicamente a través del juego. El juego de los niños refleja su percepción de sí mismos, de otras personas, y del mundo que les rodea. A través del juego los niños lidian con su pasado y su presente, y se preparan para el futuro. El juego estimula todos los sentidos. Enriquece la creatividad y la imaginación. Ayuda a utilizar energía física y mental de maneras productivas y/o entretenidas”. Sala amarilla (2009)

El juego facilita el desarrollo de:

- ❖ Habilidades físicas- agarrar, sujetar, correr, trepar, balancearse.

- ❖ Habla y lenguaje- desde el balbuceo, hasta contar cuentos y chistes.
- ❖ Destrezas sociales- cooperar, negociar, competir, seguir reglas, esperar turnos.
- ❖ Inteligencia racional- comparar, categorizar, contar, memorizar.
- ❖ Inteligencia emocional- auto-estima, compartir sentimientos con otros.

El juego facilita el aprendizaje sobre:

- ❖ Su cuerpo- habilidades, limitaciones.
- ❖ Su personalidad- intereses, preferencias.
- ❖ Otras personas- expectativas, reacciones, cómo llevarse con adultos y con niños.
- ❖ El medio ambiente- explorar posibilidades, reconocer peligros y límites.
- ❖ La sociedad y la cultura- roles, tradiciones, valores.
- ❖ Dominio propio- esperar, perseverar, lidiar con contratiempos y derrotas.
- ❖ Solución de problemas- considerar e implementar estrategias.
- ❖ Toma de decisiones- reconocer opciones, escoger, y lidiar con las consecuencias.

2.11 La tiendita escolar

Para muchos de ellos las tiendas son parte de las actividades económicas de sus familias, ya sea como propietarios, trabajadores o proveedores”. Velandia Pérez. (2010) define que:

“...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. La tiendita escolar es necesaria para afianzar las habilidades matemáticas de los niños partiendo del enfoque de resolución de problemas”.

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. Eduteka (2005) agrega que: 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”. Velandia Pérez. (2010)

Además, de ser un juego en el aula es una estrategia que utiliza la docente para enseñar. MINEDU. (2015) confirma que:

“...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”

Por ello, “la creación 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 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).

Además, la estrategia de juego como es la tiendita escolar, permite sostenerse en una teoría. Ausubel, (1963) afirma que:

“...Hay una diferencia entre el aprendizaje significativo de la repetición o memorismo destacando el papel de los saberes previos del estudiante para adquirir nuevas afirmaciones, de tal manera y con lo propuesto en esta teoría se busca que los niños y niñas desarrollen una nueva forma de aprender y poner los conocimientos en práctica”.

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”

2.11.1 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:

- ❖ Nivel de Exploración: “Implica el reconocimiento de las etiquetas recolectados para la tienda, donde averiguan los precios, y se organizan en grupo”.

Ya que explorar el medio es una de las actividades más características de las niñas y los niños en la primera infancia. Malaguzzi (2001) plantea que:

“...El niño aprende interaccionando con su ambiente, transformando activamente sus relaciones con el mundo de los adultos, de las cosas, de los acontecimientos y, de manera original, de sus coetáneos”.

En el proceso de exploración del medio en la primera infancia, es fundamental retomar dos principios de la pedagogía: la libertad y la independencia. María Montessori (1912) asegura que:

“...El primero, referido a la libertad de moverse y actuar, de explorar en un entorno que ofrece un ambiente dispuesto para tal fin, en el que las niñas y los niños tomen decisiones sobre qué hacer, con qué hacerlo, con quién y cómo. El segundo relacionado con la independencia y autonomía para experimentar, sin la conducción del adulto, así como para realizar por sí solos actividades que permitan satisfacer requerimientos básicos como comer, vestirse, asearse”.

- ❖ Nivel de profundización: “Es útil para identificar sus propias fortalezas y debilidades así como desarrollar habilidades personales y metacognitivas transferibles a otras áreas”. Topping (2003) sostiene que:

“...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”.

- ❖ Nivel de Aplicabilidad: “Es importante tomar en cuenta, que los alumnos deben estar organizados por equipos, asimismo debe realizar trabajos a nivel individual”. Pérez, J y Ana Gardey (2010) afirman que:

“...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”.

