



**FACULTAD DE HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
PRIMARIA E INTERCULTURALIDAD**

TESIS

**APLICACIÓN DE JUEGOS COLECTIVOS PARA MEJORAR EL CLIMA DE
AULA Y EL APRENDIZAJE DEL ÁREA DE MATEMÁTICA DE LOS
ESTUDIANTES DEL 3ER. GRADO "B" DE EDUCACIÓN PRIMARIA
DE LA I.E. N° 5142 "VIRGEN DE GUADALUPE" DEL DISTRITO
DE VENTANILLA, DURANTE EL AÑO 2014**

PRESENTADO POR

**GONZALES MARTÍNEZ, OMAR GABRIEL
PALLARCO AYLLÓN, FLOR DE LIZ
TELLO VALDIVIA, GUENDOLINE KARINA**

ASESOR

GONZALES CHOQUEHUANCA, ELVIS ELEODORO

Los Olivos, 2014



FACULTAD DE HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
PRIMARIA E INTERCULTURALIDAD

APLICACIÓN DE JUEGOS COLECTIVOS PARA
MEJORAR EL CLIMA DE AULA Y EL
APRENDIZAJE DEL ÁREA DE MATEMÁTICA DE
LOS ESTUDIANTES DEL 3ER. GRADO “B” DE
EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA I.E. N° 5142
“VIRGEN DE GUADALUPE” DEL DISTRITO DE
VENTANILLA, DURANTE EL AÑO 2014.

TESIS
PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN
EDUCACIÓN PRIMARIA E INTERCULTURALIDAD

PRESENTADO POR:

GONZALES MARTINEZ, OMAR GABRIEL
PALLARCO AYLLÓN, FLOR DE LIZ
TELLO VALDIVIA, GUENDOLINE KARINA

ASESOR: ELVIS ELEODORO GONZALES CHOQUEHUANCA

LIMA – PERU

2014

SUSTENTADO Y APROBADO ANTE EL SIGUIENTE JURADO:

WILLIAM CORTEZ MALDONADO

Presidente

MIGUEL HUGO HERNANDEZ AGUILAR

Secretario

MANUELA CARMEN VILLAFUERTE REYES

Vocal

ELVIS ELEODORO GONZALES CHOQUEHUANCA

Asesor

DEDICAMOS EL PRESENTE TRABAJO A
NUESTROS PADRES, PROFESORES Y A
TODA LA COMUNIDAD DE
PACHACUTEC QUE NOS
ACOMPAÑARON, BRINDÁNDONOS SU
APOYO DURANTE NUESTRA
INVESTIGACIÓN. GRACIAS POR TODO.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	9
CAPÍTULO I: GENERALIDADES	13
CAPÍTULO II:CARACTERIZACIÓN DEL CONTEXTO.....	15
2.1. PRINCIPALES CARACTERÍSTICAS DE LA COMUNIDAD	
“ASENTAMIENTO HUMANO VIRGEN DE GUADALUPE” COMUNIDAD DE	
PACHACUTEC DISTRITO DE VENTANILLA	15
2.1.1. Aspecto histórico.....	15
2.1.2. Aspecto geográfico	18
2.1.3. Aspecto político	21
2.1.4. Aspecto económico	22
2.1.5. Aspecto social.....	25
2.1.6. Aspecto organizacional.....	26
2.1.7. Aspecto Educativo Cultural	27
2.2. PRINCIPALES CARACTERÍSTICAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA	29
2.2.1. Reseña histórica	29
2.2.2. Infraestructura.....	30
2.2.3. Escolaridad.....	31
2.2.4. Organización	33
2.2.5. Relaciones con la comunidad.....	35
2.3. PRINCIPALES CARACTERÍSTICAS DEL AULA	36
2.3.1. Aspecto físico	36
2.3.2. Mobiliario	37
2.3.3. Material didáctico.....	38
2.3.4. Organización	39

CAPÍTULO III: CARACTERIZACIÓN DE LA PRÁCTICA PEDAGÓGICA	41
3.1. DESCRIPCIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE	41
3.1.1 Descripción del proceso de enseñanza	42
3.1.2 Descripción del proceso de aprendizaje:	46
3.2. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	50
3.2.1. Situación Problemática	50
3.2.2. Formulación de la pregunta de acción	51
3.3. OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN	51
3.3.1. Objetivo General	51
3.3.2. Objetivos Específicos.....	52
3.4. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA DEL PROBLEMA.....	52
CAPÍTULO IV: SUSTENTO TEÓRICO	53
4.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN	53
4.2. FUNDAMENTO ECONOMICO	58
4.2.1. Economía en el Perú.....	59
4.2.2. La economía y su influencia en la educación	61
4.3. FUNDAMENTO SOCIAL	62
4.4. FUNDAMENTO GNOSEOLÓGICO	67
4.5. FUNDAMENTO PSICOLÓGICO.....	71
4.6. FUNDAMENTO PEDAGÓGICO	78
4.7. FUNDAMENTO CIENTÍFICO.....	83
4.7.1. Clima de aula.....	83
4.7.1.1. Qué es el clima de aula.....	84
4.7.1.2. Factores que intervienen en el clima de aula	85
4.7.1.2.1. El factor interpersonal.....	85
4.7.1.2.1.1. El autoconcepto.....	86
4.7.1.2.1.2. La autoestima	86

4.7.1.2.1.3. La convivencia en el aula	87
4.7.1.2.1.4. Los alumnos	88
4.7.1.2.1.5. El docente	89
4.7.1.2.2. Las normas	90
4.7.1.2.3. El interés del docente	92
4.7.2. Aprendizaje de las matemáticas.....	94
4.7.2.1. Currículo matemático para la educación primaria	94
4.7.2.2. Recursos para el estudio de las Matemáticas	95
4.7.2.3. El desarrollo de las capacidades mediante el aprendizaje de la matemática	96
4.7.2.4. Formas de concebir el aprendizaje de las matemáticas.....	96
4.7.2.4.1. ¿Qué es aprender?	96
4.7.2.4.2. ¿Qué es saber matemáticas?	97
4.7.2.4.3. Formas en que se adquiere el aprendizaje.....	97
4.7.2.4.4. Otras cuestiones referentes al aprendizaje.....	98
4.7.2.5. Formas de concebir la enseñanza de las matemáticas	98
4.7.2.5.1. ¿Qué es enseñar?	98
4.7.2.5.2. ¿Cómo enseñar?	99
4.7.2.6. Aprendizaje significativo de las matemáticas	99
4.7.3. Juegos colectivos.....	100
4.7.3.1. Concepto de juego	100
4.7.3.2. Inicios del juego en la pedagogía	101
4.7.3.3. Características del juego	103
4.7.3.4. Teoría acerca de los juegos	104
4.7.3.5. Clasificación del los juegos	104
4.7.3.6. Juegos colectivos	105

4.7.3.7. Importancia de los juegos colectivos en la mejora del clima de aula y el aprendizaje de la matemática	106
4.7.3.8. Propuesta de juegos colectivos.....	109
4.7.3.8.1. A PESCAR	109
4.7.3.8.2. LOS COLORES DEL SABER.....	110
4.7.3.8.3. TRIANGULADOS.....	112
4.7.3.8.4. EL ORDENADOR	113
4.7.3.8.5. EL NÚMERO TRAVIESO.....	115
4.7.3.8.6. A ENCESTAR	116
4.7.3.8.7. LA TORRE	118
4.7.3.8.8. EL MAICITO.....	120
CAPÍTULO V: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	123
5.1. ENFOQUE Y TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	123
5.2. BENEFICIARIOS	124
5.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN	125
5.4. TRATAMIENTO E INTERPRETACIÓN DE DATOS.....	125
CAPÍTULO VI: PLAN DE ACCIÓN.....	128
6.1. HIPÓTESIS DE ACCIÓN	128
6.2. ACCIÓN, RESULTADO, INDICADORES DE RESULTADO, FUENTES DE VERIFICACIÓN.....	129
6.3. ACTIVIDADES DE LA ACCIÓN, RECURSOS, INDICADORES DE PROCESO, FUENTES DE VERIFICACIÓN, TEMPORALIZACIÓN	132
CAPÍTULO VII: OBSERVACIÓN DEL PLAN DE ACCIÓN	138
7.1 Recopilación de la información de los efectos del plan.	138
7.2 . Codificación y/o categorización de la información	144
7.3 . Presentación de la información	146
7.4 . Interpretación de la información.	166

CAPÍTULO VIII: EVALUACIÓN Y REFLEXIÓN.....	175
8.1. Cambios que hagan visible la transformación	175
8.1.1. Del docente de aula	175
8.1.2. Del estudiante de aula	176
8.1.3. Del asesor de investigación y monitor de práctica.....	186
8.1.4. Del colectivo de estudiantes investigadores.....	189
8.1.5. De la comunidad	190
8.2. Cambios que hagan visible la transformación del problema	201
8.3. Conclusiones generales	207
8.4. Recomendaciones generales	211
CAPÍTULO IX:REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	215
CAPÍTULO X: ANEXOS.....	219

INTRODUCCIÓN

No teníamos una manera exacta de empezar la introducción de nuestro trabajo de investigación, es tanta información junta e importante, que encontrar un principio es tan difícil, comenzaremos desde la naturaleza humana, un conjunto de belleza y de complejidad interna, cuán compleja es y difícil de definir, nos preguntamos cuánto el ser humano se encuentra confundido frente a sus actos y sus pensamientos, esto nos hace recordar a Neo en la película Matrix, qué tanto de nuestro mundo resulta ser una especie de matriz en la que nuestra realidad es tan solo nuestra invención.

La falta de afecto y desamor en nuestra sociedad hace que nuestros niños del ayer y de hoy creen una realidad alterna para amortiguar el dolor de la soledad, esta realidad la asumen como cierta, empero, no cambia la realidad misma, sigue resultando la misma situación una y otra vez.

Hay un conflicto entre lo que realmente es y la realidad inventada como medio de autodefensa, digamos que un niño que ha sido constantemente maltratado por su madre no asume la realidad misma, empieza a crear en su lado consciente, que su madre nunca lo tocó, que su madre fue santa y sagrada, sin embargo este trago amargo no fue solucionado, el niño a su madre real empieza a odiar ocultamente en su lado inconsciente que al no solucionar, llegan a romper los lazos de amor, el niño termina por amar a su madre ideal, a su madre inventada con partes de su propia necesidad y a su madre real la guarda con absoluto rencor.

Este vacío emocional que necesita ser llenado es buscado desesperadamente por el resto de su vida aquel individuo, intentando de mil maneras sentirse aceptado, querido y amado, por estas razones es que las personas empiezan a actuar egoístamente frente a la sociedad buscando mediáticamente la manera de completar una etapa que ya pasó.

Este odio se genera a partir de la relación padre – hijo repercutiendo en la comunicación intrapersonal e interpersonal en el presente y futuro del individuo, los primeros amores del ser humano son sus padres, su primera experiencia en este mundo si no es óptima generara desorden.

Mencionamos a los niños del ayer y nos referimos a quienes son docentes, padres de familia y sociedad misma en el día de hoy, los cuáles tienen muchos conflictos internos afectando a los niños de hoy. Por esta razón nos pareció de suma importancia tratar el tema del clima del aula, que es el engranaje para el óptimo desarrollo del proceso de enseñanza – aprendizaje, mientras que la parte interna tanto de los educandos y docentes tenga alguna armonía, el proceso educativo se dará con mayor fluidez. Esta realidad humana la encontramos marcadamente en la I.E Virgen de Guadalupe N°5142 en Ventanilla perteneciente a la región Callao, donde los niños vienen con una carga emocional bastante aguda.

Los datos generales de nuestra investigación se encuentran en el primer capítulo, En el segundo capítulo veremos la realidad de la comunidad Virgen de Guadalupe en Ventanilla y su influencia en el proceso educativo de los educandos integrantes de la investigación, así mismo mencionaremos las características del aula a investigar.

En el tercer capítulo nos centraremos en el proceso de enseñanza-aprendizaje presentado en la investigación, notaremos la realidad del educador y su relación con el educando, también describiremos la influencia del clima de aula en el aprendizaje, así mismo los objetivos que nos hemos planteado para resolver el problema de investigación, el cual es que “Los estudiantes del 3er grado B de Educación Primaria de la I.E. N° 5142 «Virgen de Guadalupe» en Ventanilla presentan dificultades en el clima de aula y en el aprendizaje del área de matemática durante el año 2014”.

En el cuarto capítulo hablaremos de nuestros fundamentos, los cuáles nos sirven de base para encontrar solución a la problemática educativa en el 3° B de educación primaria, en este capítulo trabajaremos de una manera integral todos los fundamentos e intentaremos explicar el porqué de la necesidad de unirlos ya que en el actual sistema educativo los docentes realizan un fraccionamiento de diferentes aspectos como el psicológico, social, económico, gnoseológico y pedagógico de acuerdo a su modus operandi en su respectiva sesión de clase, demuestra la poca preparación docente y el poco estudio del educando como persona, estas disyuntivas poco o nada han ayudado a la mejora de la educación como mostraremos más adelante en el desarrollo de nuestros fundamentos.

Se opta por elegir y trabajar uno de estas disciplinas olvidando que están armónicamente relacionadas, si descuidamos uno de estos elementos habría un desequilibrio como observamos en el aula donde estamos llevando la investigación aquí presentada.

La relación debe darse desde la planificación de la sesión de clase, el maestro debe estar consciente que el ser humano es un ser integral, mencionamos al ser humano en general y no solamente al niño porque el docente es olvidado como ser humano, el maestro deja de ser persona para convertirse en lo que llaman los aguarunas, Iwa, un gigante cruel y despiadado que se alimenta de personas.

El ser humano como ser integral es una conjunción de elementos psicológicos que varían de acuerdo al vínculo social, este vínculo es determinante en la personalidad del niño afectando de manera directa su relación con otro individuo, la economía no es determinante pero si una importante influencia en el desarrollo de las relaciones interpersonales entre alumno- alumno y docente – alumnos, el bajo presupuesto enviado por el estado y la mala remuneración genera frustración en la docente que es expulsado hacia los niños , los problemas en la canasta familiar genera que el alumno este mal alimentado y por tanto los padres tengan que trabajar más de doce horas diarias obstaculizando la relación entre padres e hijos que son fundamentales en el buen desarrollo de la personalidad del educando, el maestro usando la teoría del conocimiento humanista y al comprender la forma como el alumno aprende lograra encontrar estrategias para el buen desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje, esto último pertenece al aspecto pedagógico.