2.12 Experiencia del juego “Jugamos a la tiendita”

En ese sentido la experiencia que se presenta es denominada “La maravillosa experiencia de Marcos con la actividad de la tienda del cuento La bomba fantástica” aplicada en su aula con un grupo de niños de 5 años. Gil y Vidal (2016) mencionan que:

“...A los alumnos les encantan las actividades de tienda. Comprar y vender es un juego que les sale de forma natural si en la zona de juego simbólico les dejamos productos con los que puedan hacerlo, una caja registradora y algo de dinero. Si además ven que vamos a jugar con ellos, la actividad se vuelve aún más motivadora”.

Sin embargo, es posible que “este tipo de actividades genere algo de miedo o inseguridad a la hora de llevarlas a la práctica en el aula”. “No siempre tenemos claro cómo organizar a los niños, qué momento la jornada es el mejor para hacer las propuestas, qué materiales usar para comprar y vender, si poner o no monedas y cuáles, etc”.

Por eso, la experiencia de Marcos es tan interesante para despejar todas estas dudas, además van a dar muchas ideas para ampliar la actividad. Antes de leer el cuento La bomba fantástica estuvimos hablando en la asamblea sobre los supermercados y las tiendas del barrio. Un lunes se lo conté por primera vez y, después de conversar sobre la tienda que aparece en la historia, les propuse hacer una para jugar en el rincón de la cocina (juego simbólico). “Este rincón lo solemos modificar dependiendo de lo que vayamos a trabajar durante los trimestres (hemos hecho un hospital, una nave espacial, una cueva prehistórica, etc.). Les pregunté sobre los productos que aparecen en la tienda del cuento y hablamos de cuáles podríamos incluir en la nuestra; así fuimos haciendo una lista. Nosotros elegimos hacerla de alimentos. Para poder completarla les preguntaba: ¿Qué desayunáis?, ¿qué productos compran vuestros padres?, ¿las chuches son buenas?, etc. También les hacía otras preguntas del tipo: ¿Por qué hay que comer pescado (verdura, carne...)? En una cartulina anotábamos los productos, haciendo hincapié en aquellos más saludables. Yo les preguntaba si son baratos o caros para establecer los precios. Una vez que tuvimos la lista con las monedas necesarias para comprar cada producto, hicimos varias copias y llegamos al acuerdo de colocar una de ellas en la tienda, sobre la encimera de la caja registradora (que trajo un niño, ya que no teníamos). El resto las pegamos en varias mesas del aula. ¡Ahora solo nos faltaba tener los productos de la lista para llenar la tienda! Propuse al grupo que trajera de casa todo aquello que habíamos decidido incluir: cajas de cereales, de galletas, tetrabriks de leche, yogures, etc. Todo ello lavado previamente. El martes ya teníamos la tienda llena. Contar el cuento y confeccionar nuestra lista con los productos y el precio nos llevó aproximadamente 1 hora y media, es decir, un poco más de una sesión de las anteriores al

recreo. Nosotros, al volver del patio, solemos trabajar por rincones. Para la semana en la que comenzamos con La bomba fantástica” (Gil y Vidal, 2016) propusimos las siguientes actividades:

- **Rincón de plástica y trabajo.** “Fabricamos monedas de oro con un modelo dado. Los niños las colorearon y recortaron y, después, nosotros las plastificamos”.
- **Rincón de lógica-matemática.** “Realizamos la ficha 2 del cuaderno del alumno, con la serie de patrón ABCC. El modelo para comenzarla lo proyectamos en la pizarra digital”.
- **Rincón de cuentos y biblioteca.** “Leímos cuento La Bomba Fantástica y otros que estamos trabajando sobre el tema del trimestre (La naturaleza y la dehesa boyal de San Sebastián de los Reyes)”.
- **Rincón de juego simbólico.** Organizamos y jugamos a la tienda.

Los demás rincones los dejamos libres. Durante la sesión de trabajo por rincones todos los alumnos pasaron por todos ellos y por tanto, entre otras actividades, fabricaron monedas y jugaron libremente con la tienda.