Hemos intentado sistematizar esta propuesta en un ejemplo al que llamamos el árbol del desarrollo infantil, este árbol simboliza la concatenación entre diferentes aspectos en la vida del niño y los fundamentos.

Para crear el árbol nos imaginamos al niño como unas semillas psicológicas que dependiendo de la calidad de suelo que se siembre será el futuro en la personalidad del niño, el suelo representa el círculo social del niño en la etapa pre-escolar (padre, madre o tutores) también existen agentes externos que vendrían a ser las palomas, los insectos que vendrían a representar los medios de comunicación y la sociedad, si su círculo es violento pues no germinará adecuadamente las semillas dando un árbol

carente de nutrientes, la semilla empieza a absorber los nutrientes del suelo y comienza a brotar la raíz, es en la raíz donde queda guardada la esencia psicológica, la planta comienza a crecer siempre absorbiendo los nutrientes del suelo , el abono resulta ser lo económico que ayuda a que se fortalezca, el sol resulta ser el conocimiento y las hojas absorben los rayos solares que vendría a ser parte del sujeto esto vendría a ser la gnoseología, el docente representado por el campesino verá la manera como los rayos solares entren al árbol con facilidad observando el movimiento del sol.

En el quinto capítulo describiremos el tipo de investigación, los beneficiarios directos así como las técnicas e instrumentos de la investigación. En el sexto capítulo se encuentra nuestro plan de acción, donde de manera sintetizada se conocerá nuestra propuesta para la solución del problema. Desde el séptimo al décimo capítulo veremos el presupuesto y el cronograma que tiene nuestra investigación, así como las referencias bibliográficas y los anexos.

Nuestros agradecimientos a nuestro asesor Elvis Gonzales Choquehuanca por su constancia en darnos apoyo a pesar que tiene a su cargo diferentes actividades diarias, al profesor Rubén Diestra Quiñones por su paciencia y apoyo en la práctica pedagógica, al profesor Edinson Ramos Quispe por ayudarnos en la búsqueda y obtención de datos, a nuestro polémico profesor Miguel Hernández, que tanto nos ha ayudado en la disciplina profesional y el amar mucho más a esta carrera tan maravillosa como es la educación.

Capítulo I: GENERALIDADES

1.1. TÍTULO

APLICACIÓN DE JUEGOS COLECTIVOS PARA MEJORAR EL CLIMA DE AULA Y EL APRENDIZAJE DEL ÁREA DE MATEMÁTICA DE LOS ESTUDIANTES DEL 3ER. GRADO “B” DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA I.E. N° 5142 “VIRGEN DE GUADALUPE” DEL DISTRITO DE VENTANILLA, DURANTE EL AÑO 2014.

1.2. AUTOR (ES)

GONZALES MARTINEZ, OMAR GABRIEL
PALLARCO AYLLÓN, FLOR DE LIZ
TELLO VALDIVIA, GUENDOLINE KARINA

1.3. TIPO DE INVESTIGACIÓN

El enfoque de Investigación es cualitativa y el tipo de investigación es Investigación Acción Participativa (IAP)

1.4. UBICACIÓN DE LA I.E.

La Institución Educativa se encuentra ubicada en la Mz “C” Lote 01, barrio XV, grupo residencial 2, del Asentamiento Humano Virgen de Guadalupe – Pachacútec, en el distrito de Ventanilla.

1.5. INSTITUCIÓN EDUCATIVA

La investigación se realiza en la Institución Educativa N° 5142 «VIRGEN DE GUADALUPE» del distrito de Ventanilla.

1.6. ÁREA CURRICULAR

El área curricular a la cual se dirige la investigación es el área de Matemática.

1.7. PERIODO DE EJECUCIÓN

La aplicación del proyecto, así como el desarrollo de acciones para la solución de la problemática educativa se llevó a cabo durante los meses de agosto a noviembre del 2014.

Capítulo II: CARACTERIZACIÓN DEL CONTEXTO

2.1. PRINCIPALES CARACTERÍSTICAS DE LA COMUNIDAD “ASENTAMIENTO HUMANO VIRGEN DE GUADALUPE” COMUNIDAD DE PACHACUTEC DISTRITO DE VENTANILLA

2.1.1. Aspecto histórico

La historia de la comunidad del Asentamiento Humano Virgen de Guadalupe es parte de la historia del distrito de Ventanilla de la provincia constitucional del Callao y región política del mismo nombre, departamento de Lima y del proceso histórico del Perú.

La historia de la comunidad presenta dos momentos, el de autonomía y el de dependencia, los cuales veremos a continuación.

a. Época de autonomía

En esta época de autonomía, encontramos que durante el periodo lítico hubo por estas zonas presencia de pobladores que en busca de alimentos se acogieron en las riberas del río Chillón y más adelante durante el periodo arcaico trabajaron las actividades agrícolas, utilizando el río Chillón para su desarrollo.

b. Época de dependencia

La historia de la comunidad de Virgen de Guadalupe comprende dos momentos:

El primero que fue el momento de la invasión en la cual no realizaba ningún tipo de pago por el terreno habitado, el segundo momento en donde llega la municipalización, realizando los pobladores los pagos de impuestos que el municipio establece.

i) Periodo de Invasión

El primer momento de la comunidad se dio con la invasión de terrenos pertenecientes al Proyecto Especial Ciudad Pachacútec, el cual fuera entregado en los años 80' durante el primer gobierno del presidente Alan García Pérez.

Como nos menciona Suriñach y Cortadellas (2004):

Ante el total abandono de la zona, la falta de habilitación urbana, la carencia de servicios básicos (luz, agua, desagüe) prometidos por el Gobierno del Estado y las difíciles condiciones de vida, los pobladores fueron abandonando progresivamente la zona y se desplazaron nuevamente hacia otras partes de la ciudad de Lima en busca de oportunidades. (Suriñach y Cortadellas, 2004, p. 17)

El abandono de estos terrenos fue vital para que los moradores de la comunidad Virgen de Guadalupe puedan realizar la invasión sin ningún inconveniente.

La invasión se realizó durante el último gobierno del presidente Alberto Fujimori Fujimori, esto fue durante el año 2000. Durante esta época ocurría por todo Pachacútec un suceso de reubicación muy importante de más de 10,000 familias, las cuales eran trasladadas de una gran invasión realizada al sur de Lima.

Como nos menciona Suriñach y Cortadellas (2004) con respecto a esta gran reubicación:

El Gobierno entonces intervino con el estudio de reubicación de las 10.000 familias afectadas. Se estudiaron 10 alternativas diferentes, y finalmente se desestimaron 9 que pertenecían a terrenos de propiedad privada y se eligió la zona de Pachacútec para reubicar a estas familias, ya que eran terrenos del Estado.

En una gran operación donde intervino el Ejército, las 10.000 familias fueron reubicadas a finales del mes de febrero de 2000 en una nueva zona de los arenales, bajo la promesa de que se les brindaría apoyo inmediato en forma de servicios, equipamientos sociales

básicos, infraestructuras urbanas, etc. (Suriñach y Cortadellas, 2004, p. 18)

Las familias reubicadas se instalaron en lo que hoy es Nuevo Pachacútec. Es en este escenario en donde los hoy pobladores de la comunidad Virgen de Guadalupe empiezan a invadir la zona destinada para el Proyecto Especial Ciudad Pachacútec, la cual había sido abandonada en su mayoría.

Durante los años siguientes continuaron llegando más pobladores y se unieron a lo que hoy es el Asentamiento Humano Virgen de Guadalupe.

ii) Periodo de municipalización

Los pobladores de la comunidad habían estado por algún tiempo sin realizar alguna contribución a la municipalidad, esto terminaría con la llegada del cobro de impuestos directamente a la comunidad. El 2011 la municipalidad de Ventanilla colocó sus carpas en la comunidad, haciéndoles participe del pago de impuestos desde esa fecha en adelante. La población no se organizó en contra del pago de impuestos, pero si, no le hayan sentido, porque no se ven beneficiados con la seguridad ciudadana o con las promesas de proyectos que se realizarían en beneficio de la comunidad. En la actualidad la comunidad Virgen de Guadalupe se encuentra bajo la dirección de la Dirigente Emilia Gómez De la Cruz, la cual según la percepción mayoritaria de los vecinos existe corrupción en la actual dirigencia.

Durante los últimos años los vecinos se han organizado y han participado en diferentes marchas barriales con el fin de dar solución a sus principales necesidades, como la marchas realizadas para obtener la electrificación, la cual fue obtenido en el 2004, otra marcha realizada para el agua y desagüe, que dio sus frutos hace 5 años y ahora cuentan con el agua potable en piletas, aunque no cuentan con él durante todo el día. Gracias a estos logros la comunidad ha sido muy favorecida. Pero aun no cuentan con el desagüe, el cual es un servicio que añoran los pobladores y por lo cual seguirán haciendo marchas hasta que la municipalidad solucione el problema.

Con respecto al apoyo que debe brindar el gobierno de turno a los barrios en desarrollo, se ve el descontento de la población, ya que el Estado no se ha preocupado

por el desarrollo de la comunidad, solo reciben apoyo de parte de la municipalidad del Callao a través de algunas donaciones, que llegan a través de la directiva y de algunas instituciones privadas como ONG's, las cuales han hecho llegar algunos víveres y zapatillas para la población de mayor necesidad.

2.1.2. Aspecto geográfico

El Asentamiento Humano Virgen de Guadalupe se encuentra situado en la Costa Central, o región Chala, que constituye una ecorregión de desiertos y lomas costeras, en términos generales, se encuentra ubicado en uno de los desiertos más áridos del mundo conocido como el desierto del Pacífico (BRACK: 2004; P. 146).

Con respecto al centro de la ciudad de Lima, capital del Perú, el Asentamiento Humano Virgen de Guadalupe se encuentra aproximadamente a 35 km al norte de Lima, por la carretera Panamericana Norte, y a 27 Km del puerto del Callao, entre los desiertos de Ancón y Ventanilla, cubierto de inmensos arenales.

Así mismo, el mencionado Asentamiento Humano Virgen de Guadalupe es parte de la provincia constitucional del Callao y región política del mismo nombre, departamento de Lima.

La posición geográfica del distrito de Ventanilla es de 11°51'20" de latitud sur y a 77°04'25" de longitud oeste. Su altitud es de aproximadamente los 5 m.s.n.m. siendo muy próximo al Mar de Grau.

El territorio ocupado por la comunidad comprende aproximadamente 1 Km², distribuido en 20 manzanas con un total de 415 viviendas. Las viviendas tienen medidas que comprenden desde los 160 m² hasta los 345 m², los cuales están distribuidos principalmente como área residencial de la siguiente manera:

Distribución del arca territorial de la comunidad

Espacio	ÁREA
Residencial	Barrio XIII grupo residencial 1 Barrio XIII grupo residencial 2 Sector Barrio XV grupo residencial 2 Sector Barrio XV grupo residencial 3
Recreación	7 espacios para parques por construir.

El Asentamiento Humano Virgen de Guadalupe se encuentra rodeado de varios Asentamientos Humanos, los cuales se encuentran:

- Por el norte: se encuentran los Asentamientos Humanos, Pro Chalaca y Los Pinos, siendo el distrito más próximo el de Santa Rosa
- Por el sur: se encuentra el Asentamiento Humano Cruz de Motupe, siendo los distritos más próximos el cercado del Callao y San Martín de Porres, siendo el cauce del río Chillón su límite natural.
- Por el este: se encuentra el Asentamiento Humano San Martín, siendo el distrito más próximo el de Puente Piedra.
- Por el oeste: Limita con el Mar de Grau.

Actualmente la comunidad mantiene una buena relación con los Asentamientos Humanos más próximos, y no presentan ningún tipo de conflictos por los límites que dificulten su desarrollo.

El Asentamiento Humano Virgen de Guadalupe es accesible por la vía principal de la Panamericana Norte. Asimismo las líneas “41” y “87” que van hacia Ventanilla, nos permiten la llegada bajando en el paradero conocido como “Dos Chinitas”, el cual nos aproxima a la comunidad a través de la vía “225 millas”, paralela a esta se encuentra la vía “200 millas” y uniendo estas vías se encuentra la Av. “Vilcashuamán”, la cual da entrada al Asentamiento Humano Virgen de Guadalupe.

El relieve de la comunidad está constituido por el desierto de Ventanilla, rodeado por el este por colinas pétreas, cuya formación geológica deviene del periodo cuaternario.

Según la Micro Zonificación Sísmica de Lima, el Asentamiento se encuentra en la Zona 5, muy vulnerable por terremotos y tsunamis, lo cual es un riesgo para habitar.

El clima de la comunidad es subtropical árido, es decir excesiva humedad, calor y sin lluvias regulares durante el año.

La comunidad Virgen de Guadalupe presenta escasos recursos naturales; sin embargo en jardines abunda la vegetación natural y animales domésticos siendo estos poco significativo para la economía de la población.

El origen de la comunidad es de índole socioeconómico, esto quiere decir que debido a la falta de un espacio propio para habitar, los moradores optaron por salir de sus lugares de origen e invadir este espacio, teniendo como influencia las migraciones a la capital por alienación capitalista.

El medio geográfico desértico fue un inconveniente por su excesiva humedad, calor y la falta de lluvias regulares durante el año, pero esto no fue motivo para desistir, ya que la necesidad de un espacio propio permitió que en el año 2000 se inicie la invasión a los terrenos de la cooperativa de vivienda “Proyecto Especial Ciudad Pachacútec”, que fuera entregado en los años 80’ durante el primer gobierno del presidente Alan García Pérez. Estos terrenos se encontraban en su mayoría abandonados por los dueños, ya que las condiciones ambientales, la falta de servicios básicos y la escasa accesibilidad, no permitieron que la habitasen. Esto originó la pronta invasión sin disturbios, de la ahora comunidad Virgen de Guadalupe, la cual es en su mayoría habitada por personas provenientes de la sierra y selva del Perú.

Las viviendas de la comunidad Virgen de Guadalupe, en sus inicios, era de esteras y sin contar con pistas asfaltadas que den una mayor accesibilidad a la comunidad. Más tarde modificaron sus viviendas con casas prefabricadas y en otros con material de concreto, en el 2009 se construyeron pistas para el acceso a las comunidades vecinas, asimismo se dio saneamiento de algunos servicios básicos de agua y energía eléctrica, pero el agua llega a través de piletas para toda una cuadra desde las cinco de la mañana y se les retira entre las dos y tres de la tarde. Después de mucho tiempo empiezan las mejoras para la I.E. N° 5142 “Virgen de Guadalupe” con el financiamiento del municipio de Ventanilla y el Banco De Crédito del Perú. Asimismo

se esperan más cambios, a paso lento la municipalidad empieza a cumplir sus promesas, pero creemos que es por un interés político, no olvidemos que en octubre son las elecciones municipales.

La Dirigente del Asentamiento Humano Virgen de Guadalupe la señora Emilia Gómez De la Cruz nos recibió con mucha hostilidad, sin embargo pudimos obtener algunos datos relevantes, nos menciona que la comunidad mantiene una estrecha relación con el distrito de Puente Piedra y con la zona más céntrica de Ventanilla, ya que es en estos lugares donde los moradores realizan el comercio a través de la venta de comida ambulante y ofreciendo su fuerza de trabajo en los pequeños comercios de estas zonas, asimismo los servicios de construcción son muy solicitados por la zona en desarrollo.

2.1.3. Aspecto político

La comunidad Virgen de Guadalupe se encuentra organizada por un grupo de dirigentes representados por Emilia Gómez De la Cruz y un grupo de 12 personas de la comunidad que trabajan junto con ella "para el beneficio de la comunidad", lo colocamos entre comillas porque existen serias denuncias en su contra como malos manejos del presupuesto. La dirigente se encuentra en el poder cerca de 15 años, la muestra tomada el 79.6 % nos mencionan que no hay una persona representativa o que haya destacado en la comunidad. Mientras que el 20.4 % reconoce a la señora Emilia como una persona destacable en la comunidad, ya que está viendo por los títulos de propiedad, a modo de conclusión menos de la cuarta parte apoya la dirigencia actual.

De la muestra tomada en la comunidad, el 64.3 % nos confirma que la comisaría de Pachacútec es aquella que administra justicia ante cualquier inconveniente presentado en la comunidad. En cambio el 35.7 % nos menciona que en la comunidad no hay justicia, y que la comisaría hace caso omiso a los reclamos de la comunidad, es decir no existe un real apoyo de las autoridades en impartir justicia en la comunidad

En la comunidad Virgen de Guadalupe los vecinos entrevistados nos hacen referencia que desconocen cuáles son los partidos políticos que existen en la comunidad, nos mencionan que el único partido político que ven por la zona es el de Chim Pum Callao. Asimismo nos mencionan que seguramente el partido político predominante debe ser el de Ollanta, ya que es el presidente.

La comunidad Virgen de Guadalupe al igual que cualquier otra comunidad, se encuentra rodeada de Iglesias de diferentes iglesias y denominaciones. De la muestra tomada el 92.9 % nos menciona que la función de la iglesia (de la parroquia), es realizar la catequesis de los niños, las misas y ayudan siempre con donaciones y en la chocolatada de navidad, pero no consideran a las iglesias que no son Católicas, las cuales hay varias en la comunidad. El 7.1 % desconoce de la función que cumple la iglesia en la comunidad.

Los pobladores de la comunidad sienten que es una gran oportunidad el apoyo de las iglesias en cuanto a donaciones y participación comunitaria. Sin embargo la comisaria de la zona no responde a los reclamos de los pobladores en su totalidad y que esto es preocupante por la delincuencia que abunda en la zona.

2.1.4. Aspecto económico

La fuerza de trabajo del Asentamiento Humano Virgen de Guadalupe son los comerciantes, trabajadores de construcción civil, obreros, entre otros. Según el diagnóstico preliminar realizado en la comunidad Virgen de Guadalupe sobre el aspecto económico, se estima que del 100 % de la muestra, el 50 % se dedica al comercio (a la venta de algún producto en los distritos más próximos), el 28.6 % se dedica a la construcción civil, el 14.3% trabaja para alguna fábrica fuera del distrito y el resto se dedica a algún negocio en casa y muy pocos son profesionales.

Encontramos asimismo en términos de género que la población económicamente activa tomada de la muestra del 100 %, comprende al 64.3 % de hombres y 35.7% de mujeres, en el cual denotamos que el porcentaje es mayor en los varones.

A lo mencionado anteriormente podemos agregar que en toda la comunidad solo hay dos pequeños talleres para la mezcla de cemento. Asimismo podemos observar que solo hay bodegas y ferreterías, las cuales se encargan de abastecer a la comunidad de los insumos requeridos para el consumo diario, siendo este tipo de actividad la única forma de comercio en la zona.

Según la muestra entrevistada nos mencionan que una vez al año el municipio de Ventanilla invita a los vecinos a la reunión del presupuesto participativo, comunicándose primero con la dirigente Emilia Gómez Pérez, la dirigencia no informa correctamente a los pobladores sobre esta reunión manteniéndose en el desconocimiento, por esta razón los vecinos no llegan a participar en la reunión para el presupuesto participativo.

La comunidad presenta como fortaleza el esfuerzo de sus moradores, los cuales día a día buscan de diferentes formas obtener e ingreso económico para el sustento de sus familias. También la comunidad presenta como debilidad la poca inversión para el comercio y la pequeña empresa por la zona, así mismo la amenaza de que no se tome interés de lo acordado en la consulta del presupuesto participativo, lo cual en su momento trae esperanza, pero a la hora de la verdad no se cumple con lo prometido.

2.1.5. Aspecto social

A partir de la década de los 60 en el Perú se produjo una serie de migraciones de manera masiva a Lima, dando como resultado la mayor concentración de población en el centro de la capital, trayendo como consecuencia una tasa muy alta de marginalidad e invasiones en todos los conos de la capital. Esto también se ve reflejado en la comunidad Virgen de Guadalupe. De nuestro total de muestra el 57.2 % nos mencionó que sus padres son provenientes de la selva del Perú (Tingo María y Madre de Dios), asimismo el 42.8 % son provenientes de la sierra del Perú (Huancavelica, Puno y Huancayo). Estos porcentajes nos dan miras de la realidad y diversidad cultural que traen del interior del país a su nuevo contexto en la comunidad Virgen de Guadalupe.

Podemos considerar que la mayoría de la población solo se encuentra habitando la comunidad Virgen de Guadalupe por necesidad, ya que no contaban con un espacio propio y era la única forma de obtener la tan deseada casa propia.

Del total de la muestra el 57.2 % estaría dispuesta a irse a otro lugar como el centro de Lima o sus alrededores, ya que allí hay más trabajo y no hay tanta inseguridad. El 42.8 % se queda en la comunidad porque no encontrarán en otro lugar algo propio.

La composición social en la comunidad Virgen de Guadalupe, es prácticamente avizorada desde un punto de vista profesional, ya que la calificación de rico, no es aceptada, pero si hay personas que tienen mayores ingresos, y se le puede connotar a aquel que posee una profesión, por lo tanto obtiene mayores ingresos que otros de la comunidad. De nuestra muestra el 78.6 % nos mencionan que hay pocas personas que tienen dinero, pero se dan cuenta porque ellos construyen rápidamente sus viviendas, además poseen autos, ya que ellos cuentan con una profesión como puede ser el de ingeniero o profesor. El 21.4 % mencionan que las personas ricas tienen casas en otro lugar y vienen y compran lotes y los construyen para venir a vivir por temporadas.

Los vecinos nos comentan que no se ha presentado ningún tipo de diferencia, ni problemas con los vecinos que pueden tener más ingresos que ellos, ya que siempre saludan y además no vienen mucho por la comunidad.

La comunidad presenta como debilidad que sus moradores traen consigo tradiciones que vienen de generación en generación los cuales dañan la integridad del niño, como son el maltrato físico y psicológico. Así mismo la amenaza de estar influenciado fuertemente por las modas y cultura centralista, lo cual permite la alineación.

La comunidad Virgen de Guadalupe presenta en la actualidad como su más grave problema, la drogadicción y la delincuencia imperante en la zona, esto fue tomado del diagnóstico realizado en la zona donde el 100% de entrevistados nos confirmó este hecho. El temor provocado por los jóvenes que se reúnen en la cancha de gras artificial de la comunidad, es percibido por los moradores, los cuales temen por la vida e integridad de sus familias, ya que a partir de entre las 5 y 6 de la tarde estos jóvenes se drogan en esta instalación, que fue creada con fines de esparcimiento y recreación y la cual se ha convertido según los vecinos de la comunidad en fumadero, dando

como resultado la delincuencia que impera y que produce temor entre toda la comunidad.

Los vecinos esperan que las autoridades se hagan responsables de los acontecimientos ocurridos en la comunidad y que pongan seriedad con el apoyo del serenazgo y que estén alerta a las llamadas de auxilio de los vecinos los cuales han retirado la confianza de la comisaria y de los policías.

2.1.5.1. PANDILLAJE Y DROGADICCIÓN:

Los problemas de pandillaje y drogadicción se repiten día con día no solo en Ventanilla sino en muchos lugares del país pero por nuestra investigación solo tomaremos la problemática de este distrito.

El pandillaje y la drogadicción son híbridos creados a partir de la mezcla del problema económico, psicológico y social:

Económico: El poder económico neoliberal usado actualmente en la economía nacional e internacional excluye, estigmatiza, aliena y quita las oportunidades a los jóvenes que no ven otra alternativa que refugiarse en una lucha de poderes, tratando de competir con el otro, tratando de dominar al otro, tratando de imitar (alienación) a los grandes poderes fácticos.

Psicológico: El joven al cual se sumerge en el pandillaje, tiene una fuerte carencia de afecto, de figura paterna y materna, todo ser humano necesita en los primeros años de vida una figura en la cual pueda formar su personalidad:

Siempre vemos a estos jóvenes como “malandrines con el rostro lleno de cicatrices” o “Pirañitas con su bolsa de terokal” sin embargo hay un trasfondo que analizaremos en el fundamento psicológico.

Social: El gran titiritero del mundo que mueve los hilos haciendo bailar a los dueños de los canales de televisión es aquel que impone modas y una sola manera de ver el mundo, es aquel que enseña a los jóvenes: “Si no eres como los musculosos y curvilíneas de esto es guerra y combate no eres nadie “.

Los modelos televisivos causan frustración en el adolescente en el cual no se siente realizados porque no pueden ser como ellos, sintiendo un fracaso como persona.

Durante nuestras visitas a la comunidad llegamos a diferentes conclusiones en la cual nos ayudara a tener mayor conocimiento de la forma de criar de los niños de Virgen de Guadalupe:

Las jornadas laborales no permiten que los padres pasen el tiempo con sus hijos, esto lo verificamos en la asistencia de reuniones o escuela de padres en la cual solo están presentes las madres de familia, caemos en el mismo problema, el sistema económico.

El stress que genera la preocupación económica en el hogar acrecienta las frustraciones de los padres.

Como se ha mencionado líneas arriba el pandillaje y la drogadicción es uno de los grandes problemas que enfrenta la comunidad hoy en día, se han convertido para los jóvenes en los grandes escapes de la realidad; creando una diferente, para aminorar el dolor que causa las carencias emocionales.

2.1.6. Aspecto organizacional

La comunidad Virgen de Guadalupe presenta en su organización comunitaria el club de damas, también cuentan con un club deportivo llamado “Club Deportivo Social Cultural Virgen de Guadalupe”, fundado el 10 de abril de 2005 con la ayuda de los dirigentes. Cuentan con el programa de vaso leche. El alimento es entregado

preparado y las personas lo recogen de lunes a viernes en las mañanas. Este programa beneficia a muchos de los niños de la comunidad.

Según la muestra tomada de la comunidad nos informan que no hay comedores populares en Virgen De Guadalupe. Pero, que en un determinado momento si hubo un comedor popular, actualmente no está en funcionamiento. También cuentan con un Quali Warma, el cual próximamente será aperturado.

2.1.7. Aspecto Educativo Cultural

La comunidad Virgen De Guadalupe presenta tres niveles educativos, el nivel inicial, el nivel primario y el nivel secundario. Así tenemos un colegio estatal de nivel inicial llamado “Santísima Virgen de Guadalupe” N° 147, un colegio estatal de nivel primaria y secundaria llamado “Virgen de Guadalupe” N° 5142. También encontramos el colegio particular “Las Américas” de nivel inicial y primario, también el colegio particular “Harry Sullyvan” de nivel primaria y secundaria. Hemos podido constatar que en la comunidad no hay academias preuniversitarias, ni instituciones de educación superior, ni Universidades.

Los habitantes de la comunidad según el diagnóstico nos mencionan que ven a los centros educativos solo como el lugar donde sus niños se quedan para terminar la escolaridad obligatoria, no para que aprendan y se desarrollen como personas. Nos mencionan que al final los muchachos no saben nada y solo terminan para estar en las esquinas o en el pandillaje. Los pobladores consideran que la educación particular es mejor y que solo porque no tienen los recursos necesarios ellos ponen a sus hijos en estatal.

La realidad tanto de los docentes como de los padres de familia de la comunidad, se ve reflejada en el trato que tienen con los niños, esto se demuestra en su enseñanza autoritaria, en donde no desarrollan actitudes empáticas, afectivas entre sus alumnos, padres –hijos, por tanto este entorno social y familiar también influye a que este tipo de comportamiento se refuerce. Los docentes y los educandos están en constante

lucha, porque el docente quiere que los niños aprendan pero no utiliza ninguna técnica adecuada para que el alumno pueda aprender.