“Las fichas del cuaderno de A contar correspondientes a la actividad de tienda las hicimos el viernes, en una sesión de trabajo todos juntos. Cada niño estaba sentado en su sitio y podía consultar las listas que previamente habíamos pegado en algunas mesas o levantarse para mirar la lista situada en la tienda. Elegían tres productos, los anotaban, pegaban las pegatinas correspondientes según el precio y las sumaban. Como habéis podido leer, Marcos ha usado el cuento La bomba fantástica como el punto de inicio de un casi «pequeño proyecto» sobre las tiendas. Ha aprovechado la historia para conversar con sus alumnos sobre las tiendas de su barrio, lo que se puede comprar en ellas e, incluso, la alimentación saludable. Han creado entre todos una lista con sus precios y, además, ha fabricado monedas en su rincón de plástica y ha montado una tienda para el rincón de juego simbólico. De esta forma, cuando hicieron la actividad del cuaderno, ésta tenía sentido dentro del trabajo de la semana. Si estáis inmersos en otros proyectos o tenéis menos tiempo, en el material del profesor de ¡A contar! os proporcionamos una lista ya hecha con materiales de papelería que seguro tenéis en vuestras aulas. De esta forma, el día que vayáis a realizar la actividad podéis montar una papelería en algún lugar de la clase y colgar nuestra lista de precios a la vista de todos los alumnos. Por último, como habéis observado en las imágenes, en la clase de Marcos tienen pegadas en las mesas tablas con números hasta el 40, que algunos niños consultan para escribir el número final de monedas necesarias. Si en vuestra clase no tenéis rectas numéricas en las mesas, os recomendamos pegar las que encontrasteis en los cuadernillos de los alumnos de **A contar** del

primer trimestre. Este apoyo es muy importante para el aprendizaje de la lectoescritura de números”. (Gil y Vidal, 2016)

2.13 Definición de competencia

La definición de competencia 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. Uribe, (2003) que afirma que:

“Una competencia es una capacidad para el desempeño de tareas relativamente nuevas”.

El desarrollo de las competencias de los estudiantes es una construcción constante. Martínez (2009) establece que:

“...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”.

De la misma manera el termino competencia. OCDE (2002) en un informe sostiene que: Competencia es 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”.

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 relacionadas con la comunicación interpersonal y el trabajo cooperativo)” Currículo Nacional de EBR (2016) menciona que:

“...La competencia se define como la facultad que tiene una persona de combinar un conjunto de capacidades a fin de lograr un propósito específico en una situación determinada, actuando de manera pertinente y con sentido ético. Ser competente supone comprender la situación que se debe afrontar y evaluar las posibilidades que se tiene para resolverla. Esto significa identificar los conocimientos y habilidades que uno posee o que están disponibles en el entorno, analizar las combinaciones más pertinentes a la situación y al propósito, para luego tomar decisiones; y ejecutar o poner en acción la combinación seleccionada”.

2.13.1 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” 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”

2.13.2 Enfoque por competencias

El MINEDU reformuló el currículo escolar en torno a las competencias básicas, Por ello “ser competente 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”. Díaz (2017) sostiene que:

“...El enfoque por competencias data de varias décadas, luego se trasladó al sector empresarial, y a mediados de los años 90 empezó a regir en la educación básica en el Perú. Este enfoque prima en los estudiantes, dado que las características de la sociedad global los obligan a aprender conocimientos y a aplicarlos en la vida cotidiana”, manifiesta. “Este conocimiento que se aplica no es sencillo, es complejo y obliga a que si el alumno está siendo evaluado en

matemáticas, también requiera conocimientos de lectura, de ciencias, de ecología. Es decir son las variables que juegan en el aprendizaje”.

Por su parte. Borea (2017) sostiene que “el enfoque por competencias valora que la gente no solo memorice el conocimiento, sino que genere la competencia necesaria para actuar. Este enfoque está de acuerdo con las teorías pedagógicas, como las de Piaget y de la construcción de los aprendizajes”.

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: Jonnaert. (2007) define que:

“...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)”.

2.14 Área de Matemática en el Nivel Inicial

El área de matemática en educación inicial es de mucha importancia por lo tanto deberíamos preguntarnos ¿Por qué aprender matemática? MINEDU. (2015). Afirma que:

“...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)”.

Incluso cuando jugamos hacemos uso del cálculo o de la probabilidad de sucesos, para jugar una partida de ludo u otro juego. “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”.

2.14.1 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. Jiménez. (2003) manifiesta que:

“...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”.

2.15 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. Ministerio de educación y deportes (2005) afirma que:

“Las fases para la resolución de un problema son: Comprensión del problema, diseño o adaptación de una estrategia, ejecución de una estrategia y reflexión. Comprensión del problema, esta fase se da mediante la observación inmediata, en esta fase el niño hace conocer sus saberes previos. 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. 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. 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”.

2.16 Competencias del área de Matemática

En el área de matemática en educación inicial encontramos competencias que los niños y niñas deben desarrollar. MINEDU. (2015). Asume 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”.