La comunidad Virgen de Guadalupe presenta durante el año algunas actividades que son muy significativa para ellos. Entre ellas tenemos a la fiesta “De la Cruz de Madera”, esta fiesta se celebra en honor a la cruz que se encuentra en una elevación parecida a un cerro. También celebran en octubre la fiesta de La Virgen De Guadalupe, esta fiesta la celebran en honor a la patrona de la comunidad, la cual lleva su mismo nombre. Al finalizar el año, en diciembre, la comunidad se viste de gala para celebrar un aniversario más, en la cual toda la comunidad participa de manera conjunta.

La comunidad Virgen De Guadalupe cuenta con 7 espacios para parques, los cuales por el momento solo han quedado en proyectos y promesas de los alcaldes. Con lo que cuentan por el momento es con una cancha deportiva de gras sintético, el cual es alquilado por horas para los que practican futbol en la zona. Sin embargo, al ponerle precio a la losa deportiva los muchachos no tienen como liberar su energía, se le corta a la juventud toda posibilidad de entretenimiento sano aumentando las posibilidades de ser parte de grupos de delincuentes y drogadicctos que de por si abundan en la zona. Esto influye a que los habitantes de la comunidad tengan que salir hacia los distritos vecinos para tener un esparcimiento familiar. De esto la municipalidad aun no toma las cartas en el asunto, para que los proyectos que se han quedado solo en promesas, sean cumplidos.

La gran debilidad que presentan es que arrastran costumbres que denigran al niño y a la mujer, haciendo de ellos los más vulnerables a los peligros de la sociedad, trayendo así la gran amenaza de la delincuencia y la drogadicción imperante en la zona, la cual trae consigo la inseguridad de la población.

2.2. PRINCIPALES CARACTERÍSTICAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

2.2.1. Reseña histórica

La institución educativa “Virgen de Guadalupe” N° 5142 de Ventanilla se fundó el primero de setiembre del 2006, durante el segundo gobierno de Alan García Pérez. La mencionada institución educativa se instaló en la Mz “C” Lote 01, barrio XV, grupo residencial 2, del Asentamiento Humano Virgen de Guadalupe de Ventanilla.

Gestionaron la creación de dicha escuela el secretario general del Asentamiento Humano Jesús Villalobos Zamora y la licenciada Rudy Padilla Hijar directora de la UGEL de Ventanilla. Se creó mediante Resolución N° 00048. Se inició con cinco secciones del nivel inicial, siete secciones del nivel primario, y cuatro secciones del nivel secundario con un total de 327 alumnos.

La institución educativa presenta en su historia dos momentos:

Primer momento: Como anexo de la Institución Educativa Inicial N° 120 Casuarinas y el nivel primario se anexó a la Institución Educativa N° 5130. Posteriormente se incluye el nivel secundario.

Segundo momento: El 12 de febrero del 2008 mediante la Resolución N° 000480 fue creada la Institución Educativa Nacional N° 5142 “Virgen de Guadalupe”, este es el momento donde se independiza de otras instituciones.

La mencionada institución cuenta con dos niveles: Primaria y secundaria.

La I.E. N° 5142 “Virgen de Guadalupe” del distrito de Ventanilla durante su proceso histórico ha obtenido logros importantes. En el 2013 se inició el proceso de autoevaluación IPEBA con fines de acreditación y también el reconocimiento y felicitación por el logro de objetivos trazados en el programa presupuestal de prevención del consumo de drogas en el ámbito educativo DEVIDA DREC 2013, entre otros reconocimientos.

La mencionada Institución presenta dificultades en su desarrollo debido a que se encuentra en condiciones precarias, en especial con el servicio de agua y desagüe,

que llega intermitentemente. La oportunidad que tiene la I.E. N° 5142 “Virgen de Guadalupe” es el apoyo en su infraestructura de parte del municipio de Ventanilla y el Banco de Crédito del Perú. Sin embargo presenta amenazas de inseguridad, y la presencia de pandillaje y drogadicción.

A pesar de todo la I.E. N° 5142 “Virgen de Guadalupe” ha logrado superar estos inconvenientes y se continúa gestionando para la mejora en favor de los niños.

2.2.2. Infraestructura

La I.E. N° 5142 “Virgen de Guadalupe” cuenta con un local propio para las clases, el cual fue construido por los mismos padres de familia, los cuales viendo la necesidad de que el Ministerio de Educación no apoyaba con los materiales para la construcción de la Institución Educativa, decidieron entonces organizarse y levantar el colegio. Con madera, triplay y calaminas empezaron a construir y fue entonces que colegios estatales de los alrededores, brindaron su apoyo con donaciones, asimismo la UGEL de Ventanilla se hizo presente con donaciones para la construcción de pisos y baños como de aulas prefabricadas.

La I.E. N° 5142 “Virgen de Guadalupe” se encuentra al empezar el Asentamiento Humano Virgen De Guadalupe. En estos momentos la mencionada Institución cuenta con 15 aulas que miden aproximadamente 35 m² cada una. Las aulas cuentan con ventilación cruzada, para que el ambiente este fresco y apto para el estudio. Por otro lado existe un ambiente exclusivo para el director y otro para el área administrativa.

Las paredes que cubren la Institución Educativa N° 5142 “Virgen de Guadalupe” están pintadas de verde y son de madera, en cambio las paredes de las aulas son de drywall y de madera. Los techos son cubiertos con láminas de drywall en algunas aulas y de calamina en otras aulas. Los pisos de las aulas son de “falso piso”, pero fuera de las aulas, los pasadizos tienen el piso natural, que es de arena.

La I.E. N° 5142 “Virgen de Guadalupe” del distrito de Ventanilla tiene una extensión de terreno de aproximadamente 7000 m². Actualmente no cuenta con patios de recreación, tampoco con Biohuertos, laboratorios, ni biblioteca.

La mencionada I.E. N° 5142 “Virgen de Guadalupe” del distrito de Ventanilla durante el tiempo se ha mantenido, no habiendo ningún avance en su infraestructura. Las

dificultades presentadas hasta el momento se han debido a la falta de patios de recreación, estrados para las formaciones y actividades extracurriculares, techos de concreto y pisos asfaltados, los cuales han traído amenazas de parte de los roedores, la lluvia, el frío y la humedad. Pero tienen una gran oportunidad gracias a la inversión de la entidad privada del Banco de Crédito del Perú y del apoyo de la municipalidad de Callao, los cuales este año empezaron la construcción del I.E. N° 5142 “Virgen de Guadalupe”, en un espacio que se encuentra al costado de la Institución.

2.2.3. Escolaridad

Con respecto a la escolaridad, la oferta y demanda educativa de la Institución Educativa N° 5142 “Virgen de Guadalupe” del distrito de Ventanillalo podemos verificar en el siguiente cuadro:

Grados de primaria	Cantidad de alumnos 2014
1er grado “A” y “B”	54 alumnos
2do grado “A” y “B”	39 alumnos
3er grado “A”, “B” y “C”	64 alumnos
4to grado “A” y “B”	56 alumnos
5to grado “A” y “B”	74 alumnos
6to grado “A” y “B”	57 alumnos

Grados de secundaria	Cantidad de alumnos 2014
1er grado “A” y “B”	90 alumnos
2do grado “A” y “B”	66 alumnos
3er grado “A” y “B”	64 alumnos
4to grado “A” y “B”	49 alumnos
5to grado “A” y “B”	57 alumnos

Los datos son del 14 de mayo del 2014. Pero en nuestra práctica en la institución hemos notado que la cantidad de alumnado ha aumentado hasta la fecha.

En la Institución Educativa I.E. N° 5142 “Virgen de Guadalupe” viene funcionando el sexto grado desde el año 2008, notando que en estos últimos grados se mantiene el número de estudiantes que se matricularon en los primeros grados.

La deserción escolar no es muy notoria en la I.E. N° 5142 “Virgen de Guadalupe”, por el contrario hay mucha demanda educativa en donde desde los 6 años de edad los alumnos son matriculados en el nivel primario y luego continúan la secundaria en la misma Institución. Deducimos que este incremento en la demanda educativa se debe a la construcción del colegio Virgen de Guadalupe, el cual tendrá una gran infraestructura.

En palabras de la secretaria del colegio, la señora Mariana Miranda Yauri, *“la asistencia de los niños a la Institución Educativa es total durante todo el año, donde demuestran ser niños sociales, laboriosos dentro y fuera de la Institución Educativa. Asimismo el rendimiento académico es regular en todos los grados”*, pero en nuestra práctica hemos notado que es todo lo contrario ya que los niños presentan problemas de sociabilización y agresividad, y que su rendimiento académico es muy bajo debido a los diversos factores que interrumpen su desarrollo.

Los docentes y personal de la institución educativa N° 5142 “Virgen de Guadalupe” tratan a los alumnos como internos de una cárcel, les gritan, los denigran, los maltratan y los ofenden, hemos tenido muchos percances con el auxiliar Pedro Vega, la secretaria mencionada líneas arriba y un docente de secundaria ya que cada vez que va un practicante de la Universidad de Ciencias y humanidades a pesar que se identifica los tratan como ladrones.

La mencionada Institución cuenta con un plan anual de trabajo, el cual permite que estén organizados durante todo el año. Para las sesiones de clase solo los primeros grados utilizan el material didáctico entregado por la UGEL, los grados superiores no utilizan materiales didácticos.

Se realiza un acompañamiento en los primeros grados a aquellos niños que no logran los objetivos. El PELA verifica si hay este tipo de casos y realiza círculos de estudio para acompañar a los alumnos, pero de manera eventual.

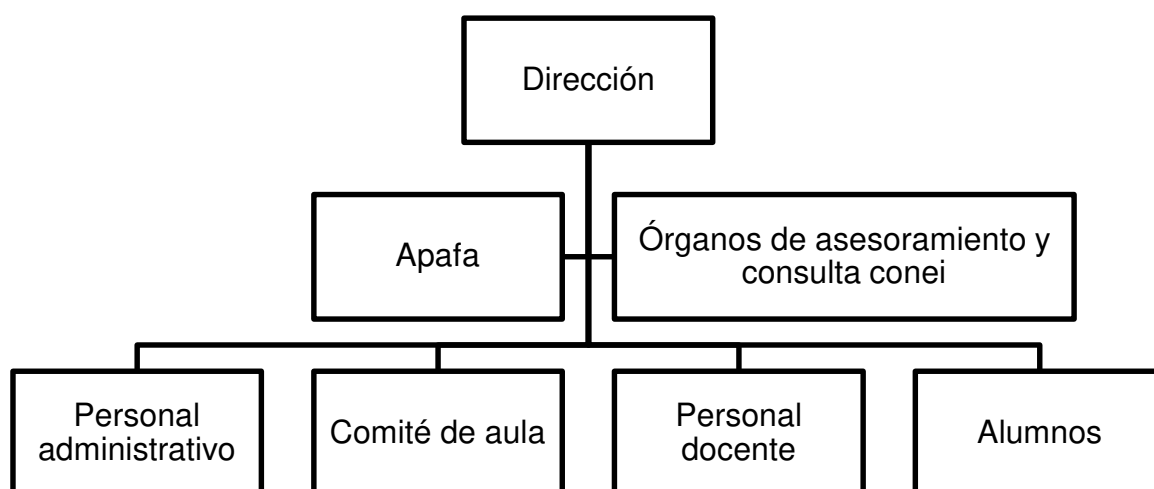
La Institución Educativa N° 5142 “Virgen de Guadalupe” del distrito de Ventanilla ha alcanzado significativos logros académicos durante su proceso educativo. Entre ellos tenemos la felicitación y reconocimiento por la participación y clasificación y ser ganador de un puesto en la etapa nacional del Premio Nacional de Narrativa y Ensayo “José María Arguedas” 2013, en el nivel secundario, entre otros.

Las dificultades que presenta la I.E. N° 5142 “Virgen de Guadalupe” con respecto a la escolaridad son el bajo rendimiento escolar y una leve repitencia. Esto se da por la amenaza de no tener el apoyo de los padres y en algunos casos se da por que los padres son analfabetos. Con respecto a la inclusión, tienen la oportunidad de la asistencia de una psicóloga que viene eventualmente, pero aquí se ve la falta de un seguimiento para dar un verdadero apoyo al alumno.

2.2.4. Organización

La I.E. N° 5142 “Virgen de Guadalupe” del distrito de Ventanilla está organizada desde el área directiva, seguida por el área administrativa, personal docente, alumnos y padres de familia. Como lo veremos en el siguiente organigrama.

Organigrama de la Institución Educativa N° 5142 “Virgen de Guadalupe”



Las funciones de la dirección administrativa son las de encargarse de todo lo referido a la organización de documentos del proceso educativo, acompañando al área directiva en su trabajo interno. Asimismo se encuentra el personal de servicio, encargado del mantenimiento respectivo de la I.E. N° 5142 “Virgen de Guadalupe” y la correcta atención a los alumnos al ingresar y salir de la Institución.

El Director es el representante legal de la I.E. N° 5142 “Virgen de Guadalupe” del distrito de Ventanillay se le otorga la autoridad y la responsabilidad necesaria para que se cumplan los fines del centro o programa educativo respectivo.

Las funciones de la dirección pedagógica o Académica es realizar un trabajo en contacto directo con los educandos y en coordinación estrecha con sus colegas, participando del planeamiento del trabajo educativo, diseñando y concretando las situaciones de aprendizaje con los materiales e instrumentos de evaluación correspondientes.

Actualmente existen coordinadores de las áreas de desarrollo curricular, los cuales cumplen la función de coordinar junto con los docentes todo lo referente a la programación curricular, para que puedan trabajar durante todo el año escolar.

En la Institución encontramos los comités de aula, los cuales se encargan de apoyar a la docente en lo que respecta a la mejora de la educación de sus hijos. Pero también encontramos a nivel del I.E. N° 5142 “Virgen de Guadalupe” del distrito de Ventanilla, a la APAFA, la cual coordina con el director para la mejora de la institución en bienestar de los alumnos.

Cada aula cuenta con su propia organización escolar, tomando un policía escolar y un brigadier para que apoyen en mantener el orden, la limpieza y el respeto en el aula, y así poder aprender organizados en equipos. También se cuenta con un brigadier general del nivel secundario.

Las dificultades presentadas en la historia organizativa de la I.E. N° 5142 “Virgen de Guadalupe” del distrito de Ventanilla, es que en los comienzos de la Institución, se cambió muchas veces el área directiva, asimismo se tiene inconvenientes con el personal administrativa debido a sus faltas y tardanzas, además no aportan más de su tiempo en algunas situaciones que se presentan.

2.2.5. Relaciones con la comunidad

La I.E. N° 5142 “Virgen de Guadalupe” del distrito de Ventanilla mantiene una comunicación directa con los padres de familia través de la asociación de padres de familia (APAFA). La institución coordina con la APAFA sobre algunas actividades que puedan realizar a fin de mejorar la Institución Educativa. Esta es casi la única manera en que la institución educativa mantiene una comunicación directa con la comunidad.

Lamentablemente la mencionada I.E. N° 5142 “Virgen de Guadalupe” del distrito de Ventanilla no viene desarrollando ningún tipo de proyecto con la comunidad. Así mismo tampoco realiza actividades de proyección educativa en la comunidad, solamente se realiza la escuela de padres dentro del colegio. A su vez ni los docentes, ni los representantes institucionales participan en las asambleas comunales.

Debido a esto la I.E. N° 5142 “Virgen de Guadalupe” del distrito de Ventanilla no conoce la realidad que rodea al estudiante, ya que no se compromete con la comunidad ni mucho menos participa en ella para el bienestar de los estudiantes. Sobre todo esto la Institución carece de una preocupación y falta de compromiso para con la comunidad.

2.3. PRINCIPALES CARACTERÍSTICAS DEL AULA

Nuestro interés como grupo de investigación que busca nuevas soluciones a la problemática educativa hemos hecho un análisis en el aspecto físico del aula del 3º B de la institución educativa “Virgen de Guadalupe” N° 5142 a cargo de la profesora Maribel Alcántara Hilario.

Con huincha en mano empezamos a hacer las mediciones correspondientes para poder conocer las dimensiones físicas del aula y saber si reúne las condiciones óptimas para que se desarrolle el proceso de enseñanza – aprendizaje de manera efectiva.

2.3.1. Aspecto físico

La dimensión del aula es de 6.90 m de ancho y 7.03 m, la superficie por alumno es de 48.50 m², cuenta con 2 puertas de 2.09 m de alto y 99 cm de ancho, cuenta con 4 ventanas medianas de 1.08 m de ancho y 1.57 en la cual permite que la iluminación sea adecuada porque deja entrar la luz natural al salón.

El material de la pared es de acero y su altura es de 3 metros, El color del piso y de la pared es plomo claro, por lo tanto podríamos decir que no desfavorece para que el aula esté iluminada. Pero si es un color muy triste y opaco.

El tamaño de la pizarra es mediano y su material es de acrílico, está separada del piso 73 cm. Mide 1.20 de ancho y 2.39 de largo. La pizarra tiene una altura adecuada para que los niños puedan trabajar en él, ya que todos la alcanzan.

El aspecto físico del aula es muy triste ya que las paredes no tienen un color agradable. Es todo plomo sin vida, sin motivación para el niño. Carece de espacios para la lectura, hay asientos y mesas amontonadas en la parte de atrás que hacen sentir al aula más pequeña y da la sensación de que están todos apretados aunque en la semana anterior han retirado mesas y sillas sobrantes dejando más espacio para que los niños puedan moverse libremente.

Ya que el aspecto físico es muy tétrico, los alumnos no están motivados por la ambientación o por el color, esto da pie a que el alumno no tenga interés de asistir a su centro de estudios.

2.3.2. Mobiliario

El mobiliario cuenta con 34 sillas, 30 mesas individuales, dos armarios, un librero, un pupitre para la docente y una silla para la docente, no se encontraban organizados ya que muchos de ellos estaban amontonados, en estos últimos días que asistimos al salón han disminuido las mesas y las sillas de los alumnos quedando un total de 28 mesas y 32 sillas, lo cual está en función de la cantidad de estudiantes, ya que cada uno cuenta con su mesa y su silla y ya no están tan apretados como semanas anteriores. Están en buen estado, les falta algo de pintura pero están resistentes para el uso escolar.

La anchura de la mesa no es de la medida permitida. La anchura de la mesa es de 60 cm. y la permitida tiene como mínimo 70 cm.

Barreda (2012, p.6) señala que: *La disposición de las mesas es una característica física de la clase, pero sin embargo está muy relacionada con la metodología que se quiera llevar a cabo, y como técnica para conseguir y mantener la atención de los alumnos.*

El mobiliario influye en el proceso de enseñanza aprendizaje, ya que si no está bien organizado, los alumnos no pueden desplazarse dentro del aula, no pueden acercarse

a la docente para hacerle llegar inquietudes o para compartir con los compañeros y esto influye en su aprendizaje de manera negativa.

2.3.3. Material didáctico

En el aspecto de los materiales didácticos, en el aula de clases encontramos imágenes, y trabajos hechos por los mismos alumnos, pero de ahí no se encuentra ningún material concreto que refuercen los aprendizajes en los alumnos.

Con respecto a nuestro trabajo de investigación, el aula se encuentra ambientada pero esta ambientación esta mezclada con los materiales de secundaria del turno mañana. De lo observado no se evidencia mucho material de ambientación de la profesora, no hay maquetas ni materiales concretos.

La maestra nos comenta que ella compra los materiales para ambientar el aula y luego pide una cierta cantidad de dinero a los padres para devolver lo que se gastó.

Es por esto se ve interrumpido la ambientación ya que muchos padres no cuentan con una solvencia económica suficiente, impidiendo que se compren materiales para la ambientación. Es por eso que la docente reutiliza las hojas para poder entregar las hojas de aplicación a los alumnos. Creemos necesario que la maestra reutilice los materiales y que incluso utilice materiales reciclables para la ambientación.

También nos comentó que los niños ya no necesitan materiales didácticos porque ellos ya tienen las nociones básicas de la suma, resta y el tablero de valor posicional. Además ese material es usado por los niños de primer grado.

Nosotros como grupo creemos que los niños de tercer grado necesitan material concreto para lograr el aprendizaje de la matemática, ya que de esta manera el alumno pueda desarrollar mejor sus aprendizajes, vivenciándolo.

Si la docente utilizara materiales didácticos, ella podría generar en sus alumnos el interés por la matemática, haría que sus alumnos trabajen de manera colectiva, lúdicamente, y en un ambiente agradable. La enseñanza tradicional que ella imparte afecta el lado emocional del niño, y el utilizar diversos materiales ayudaría a que el ambiente de aula mejore.

Además de ello no se aprecia ningún material didáctico en el aula, la docente no propicia la creación de algún material didáctico con los alumnos, por lo tanto su aprendizaje queda varado; sin ningún material concreto o vivencial que afiance y desarrolle su aprendizaje matemático, ya que tenemos que tener en cuenta que en el área de matemática el alumno tiene que estar en contacto necesariamente con materiales concretos e incluso materiales; que de acuerdo a los que ellos experimentaron, puedan crearlo de manera colectiva con la participación de todos sus compañeros , a fin de generar las relaciones interpersonales y el aprendizaje significativo en los estudiantes.

2.3.4. Organización

El aula como ya lo mencionamos está ambientado según las áreas; pero no todas las áreas están trabajadas adecuadamente. Mostraremos a continuación las áreas consideradas:

- Comunicación
- Personal social
- Ciencia y ambiente
- Arte
- Religión
- Matemática

Las áreas están mezcladas con la ambientación de secundaria del turno mañana. Esto puede causar que los alumnos se distraigan y su aprendizaje se interrumpa con otro ya que no podrá relacionar lo aprendido con lo que observa en el aula.

De lo observado el aula cuenta con espacio grande ya que por lo observado es una de las aulas más grandes del colegio; por ello la maestra debería de aprovechar el espacio para propiciar a sus alumnos su aprendizaje. A fin de que ellos se sientan libres de poder vivenciar lo aprendido compartiendo con sus compañeros.

El estado debería de propiciar material didáctico para todos lo grados a fin de que se puedan desarrollar en los estudiantes los aprendizajes esperados.

Con lo que respecta a la organización la maestra debe de tener en cuenta que es mejor trabajar formando equipos en el aula ya que de esta manera el alumno podrá relacionarse mejor con sus compañeros y compartir opiniones.

Hay muchas formas de organizar las mesas; tal vez puede ser las mesas ordenadas en U, en equipos, en círculo, todas estas maneras favorecen al aprendizaje del alumno propiciando que compartan sus ideas colectivamente. La maestra deberá siempre de monitorear el trabajo del estudiante, para verificar que el trabajo en equipo sea ameno y empático, fomentando el respeto, igualdad y otros valores que puedan formar a los alumnos como personas.

Capítulo III: CARACTERIZACIÓN DE LA PRÁCTICA PEDAGÓGICA

3.1. DESCRIPCIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

El ser humano desde su nacimiento posee una capacidad innata que le permite conocer el mundo que lo rodea. Desde su corta edad empieza a tener experiencias que le permitirán descubrir cómo es el mundo y cómo actuar en él. Empezando desde el primer contacto con la madre seguidamente, dará sus primeros pasos y luego se iniciará en el mundo de la escolarización, donde le espera realizar una serie de actividades para desarrollar ciertas habilidades que le permitirán desarrollarse íntegramente como persona.

El aprendizaje que recibe el niño en casa desde su nacimiento es un aprendizaje vivencial en donde el niño interactúa con su medio ambiente directamente, está aprendiendo lo que realmente le servirá para su desarrollo. En la escuela el niño puede recibir una enseñanza que no le permita interactuar con lo que más le interesa, por lo tanto su aprendizaje se verá interrumpido y no será significativo.

La etapa de la escolarización es muy compleja para el niño, ya que empieza a vivir experiencias de socialización ya no solo con la madre o el padre sino con niños de su misma edad, con la docente y los que integran la escuela. Las experiencias vividas repercutirán en su nueva vida escolar. Todo lo que le han proporcionado hasta ese momento sus padres y los que están en su entorno, influirá en estas nuevas relaciones interpersonales. Si ha habido carencias emocionales, alimentarias o de otra índole, influirá negativamente durante el aprendizaje. ¿Cómo puede la mente estar sana si el cuerpo está enfermo? ¿Acaso los niños que tienen carencias emocionales por parte de sus padres, aprenderán normalmente? Claro que podrán aprender, pero el esfuerzo que pondrán para hacerlo será mayor.

No solo lo emocional influye en el aprendizaje sino, lo físico. El estado físico del niño debe estar óptimo, pero en nuestra realidad, los niños sufren de una mala alimentación, van a las aulas incluso sin tomar desayuno y con rasgos de estar bien nutridos, están desganados y no prestan atención, ni tienen interés en la clase y es allí donde ocurre que el aprendizaje se ve resquebrajado. Esto se ve reflejado diariamente en las aulas como un modelo de nuestra realidad, llena de abandono por parte de los responsables de la educación y de los padres.

Para que el aprendizaje se realice se necesita tener una buena enseñanza, y no olvidemos que en la escuela somos los docentes los responsables de que este proceso se realice satisfactoriamente. Pero como poner toda la carga sobre el docente, es acaso el único responsable de que todo sea color de rosa, acaso el no viene con sus propias cargas, carencias y debilidades como cualquier otro ser humano. Es importante recalcar la importancia de la influencia del estado emocional de los participantes de la comunidad educativa. Si el clima de aula es negativo, ya sea por los diferentes factores que intervienen en el proceso de enseñanza-aprendizaje, el aprendizaje se verá interrumpido, no será significativo para el niño, por lo tanto crearemos una conciencia memorística en el educando.

Sebastián (1986, p. 89) menciona que el *"aprendizaje vivencial, experiencial, significativo, es el que va con la naturaleza, con el crecimiento y la actualización de sí mismo en el camino de la evolución humana"*.

3.1.1 Descripción del proceso de enseñanza

Las observaciones que se describirán a continuación pertenecen la I.E. N° 5142 "Virgen de Guadalupe" del distrito de Ventanilla en el aula de 3º B a cargo de la docente Maribel Alcántara.

Encontramos que en este proceso existen algunas desorganizaciones por parte de la maestra ya que cuando le pedimos sus sesiones nos dice que aún no lo tiene que lo hará el domingo, ya que ella realiza semanalmente su programación de clase; vemos también que si cuenta con su portafolio, y cuenta con todos los documentos administrativos.

En el proceso de enseñanza vemos que saluda a los niños pero no realiza ninguna actividad para la motivación de los alumnos, tampoco realiza preguntas ni genera oportunidades de conflicto cognitivo, solo escribe en la pizarra y pide que escriban, no existe ningún tipo interés por parte de la maestra para que los alumnos aprendan, solo cumple su trabajo, cada movimiento de los alumnos siempre está llamando la atención, siempre esta parametrando sus movimientos y los trata como si fueran adultos, los alumnos no participan ni son parte de la clase, tan solo escuchan mientras que la maestra explica y a la vez grita.

Andaluz (citado por Sebastián, 1986) Nos menciona: Porque un maestro transmite lo que el mismo vive y siente, lo que valora, ama, odia, lo que desprecia, lo que aburre y cansa.

Por otro lado se pudo apreciar que la docente en el desarrollo de la sesión de clase no propicia un desarrollo de procedimiento lógico a fin de obtener un aprendizaje significativo en los estudiantes. Es por eso que la enseñanza que les brinda la docente a los niños no es significativa para ellos, y por lo tanto aprenden solo para el momento. Como simples receptores de información que no significaran nada para el educando.

Es por ello que debemos de tener en cuenta que la enseñanza que le brindaremos a los educandos debe de estar orientada a desarrollar un aprendizaje significativo en los alumnos a fin de que estos aprendizajes sean de ayuda para el desarrollo del niño en la realidad social en la que este se desarrolle.

En las sesiones aplicadas por la docente pudimos observar que no con mucha frecuencia organiza a los estudiantes para el desarrollo de sus actividades; los alumnos mayormente están sentados en sillas individuales y en filas, todos con miradas directamente a la pizarra. Por todo esto se es difícil que los alumnos puedan desarrollar relaciones interpersonales con sus compañeros ya que están parametrizados a seguir indicaciones incapaces de poder vivenciar habilidades, destrezas que en algún momento pueda compartir con sus demás compañeros, ya que podríamos decir que impide que los alumnos puedan interrelacionarse y expresar opiniones colectivamente.