En este sentido, la mayoría de países ha adoptado una organización curricular basada en estos fenómenos, en la que subyacen numerosas clases de problemas, con procedimientos y conceptos matemáticos propios de cada situación. Por las razones descritas, las competencias se formulan como

- ✓ Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.
- ✓ Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio.
- ✓ Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de gestión de datos e incertidumbre.
- ✓ Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización.

2.17 Competencia: Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad

Como se ha mencionado anteriormente las competencias en el área de matemática son cuatro. Siendo la primera actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad. MINEDU (2015) afirma que:

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. 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. 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”.

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”.

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.

CONCLUSIONES

PRIMERO: 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 4 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.

SEGUNDA: La capacitación docente 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.

TERCERA: 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 puntual según el diagnóstico educativo de una sociedad determinada.

REFERENCIAS CITADAS

1. Camargo, Marina. Propuestas pedagógicas para crecer. Editorial Rey Naranja. Colombia. 2014. 113pp.
2. Pallares, María. La tiendita como estrategia de aprendizaje. Editorial Teorama. Colombia. 2012. 64pp
3. González A. Weinstein E y Gómez C. Las matemáticas en primera persona - Cuadernos de Pedagogía. Editorial Divermat. Barcelona. 1994. 221pp
4. Jiménez, D. El aprendizaje de las matemáticas. Editorial Lexicón. Perú. 2003. 85pp.
5. Gras, O. La Creatividad y sus Implicaciones. Editorial La Academia. Cuba. 1977. 122pp.
6. Schiller, Friedrich. El juego y su aplicación en la docencia. Ediciones Hiparión. España. 1999. 143pp
7. EDUTEKA. (2005). Juego y aprendo con la tienda escolar. Recuperado de: <http://eduteka.icesi.edu.co/proyectos.php/2/4712>.
8. Contreras, R. (2015) Motivación, aprendizaje y juegos. Recuperado de: <http://www.startvideojuegos.com/motivacion-aprendizaje-y-juegos/>
9. Pérez, J y Gardey, A. Definición de práctica. Recuperado de: <https://definicion.de/practica/>
10. Peña, N. (2017) El juego y su valor pedagógico. Recuperado de: <https://es.slideshare.net/neder0114/el-juego-y-su-valor-pedaggico>
11. Rubio, P. (2002) Planificar con juegos en el nivel inicial. Recuperado de: <https://www.educacioninicial.com/c/002/319-planificar-con-juegos/>
12. Gil, A y Vidal, A. (2016). Jugamos a las tiendas. Recuperado de <http://blogacontar.santillana.es/2016/05/11/jugamos-a-las-tiendas/>
13. Sequera, I. (2012). El juego como aprendizaje y enseñanza. Recuperado de <http://eljuegoenlaeducacioninicialuc.blogspot.com/2012/09/el-juego-como-aprendizaje-y-ensenanza.html>
14. Martínez, R. (2011). Tipos de juegos y clasificación. Recuperado de <https://utopiainfantil.com/2011/07/15/tipos-de-juegos-y-clasificacion/>

15. MINEDU (2015). ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas? Área de matemática 3,4 y 5 años de Educación Inicial. Recuperado de: <http://www.minedu.gob.pe/rutas-del-aprendizaje/documentos/Inicial/Matematica-II.pdf>

Influencia de las matemáticas a través del juego la tiendita en los niños del nivel inicial.

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.unap.edu.pe Fuente de Internet	7%
2	blogacontar.santillana.es Fuente de Internet	5%
3	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	3%
4	eljuegoenlaeducacioninicialuc.blogspot.com Fuente de Internet	1%
5	Submitted to Universidad Nacional de Tumbes Trabajo del estudiante	1%
6	leydicovos.blogspot.com Fuente de Internet	1%
7	Submitted to Universidad Del Magdalena Trabajo del estudiante	<1%
8	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	<1%

9	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	<1%
10	repositorio.utmachala.edu.ec Fuente de Internet	<1%
11	Submitted to Universidad Continental Trabajo del estudiante	<1%
12	Submitted to Universidad Peruana Cayetano Heredia Trabajo del estudiante	<1%
13	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	<1%
14	repositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	<1%
15	fundacindespertar.blogspot.com Fuente de Internet	<1%
16	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	<1%

Excluir citas Activo Excluir coincidencias + 15 words
 Excluir bibliografía Activo