Por otro lado la docente no promueve la participación de los alumnos a través de preguntas, pero mayormente esto es parametrado por la profesora al momento de

callarlos para que no se arme un desorden en el aula como ella lo afirma. Tanto así que lo que la docente fomenta que los alumnos se abstengan a participar.

Por otro lado observamos que la docente no desarrolla constantemente la participación de los estudiantes a través de preguntas, impidiendo que los alumnos puedan expresar su experiencias con sus compañeros esto es porque a la profesora le interesa primordialmente avanzar con las actividades planeadas para el día, por otra parte se podría decir que no le toma mayor importancia a las participaciones de los alumnos.

La enseñanza impartida por el docente debe de ser significativa, para los alumnos esto se da con ayuda de materiales y recurso didácticos que la docente debe implementar en el desarrollo de sus actividades. Pero esto es lo que la docente no hace en el desarrollo de sus actividades, ya que carece de materiales didácticos que afiancen el desarrollo de los aprendizajes de los alumnos. De esta manera es por eso que el alumno no se siente motivado ya que solo lo que el alumno percibe y adquiere por parte de la docente son conocimientos y ningún material motivador.

De lo observado en la práctica profesional se pudo apreciar que los alumnos tienen muchas carencias, como lo es la falta de afecto y que están sometidos por la sociedad. Pero es donde la docente debería de ayudar y tratar de resolver estos problemas; pero en vez de ello la docente para poder calmar todo esto por falta de la preparación emplea en todas sus sesiones el conductismo y el cognitivismo, formando al alumno dependiente de ello, llevándolo a que el alumno no se desarrolle integralmente con sus compañeros. La profesora al aplicar estas técnicas hace que los estudiantes no puedan socializar de manera correcta porque siempre van a estar condicionados por la maestra.

Por lo observado la enseñanza impartida por la docente no muchas veces promueve el desarrollo de habilidades de los alumnos, ya que no permite que los alumnos se involucren en la exploración de los conocimientos que se les está brindando, por lo tanto no se le permite diferenciar, comparar o desarrollar una actitud crítica con lo que se le da a conocer.

En el desarrollo de la sesión la docente no propicia una autoevaluación en los niños que es parte fundamental de toda sesión, ya que los alumnos no pueden desarrollar

su capacidad crítica sobre todo lo aprendido. La profesora por evitar esto va directo a los instrumentos de evaluación escrita que es lo que ella emplea como revisión de aprendizajes del alumno. Lo que muchos profesores hacen es evaluar y poner en juicio los conocimientos de los alumnos en una hoja para ver si el alumno aprendió o no, en vez de emplear la autoevaluación en ellos.

Ya que la profesora no promueve la autoevaluación en los alumnos, tampoco promueve la reflexión de los aprendizajes logrados por ellos en vez de ello solo deja actividades en la pizarra para que practiquen mientras ella se sienta en su escritorio a revisar.

Villanueva (2005, p 55) señala que: *“La autoevaluación es el proceso de evaluación individual donde cada alumno reconoce sus dificultades y sus logros. Permite encaminar a los alumnos hacia aprendizajes autónomos, a establecer compromisos personales con relación a su propio proceso de aprendizaje”*.

En lo que respecta con los espacios que la profesora promueve para que se evidencie los aprendizajes; eso no ocurre en el aula ya que a pesar de que hay un buen espacio en el aula, los alumnos solo están sentados durante todo el desarrollo de la sesión de inicio a final.

Sebastián (1986) nos menciona que según Bertrán:

El educador humanista ayuda a su alumno a reivindicar el papel de ser autor y creador de su propia vida. Facilita a sus educandos un ambiente libre y creativo donde pueda florecer y surgir el "yo real" de cada individuo. Se supone, claro está, que dicho educador ya ha pasado por su propia liberación, yoica, interior. (Sebastián 1986, p. 89)

De lo observado a la docente notamos que su enseñanza no es la adecuada porque no toma al alumno como partícipe en su enseñanza sino como receptor de lo que ella imparte. Se debe considerar que los alumnos son todos diferentes con ganas de que les presten un poco de atención, eso debe ser

considerado al momento de enseñar, que ellos pueden aprender adecuadamente si la enseñanza es óptima.

3.1.2 Descripción del proceso de aprendizaje:

En el proceso de observación de nuestra investigación en el 3º B de educación primaria vemos que los alumnos están dispuestos a participar pero son cortados por la maestra, al sentir que la maestra se molesta temen participar, tienen algunos problemas para aprender, algunos niños se sientan separados del grupo al preguntarles nos dijeron que tienen problemas en su casa algo que la maestra ni enterada está, esto hace que el proceso de aprendizaje se vea deteriorado y que no se cumpla el fin de enseñar, el cual es que se produzca el aprendizaje el cual debe ser placentero para el alumno.

Se pudo observar que en el salón de clase carece de un buen clima y una buena motivación ya que la docente no prevé una motivación desde el inicio y hasta el final de la clase.

El ser humano necesita siempre de una motivación, de estar acompañados y de ser alentados durante todo el proceso de enseñanza-aprendizaje. Si esto ocurre la curiosidad innata de aprender del niño, se verá reforzada y se logrará el fin de la educación, que el alumno se desarrolle integralmente como persona. Como nos menciona Rogers (1992):

Es una manera de aprender que señala una diferencia en la conducta del individuo, en sus actividades futuras, en sus actitudes y en su personalidad, es un aprendizaje penetrante, que no consiste en un simple aumento del caudal de conocimientos, sino que se entreteje con cada aspecto de su existencia. (Rogers 1992, p. 143)

En el salón de clase pudimos observar que la docente no fomenta en ninguna de sus actividades que el alumno sea participe en la construcción de su propio aprendizaje ya que no propicia que los alumnos hagan predicciones de lo que aprenderán, planteen hipótesis de lo aprendido ni mucho menos que puedan dar sus conclusiones

con los aprendizajes brindados. Por todo ello el alumno es tratado como un simple receptor de conocimientos.

Para que los alumnos puedan desarrollarse intelectualmente necesitan de la interacción con sus compañeros por ello se induce a que los niños trabajen colectivamente como equipo y no como un simple grupo; por ello esto es lo que no se observa comúnmente en el aula, ya que la docente muy pocas veces forma grupos y si lo hace, no se percata de las que todos participen, ni mucho menos que se produzca un ambiente armonioso entre los alumnos.

Como se pudo observar los estudiantes si participan en las actividades de lectura pero de manera individual, no hay un seguimiento de la lectura con la docente más bien ello individualmente leen para luego responder a las preguntas.

Antes de que se produzca la lectura pudimos observar que no se propicia la predicción de tal lectura ya que esto es muy importante para la construcción de los aprendizajes.

Con lo que respecta a las preguntas de las lecturas, cada una de ellas son con un fin objetivo, esto impide que el estudiante pueda dar de manera subjetiva sus propias opiniones acerca de lo leído e interpretado por el estudiante, por lo tanto las preguntas formuladas por la docente no tiene ningún sentido literal, inferencial ni mucho menos criterial.

En la enseñanza de la matemática la docente no cuenta con materiales didácticos para que el educando pueda aprender con material concreto, ya que en palabras de la docente, los niños ya están grandes para eso, y solo a los niños de primer grado les sirve los materiales didácticos.

3.1.2.1 Clima de aula

El clima de aula en el aula del 3º B está deteriorado por que no hay una buena relación interpersonal entre los alumnos y la docente. Ellos se encuentran tensionados por la presión de la docente y lo muestran con el temor de participar. Al no participar los alumnos no expresan sus dudas e inquietudes ni comparten sus saberes, por lo tanto se refuerza el individualismo y no el compañerismo.

La docente se muestra irritable y no realiza ningún tipo de motivación para que los alumnos se sientan interesados por aprender. Durante toda la clase se siente una gran tensión por parte de la docente y de los alumnos, los cuales no disfrutaban el aprender.

Asímismo podemos precisar que al no existir una motivación en el aula, esto puede ser causa de la falta de interés y el aburrimiento de los alumnos, incluso puede llegar a la deserción escolar. Por eso enfatizamos la importancia de un buen clima de aula y del correcto uso de estrategias que fomenten la mejora del clima de aula.

Vemos que si la docente empieza a escuchar a sus alumnos, a respetar sus opiniones a dejarlos participar, a motivarlos y alentarlos, se mejorará el clima de aula y por lo tanto se producirá el aprendizaje, el cual se obtendrá con alegría y no de una forma presionada ni con temor.

La docente muchas veces trata a los niños como adultos, hablándoles directamente con palabras que el alumno no entiende, se podría decir que si llama a los niños por su nombre, pero de una manera formal, sin ningún tipo de cariño o afecto para que ellos se sientan bien en el aula. La docente nos informa que los niños son muy inquietos y para poderlos controlar siempre tienes que mostrar un aspecto autoritario sino ellos se te vienen encima y no te harán caso. Eso fue lo que la docente nos comunicó y lo que pudimos observar en el aula.

Barreda (2012, p.5) señala que: *“el clima de aula se crea a partir de varios factores, principalmente las relaciones sociales alumno-alumno y alumno-profesor, siendo este último el encargado de gestionarlo mediante las normas y la metodología adecuada a cada momento”*. Por todo ello nosotros afirmamos que los niños tienen baja autoestima, ya que viene de casa con problemas y llegan al aula esperando ser tratados con cariño para que ese malestar que el niño trajo de casa se evada con la atención de la profesora; pero esto no ocurre porque la docente no tiene un momento especial para con los niños, donde ellos puedan expresar sus inquietudes a fin de que la maestra los pueda ayudar; se pensó que en la hora de recreo era el momento oportuno, pero la docente se va a otra aula a conversar con otra profesora mientras los niños carentes de afecto tienen que esperar y seguir esperando a la profesora para que los atienda.

Durante las actividades grupales de los alumnos en el aula el trato raras veces es amigable, pero se podría decir que se llaman unos a otros por su nombre, pero cuando se trata de que tiene que trabajar en grupo muchos de estos niños son dejados de lado por otros niños que quieren tomar el control de líder de grupo dándose así una división entre los niños llamados así como los que no saben y otros como los que saben; todo ello lamentablemente no es evaluado por la docente, ya que solo espera a que los alumnos termine el trabajo. No hay un monitoreo por cada grupo. Evita que los alumnos puedan participar, y comentar sus puntos de vista.

Todo esto se da a que tanto la docente como los padres intervienen en este desarrollo; ya que ellos afianzan ese comportamiento en el niño.

Además pudimos observar que cuando los niños terminaron sus actividades grupales salen a exponer temerosos con lo que vaya a decir la profesora; y por supuesto la profesora entra a tallar aquí, puesto que cuando un niño esta temeroso pregunta de una manera soberbia a los demás integrantes si el alumno trabajo o no trabajo en el grupo, y si la respuesta es un no, la docente procede a calificarlo con una nota muy baja; en vez de preguntarle cual fue el motivo por el cual no trabajo, e incluso la docente pudo de haber monitoreado el trabajo de los alumnos para evitar estos sucesos.

Por todo esto los estudiantes deben de trabajar en armonía, respetándose mutuamente tanto las habilidades como las destrezas de cada uno de los alumnos. Esto se va dar si hay un monitoreo y atención por parte de la docente, los padres y el entorno social que cubre al alumno; si esto se da se podrá evidencia un respirar en el aula un ambiente armonioso, afectivo, empático, donde los alumnos y la docente se sentirán tratados como seres únicos capaces de poder relacionarse con los demás. Todo esto hará que se cree un buen clima de aula.

3.2. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

3.2.1. Situación Problemática

Los estudiantes del 3er grado B de Educación Primaria de la I.E. N° 5142 «Virgen de Guadalupe» en Ventanilla presentan dificultades en las relaciones interpersonales e intrapersonales tanto educador y educando, no habiendo ningún tipo de motivación por parte de ambos, esto conlleva a que el clima de aula se vea deteriorado, lo cual genera que los alumnos muestren desinterés por aprender, que no trabajen colectivamente, que no demuestren ningún respeto por los demás, aparte de ello los alumnos tienen conflictos emocionales que afectan fuertemente su desarrollo como persona, todo esto conlleva a que presenten dificultades en el aprendizaje del área de matemática, lo cual repercutirá en su formación integral.

En las sesiones aplicadas por la docente, en donde solo estuvimos de observadores, pudimos percatarnos que no organiza a los estudiantes para realizar actividades grupales; los alumnos están sentados en sillas individuales y en filas, todos con miradas directamente a la pizarra. Los niños están impedidos de interrelacionarse y expresar opiniones colectivamente.

Por otro lado la docente no promueve la participación de los alumnos a través de preguntas, pero mayormente esto es parametrado por la profesora al momento de callarlos para que no se arme un desorden en el aula como ella lo afirma.

Por otro lado a la profesora le interesa primordialmente avanzar con las actividades planeadas para el día, sin dar importancia a las participaciones de los alumnos.

En el desarrollo de las actividades de matemática la docente no propicia una actividad lúdica que afiance los aprendizajes obtenidos. Los estudiantes no se ponen en contacto con los materiales concretos, esto debido a que en el aula no encontramos materiales didácticos. Por otro la docente nos afirma que el Estado propició materiales didácticos, pero ella nos menciona que los niños de tercer grado ya están grandes para usar estos materiales y solo los salones del primer y segundo grado deben usarlo.

Además de ello en el aula los niños son tratados como personas adultas como ya mencionamos líneas arriba, la docente no tiene ningún trato amigable con los estudiantes siempre es de manera formal.

Debido a las evidencias encontradas en nuestras observaciones realizadas en las clases de matemática, cuando la docente realizaba el tema de problemas de adición y sustracción, pudimos encontrar nuestro problema de investigación, el cual nos llevó a una siguiente etapa en nuestro proyecto.

3.2.2. Formulación de la pregunta de acción

Ante el problema que se encuentra en el aula de investigación nos preguntamos: ¿Qué técnica didáctica se puede aplicar para mejorar el clima de aula y el aprendizaje del área de matemática de los estudiantes del 3er. grado B de educación primaria de la I.E. N° 5142 “Virgen de Guadalupe” del distrito de Ventanilla, durante el año 2014?

Ante esta interrogante nos respondemos:

La aplicación de juegos colectivos mejora el clima de aula y el aprendizaje del área de matemática de los estudiantes del 3er. grado “B” de Educación Primaria de la I.E. N° 5142 “Virgen de Guadalupe” del distrito de Ventanilla, durante el año 2014

3.3. OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN

De acuerdo a todo lo que conlleva nuestra investigación hemos planteados objetivos que nos ayudaran a mejorar el clima de aula y a mejorar la convivencia de los estudiantes para que se dé un adecuado aprendizaje de la matemática.

3.3.1. Objetivo General

Aplicar juegos colectivos para mejorar el clima de aula y el aprendizaje del área de matemática de los estudiantes del 3er. grado B de educación primaria de la I.E. N° 5142 “Virgen de Guadalupe” del distrito de Ventanilla, durante el año 2014.

3.3.2. Objetivos Específicos

- Desarrollar la técnica didáctica del juego colectivo para favorecer las relaciones interpersonales e intrapersonales.
- Aplicar sesiones de clase que mejoren el clima de aula para que el niño aprenda matemática.
- Lograr a través de la técnica didáctica del juego colectivo que se mejore la participación de los niños durante el aprendizaje de la matemática.

3.4. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA DEL PROBLEMA.

El problema del clima de aula solo es un detonante de lo que ocurre en la sociedad, niños y docentes con diferentes formas de crianza se juntan en un lugar cerrado donde de acuerdo al tipo de crianza es su relación entre unos a otros, nuestro trabajo de investigación sirve como una especie de terapia para que el docente y el alumno puedan controlar sus dolores internos y se pueda desarrollar con fluidez el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Cuando el ser humano tiene problemas emocionales deja de lado lo demás y concentra su energía en ello, por tanto si la docente y el alumno llegan a comprender sus conflictos internos llegaran a tener una verdadera comunicación intrapersonal y a su vez conllevará a que la comunicación entre docente- alumno y alumno- alumno se desarrolle de manera óptima.

El docente, alumnos y padres de familia serán los beneficiados con este trabajo de investigación, podrán entender el porqué de sus conflictos, el porqué de su comportamiento y partir de este trabajo podrán tomar las medidas propuestas en esta investigación, también podemos afirmar que esta investigación conlleva a que el docente pueda mantener una relación horizontal con sus alumnos volviéndose una práctica común para cada docente.

Capítulo IV: SUSTENTO TEÓRICO

4.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

a) Tesis 1

- Título: “JUEGOS EDUCATIVOS PARA EL APRENDIZAJE DE LA MATEMÁTICA”
- Autor de la tesis: Petrona Alejandra García Solís
- Lugar y año: Quetzaltenango 2013
- Conclusiones:

Los resultados obtenidos por el grupo experimental en comparación al grupo control comprueban que los juegos educativos para el aprendizaje de la matemática son funcionales.

La aplicación de juegos educativos, incrementa el nivel de conocimiento y aprendizaje de la matemática, en alumnos del ciclo básico, indicando así el logro de los objetivos previamente planteados.

El juego es aprendizaje, como tal, modifica la forma en que los estudiantes pueden realizar actividades que además de interrelacionarlos con su entorno inmediato, y también le brindan conocimiento que mejor el nivel de su aprendizaje.

Se determinó la influencia de la metodología activa, en contraposición con la tradicional, demuestra un progreso en el aprendizaje de los alumnos, pues los juegos educativos cumplen un fin didáctico que desarrolla las habilidades del pensamiento.

Los juegos educativos indican el logro concreto de las competencias, pues permiten que la mente de los alumnos sea más receptiva.

b) Tesis 2

- Título: EL JUEGO COMO RECURSO DIDÁCTICO EN LA ENSEÑANZA DE LAS MATEMÁTICAS DE 2º GRADO
- Autor de la tesis: Jenny Maribel Lezama Ruiz
- Lugar y año: Chimbote – Perú 2011
- Conclusiones:

Al terminar esta investigación que corresponde a la aplicación de los juegos didácticos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, mejora el logro de aprendizaje en el área de Matemática, de los estudiantes del tercer grado sección única de Educación Primaria, de la Institución Educativa “República Federal Socialista de Yugoslavia”, Nuevo Chimbote, en el año 2011; se llegaron a las siguientes conclusiones:

Se observa que al evaluar el logro de aprendizajes en el área de Matemática a través de un pre-test, el 92% de los estudiantes presentan un nivel de logro de aprendizaje en inicio, es decir C, siendo esto un reflejo de que la metodología utilizada no se relaciona con la configuración del logro de aprendizaje de los alumnos, generando que ellos no se sientan motivados para lograr el desarrollo de habilidades necesarias que les conllevaran a la mejora sustancial de las capacidades propuestas para el área.

Luego al estimar el logro de aprendizajes en el área de matemática a través de un post-test, se observa que el 100% de los estudiantes presentan un logro previsto, es decir A, en sus aprendizajes en el área de Matemática, se infiere que la estrategia didáctica utilizada se relaciona con el logro de aprendizaje de los estudiantes y que posibilita que ellos desarrollen las habilidades propuestas para el desarrollo de las capacidades matemáticas.

Se concluye que se acepta la hipótesis de investigación, cabe señalar que los resultados de la prueba de Wilcoxon son $P = 0,001 < 0,05$, es decir, la aplicación de los juegos didácticos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, mejora significativamente el logro de aprendizajes en el área de Matemática de los

estudiantes del tercer grado sección única de educación primaria, de la Institución Educativa “República Federal Socialista de Yugoslavia”, de Nuevo Chimbote, en el año 2011.

c) Tesis 3

- Título: ¿QUÉ RELACIÓN EXISTE ENTRE CLIMA EMOCIONAL DE AULA Y EL RENDIMIENTO ESCOLAR DE NIÑOS Y NIÑAS DE 2º AÑO BÁSICO DE UNA ESCUELA MUNICIPAL DE CERRO NAVIA?
- Autores de la tesis: Carrasco Plaza, Nancy; Orozco Araya, María Paz; Pino Silva, Sofía y Vargas Araneda, Victoria.
- Lugar y año: Santiago 2011
- Conclusiones:

Ha sido posible observar en el curso donde se ha realizado la investigación la existencia de buenas relaciones entre los actores, sustentadas en el respeto, la afectividad y la confianza incentivadas por la docente, quien asume su rol de corresponsabilidad lo que permite potenciar el protagonismo de todos los estudiantes, lo cual se ve reflejado en la participación que tienen éstos en el desarrollo de las clases. La docente constantemente manifiesta a través de su lenguaje verbal y no verbal, altas expectativas sobre el desempeño de sus estudiantes, permite la participación de todos, lo que favorece su autoestima, ya que valora y reconoce sus logros y aportes, por muy pequeños que estos sean. Utiliza el refuerzo positivo, pues no ridiculiza sus errores, sino que los toma en cuenta y los integra en las actividades de enseñanza, a través de una retroalimentación. Potencia los logros a través de la afectividad y la cercanía física que demuestra, haciendo que sus educandos se sientan importantes y protagonistas de sus propios aprendizajes.

Al abordar de manera pedagógica los errores de sus estudiantes, éstos no tienen miedo a expresarse, dando a conocer sus ideas a través de un lenguaje materno, lo que permite dar cuenta de la confianza y el respeto que existe entre pares. Esto es posible porque la docente hace énfasis en la diversidad de opiniones que se da dentro del aula.

Al establecer buenas relaciones dentro del aula, se genera una convivencia positiva, la que surge en gran medida, a partir de la implementación de normas que regulan la convivencia dentro del aula, reforzadas constantemente por la docente quien les da el sentido para que éstas sean comprendidas por sus estudiantes, ya que si bien éstas son impuestas, la docente siempre hace referencia al porqué de su existencia.

La docente es quien estimula en gran medida la conformación del clima positivo que se vive en el aula, a través de prácticas pedagógicas pertinentes y coherentes al contexto en que se desenvuelven sus estudiantes, desarrollando actividades que parten desde sus intereses y experiencias de vida. Siendo así, estas prácticas potencian el desarrollo cognitivo y emocional de sus estudiantes, lo que queda demostrado en el buen rendimiento escolar, tanto académico como conductual.

Es posible afirmar, a través de la revisión de los gráficos presentados, que el curso mantiene un buen rendimiento escolar, lo que se podría traducir en que la docente genera un clima apto para la obtención de buenos resultados académicos y conductuales, tal como se evidencia en los registros de observación. Sin embargo, no se puede desconocer la existencia de un pequeño grupo de estudiantes que tiene resultados académicos que están por debajo de la media del curso, así como otros estudiantes que, en momentos, muestran actitudes desfavorables para la buena convivencia.

En la entrevista realizada a la docente se puede dilucidar que la profesora desconoce u omite algunos aspectos que influyen en el desarrollo de un clima emocional positivo, pues ella se refiere reiteradamente a la concentración y al cumplimiento de normas, como si fueran estos aquellos factores que inciden mayormente en un clima propicio. Sin embargo en los registros de observación la docente demuestra prácticas pedagógicas que van más allá de reiterar normas y potenciar la concentración, pues está constantemente ligando emocionalidad en sus propuestas de enseñanza.

Se puede precisar que si la docente tuviera más conciencia de todos los factores que influyen en la generación de un clima emocional apto o desarrollara con mayor intencionalidad las emociones dentro del aula, los estudiantes lograrían mejores resultados en su rendimiento escolar, ya que de esta forma estaría fortaleciendo el desarrollo de habilidades sociales y emocionales, que permitirían a los estudiantes ser capaces de enfrentar los desafíos que se les presenten tanto en el aula como en su diario vivir.

Los estudiantes han afirmado que se sienten mal cuando la profesora los reta o les llama la atención, así como se sienten a gusto cuando la profesora les demuestra cariño o manifestaciones afectivas, lo que se podría traducir en estudiantes que se ven favorecidos o afectados por la emocionalidad que la docente demuestra en el aula. Los estudiantes al decir que les importa el trato que reciben de la docente en la realización de las clases, afirman de alguna manera la relación que existe entre clima emocional de aula y rendimiento escolar.

Se ha reflejado a partir de las entrevistas y los registros de observación, que la docente toma en cuenta los intereses y experiencias de sus educandos, logrando generar experiencias de aprendizaje motivadoras, permitiendo que los contenidos sean próximos, duraderos y significativos para sus estudiantes.

Queda demostrado, en este caso, que la generación de un clima emocional de aula posibilita el desarrollo de las emociones y los aspectos cognitivos, permitiendo el desarrollo integral del educando. Se debe ser consciente que el rol de educador, va más allá de las funciones que se desarrollan en el aula, ya que se debe formar a seres no sólo racionales, sino también emocionales, por lo tanto su labor debe ser trascendental y no concentrarse sólo en lo cognitivo.

A través de la experiencia vivida, consideramos que es necesario que todo docente esté al tanto de las emociones de sus educandos, ya que pueden existir momentos en que el estudiante asista al aula con una carga emocional que impida su trabajo escolar, por lo tanto es el docente quien debe generar instancias de diálogo, basadas en la confianza, que permitan incentivar la expresión del niño o niña, ya que de esta manera se podrán develar sus emociones y cómo éste se predispone al aprendizaje.

La labor docente exige un compromiso por parte de aquel que lo desarrolla, implica vocación y entrega, es necesario entender que los educandos son seres humanos que merecen una educación integral, como señala Maturana, los educandos deben ser aceptados como un legítimo otro en la convivencia.

Es por esta razón que las energías del docente deben concentrarse en brindar y generar espacios educativos pertinentes, que entreguen al educando las herramientas necesarias para enfrentarse a esta sociedad que día a día desvaloriza y anula las emociones, sin tener conciencia que éstas son la base de toda vivencia humana, que permite el despliegue del conocimiento y que por lo tanto deben desarrollarse para la trascendencia del ser humano.

4.2. FUNDAMENTO ECONOMICO

El actual modelo económico no favorece a la mayoría de la población, no privilegia los valores del ser humano como individuo y como sociedad.

El enfoque humanista considera que el avance social, económico, etc, es un medio que tiene como propósito elevar la calidad de vida del hombre, estos medios deben ser útiles para la vida práctica del ser humano y para desarrollar su personalidad.

¿Es posible que el actual modelo económico considere como eje principal el ser humano?

Para considerar al ser humano debemos dar una mirada a su realidad, a su diario vivir, y no solamente verlos como un medio para obtener más ganancias.

La realidad es que los niños van en camino de convertirse en marionetas dentro del círculo de las masas.

Para sentirse aceptados entran al mundo de la compra y venta, esto, es fabricado y esparcido por los grupos de poder que convierten a las personas en consumistas. A esto nos referimos cuando hablamos de despojo, se le quita las defensas al ser humano, se les deja sin la oportunidad de decidir ya que solo vive por llenar aquel vacío dejado por los padres.

Giroux, (2000) nos menciona:

Cuando los adultos se aferran a la idea de que una economía floreciente de mercado libre, con su insidiosa apropiación de la libertad y el cambio, centrada en el consumidor, proporciona el mayor bien para el mayor número de personas, reducen "el papel de la política en la vida pública en beneficio de la atención exclusiva a la experiencia individual: una política de responsabilidades personales y de interés individual, en vez de una política del bien colectivo. (Giroux, 2000, p. 17)

El débil estado interno permite que las personas sean fáciles de manipular, se les quita su defensa y se les convierte en robot capaces de servir a un poder absoluto, se maneja y se vive bajo el control de los grupos de poder en la cual controlan al mundo a través de la economía, existe un modelo económico con un perfecto círculo de dominación, un modelo económico donde el pobre se hace más pobre y el rico se hace más rico, donde se le da a las personas esperanzas de que algún día podrán tener la misma riqueza que ellos, es el modelo llamado NEOLIBERAL. Como nos menciona Giroux, (2013, p. 13): *“En todo el mundo, las fuerzas del neoliberalismo, o lo que podría denominarse la última fase del capitalismo depredador, van por el camino de dismantelar los beneficios sociales garantizados históricamente...”*

El libre mercado aliena y quita la autonomía de cada ser, solo se vive para y por el consumo, los padres de familia viven en búsqueda del dinero creyendo que esto le dará estabilidad a sus hijos, sin embargo, el capitalismo hace creer que el bienestar es consumir cada vez más.

Es eso lo que hoy en día está afectando a los educandos cargados de ese estrés transmitido por los padres, llegan a las aulas cargados y cansados.

4.2.1. Economía en el Perú

Es muy contradictorio pensar que el que trabaja más recibe menos y el que trabaja menos recibe más, pero como nos dice Julio Andrade en una de sus canciones *“...y se la lleva fácil...”* lamentablemente esa es la realidad económica en el Perú, en donde el tiempo es oro, en una dura agenda de trabajo, dejando de lado lo más importante para la consecución de la humanidad, nuestros niños y su futuro.

La estabilidad más grande que se le puede dar al hijo es el tiempo y las priorizaciones, el modelo económico actual no permite la posibilidad de que esto ocurra ya que sobreexplota a los padres donde trabajan muchas veces doce horas diarias.

Freire (1972) nos dice:

¿Quién sentirá mejor que ellos los efectos de la opresión? ¿Quién más que ellos para ir comprendiendo la necesidad de la liberación? Liberación a la que no llegarán por casualidad, sino por la praxis de su búsqueda; por el conocimiento y reconocimiento de la necesidad de luchar por ella. (Freire, 1972: 26)

Se ha dejado todo aspecto humano, por admitir “todo sea por el dinero”, cómo puede vivir alguien con un sueldo que no le alcanza ni para suplir sus necesidades básicas. Por lo tanto qué interés tendrá una persona en superarse, en autorrealizarse, si aún no satisface sus necesidades más básicas.

Giroux, (2000) nos menciona:

Sin comprender las experiencias de los niños reales, la sociedad contemporánea se enfrenta a las consecuencias, a veces peligrosas, aunque difícilmente desenfrenadas, del uso de droga y de la conducta violenta, dictando sentencias de cárcel para adolescentes, tratándolos como a adultos y construyendo cada vez más prisiones nuevas para encarcelarlos en cantidades récord. (Giroux, 2000, p. 17)

Acaso tenemos que conformarnos a no ser lo que queremos ser, por la culpa de que no tengo dinero. El estado no tiene interés en que la masa popular se autorrealice, solo le importa que trabaje más y critique menos, dándonos unas minucias para entretenernos y mantenernos ocupados entre la televisión y la moda imperante. Durante mucho tiempo el Perú

4.2.2. La economía y su influencia en la educación

La farsa de la independencia peruana proclamada un 28 de julio de 1821 generó una cadena de malos manejos económicos donde la riqueza se concentraba solo dentro de grupos pequeños aristocráticos, esto ha traído consecuencias en la economía peruana. Autoritarismo y alienación de los gobernantes, militares y civiles llegó como una cadena hacia las manos de Alberto Fujimori, hecho presidente del Perú en 1990 y haciendo oficial el modelo económico neoliberal en 1993.

La educación es uno de los más grandes perjudicados en este círculo de dinero y corrupción, la mala distribución de la economía genera que los colegios de los asentamientos humanos sean olvidados, el colegio Virgen de Guadalupe como tantos otros no cuentan con servicio de agua potable, ni desagüe, la mala alimentación de los niños causa menor atención y motivación en el aula, por falta de dinero los niños no cuentan con útiles escolares, tampoco existen talleres de formación técnica en los colegios. Como bien menciona Giroux, (2013, p. 14): *“A medida que las mentalidades y moralidades de mercado imponen restricciones en todos los aspectos de la sociedad, las instituciones democráticas y las esferas públicas se van reduciendo, o bien desapareciendo completamente”*.

La economía no se reparte equitativamente, culpa de esto, los alumnos estudian en un ambiente poco propicio para que el proceso de enseñanza- aprendizaje y el clima del aula se desarrollen normalmente. El modelo económico actual influye negativamente en el clima en el aula, el niño no interactúa con sus padres, por tanto no desarrolla su comunicación intrapersonal de manera óptima.

Todo ello que afecta al ser humano se pone de manifiesto en el consumismo ya que el ser humano al ser partícipe del consumo se vuelve una persona dependiente de ello y esto afecta su formación integral, es por ello que los alumnos se encuentran inmersos en este tipo de situación donde el padre se preocupa por la situación económica de su familia y deja de lado lo importante que es velar por la formación intelectual y afectiva del niño, de manera que pueda relacionar se en un clima de aula prospero acompañada de la docente y compañeros lo que hará que su aprendizaje sea optimo y significativo.

Estos problemas rondan a todo el mundo y en especial a los de la comunidad Virgen de Guadalupe en Pachacutec en el distrito de Ventanilla en donde hicimos nuestra investigación. Los problemas económicos latentes hacen que se agrave más la situación de los adolescentes y niños que viven en un lugar que no tiene apoyo del Estado, carentes de una economía estable y por la necesidad de trabajar más para vivir dignamente, abandonan a sus niños y estos encuentran la opción de buscar en la calle lo que no encuentran en casa. Por ello esto agrava a la comunidad y a las Instituciones Educativas como “Virgen de Guadalupe”. La problemática hace que los niños tengan dificultades para desarrollarse adecuadamente, carentes de materiales educativos apropiados para el desarrollo de las clases, lo cual dificulta su aprendizaje. Es así que a todo ello se forma un clima de aula deteriorado y específicamente en el área de matemática que como todos conocemos es vista por todos como muy difícil, aburrida, desagradable, todo esto es causa de los docentes y la forma de enseñar a los educandos.

4.3. FUNDAMENTO SOCIAL

4.3.1. Realidad social en el mundo

Nuestra sociedad está en constante cambio, una sociedad neoliberal en la cual cada vez más se vive atrapado bajo el poder de la desigualdad y la opresión. Freire (1984, p.44) nos menciona: *“El invasor reduce a los hombres, del espacio invadido, a meros objetos de su acción. Las relaciones entre invasor e invadidos, que son relaciones autoritarias, sitúan sus polos en posiciones antagónicas”*.

Como grupo de investigación llegamos a la conclusión de que simplemente actuamos envueltos en el desconocimiento de lo que hacemos, hemos perdido el actuar por nuestros ideales y hemos caído en el mundo de la aceptación social, perdiendo el poder de tomar decisiones propias como seres humanos. Sin embargo, no queremos desafinar en este mundo cada vez menos autónomo donde la competencia nos consume y no nos permite ver más allá, muchas veces nos creamos mundos alternos

a lo real y creemos que la concepción que nos “venden” del mundo es la única realidad irrefutable.

Actuamos de acuerdo a las masas, nadie se atreve a cuestionarse, nadie se atreve a decir: ¿Por qué lo hago?, simplemente se actúa y se piensa de acuerdo a la aceptación social, a la moda que impera en la cultura propia.

Freire (1984) nos menciona:

Al ser la invasión cultural un acto en sí mismo de la conquista, necesita más conquistas para poder mantenerse. La propaganda, las consignas, los "depósitos", los mitos, son instrumentos, usados por el invasor, para lograr sus objetivos: persuadir los invadidos de que deben ser objetos de su acción, de que deben ser presas dóciles de su conquista. (Freire, 1984, p.45)

Como sabemos Freire edificó su propuesta pedagógica Liberadora luego de reflexionar sobre la realidad antropológica en la que vivía, constituyendo su primer fundamento.

En nuestras conversaciones uno de nosotros mencionaba:

Recuerdo cuando tenía 10 años, en un radio cassette escuchaba a Michael Jackson y me alucinaba haciendo el paso lunar delante de todos mis compañeros del colegio en alguna actuación, algunos de mis primos que les comentaba mi afición por Billie Jean me decían: Que haces escuchando esa tontería, es antigua, es horrible, escucha los cuentos de la cripta esa es verdadera música, no tu cochinada. Diez años después todos los canales de televisión confirman la muerte del rey del pop, al día siguiente de la noticia todas las personas que consideraban su música fea por ser antigua intentaban levantar la pierna y dar giros como lo hacía el, ¿Qué pasó? de pronto mágicamente todos adoraban y lloraban la muerte de su “ídolo”, por primera vez escuchaban “Beat it”, Sus ojos vírgenes descubrían la obra maestra que resultó ser el cortometraje de thriller, lloraban a la persona que recién conocieron en menos de 24 horas como si fuera algún familiar suyo en un ataúd, no creo que les halla importado

mucho Michael Jackson sino simplemente la carga social que conlleva ser su fan, se sienten realizados porque están siendo parte del sistema.

4.3.2. Realidad social peruana

Es nuestra realidad la hipocresía de accionar siempre viviendo por el que dirán, por acomodarnos a nuestro círculo social sea grande o pequeño. Los peruanos nos amoldamos a lo que viene de afuera, siempre pensando que somos menos que otros, porque durante siglos nos martillaron en la cabeza que somos así y que debemos acomodarnos a esa realidad. Es por ello que siempre nos aferramos a un círculo social, a imitar lo que es más aceptado por ese círculo. Se intenta vivir en una fantasía: *“Como forma de dirigismo, que explora lo emocional de los individuos, la manipulación inculca, en ellos, la ilusión de actuar, o de que actúan, en la actuación de sus manipuladores....”* (Freire, 1984, p.45)

Algo similar ocurrió con la muerte de Edita Guerrero, integrante del grupo corazón serrano, muchos que jamás escucharon “cuatro mentiras” se convirtieron en sus fanáticos después de su fallecimiento, los conductores de televisión que desconocían a Edita mediatizaban su muerte, muchos de nuestros conocidos que criticaban la cumbia, hoy le ponen turbo a sus minicomponentes y cantan con todas sus fuerzas: *“Una mentira mato mi alegría.....”*.

En estos tiempos de globalización el esclavismo físico es un periódico de ayer, la imposición feudalista es cosa del pasado, hoy se usa una configuración del chip mental: *“El lavado cerebral es un asunto que no tiene nada que ver con esto, porque suena a casi higiénico lo que hay es un encochinamiento cerebral”* (Hildebrandt, 2008, p.61).

En efecto, la imposición directa en este siglo XXI resulta cruel y despiadada, hoy existen otros métodos de imposición tan sutiles que pretendemos creer que es una idea salida de nuestro propio raciocinio, sin embargo, la dominación resulta ser como una voz casi psicofónica que nos dice que es bueno y malo, que es lo que debemos y no debemos de hacer. Tras los avances de la psicología se ha conocido los lados

más profundos del hombre, estos lados más profundos son los que manejan los grandes manipuladores mundiales.

Es una escala de poderes que van desde lo más alto hasta lo más bajo, es decir desde las más grandes esferas del poder mundial camuflados como organismos llamados F.M.I (Fondo Monetario internacional) y el Banco mundial hasta el gobierno peruano que manipula nuestras modas y costumbres actuales.

Los prisioneros, grupo de rock chileno mencionaba en una de sus canciones: Sudamérica es un pueblo al sur de los estados unidos, y no se equivocaba Jorge Gonzales al respecto, como mencionamos líneas arriba todo se mueve a través de las órdenes del 1 % de la población mundial que domina al 99 % restante.

Como nos menciona Freire (1997):

Pero, desgraciadamente, vemos cada vez más —con más fuerza aquí, menos allí, en cualquiera de los sub-mundos en que el mundo se divide— al hombre simple, oprimido, disminuido y acomodado, convertido en espectador, dirigido por el poder de los mitos creados para él por fuerzas sociales poderosas y que, volviéndose a él, lo destrozan y aniquilan. Es el hombre trágicamente asustado, que teme la convivencia auténtica y que duda de sus posibilidades. (Freire, 1997, p. 23)

Nos hemos convertido en recursos y material para el trabajo, esta es la realidad en la que vivimos hoy, el mundo de la oferta y la demanda, el mundo del consumo, el mundo de la moda imperante.

4.3.3. Influencia de la sociedad en la educación

La moda imperante, y esas ansias desesperadas de las personas de llenar los vacíos emocionales y participar del consumismo para no desafinar con el resto, nos llevan a que los padres de familia sean parte de este círculo vicioso, tratando de amoldarse a la sociedad. A pesar de las carencias económicas que pueden presentar sean precarias, las personas buscan ser mejores que los demás, pero desde un aspecto

superficial, no realmente porque mejoren como personas, sino porque tienen más que los demás o por destacar sobre los otros. Todo esto es transmitido a los niños, los cuales por el modelo de sus padres, por la influencia de los medios de comunicación y por el modelo neoliberal que se enraíza arduamente en las escuelas, también se vuelven parte del sistema.

Giroux, (2013) nos menciona:

En la era de la privatización irresponsable, el individualismo sin control, la cultura mediática, el consumismo ilimitado, y una evasión masiva de responsabilidad moral, se hace cada vez más difícil reconocer que los educadores y otros trabajadores culturales tienen una responsabilidad enorme para hacer frente a las actuales amenazas hacia el planeta y la vida cotidiana, al intentar revivir la cultura política democrática. (Giroux, 2013, p. 17).

Las buenas relaciones personales ya no son vistas como mejora para la persona, sino quien posee las mejores zapatillas, es el mejor visto, quien se vista igual que algún famoso de la televisión, es el más aceptado y el popular del salón, ya no importa la comunicación asertiva, sino una buena competencia, en el cual se le pondrá una estrella o una carita feliz al ganador, mientras que los otros deben de seguir esforzándose para llegar a ser como él.

De allí la importancia de poder educar a nuestros niños haciéndoles ver esta realidad que solo trae consigo frustraciones de querer ser algo que realmente no somos. Se debe educar para ser capaces de poder separar la paja del grano, capaces de ser autónomos y no dejarnos llevar por lo que nos dicen, capaces de pensar, saber criticar y dialogar al respecto. Como Freire nos menciona: *“Descubrirse oprimido sólo comienza a ser proceso de liberación cuando este descubrirse oprimido se transforma en compromiso histórico que significa engagement. Engagement es algo más que compromiso; es exactamente la inserción crítica en la historia para crearla, para hacerla”*.

4.4. FUNDAMENTO GNOSEOLÓGICO

El hombre al entrar en contacto con la realidad, la realidad impresiona sus sentidos, dichas impresiones se elevan al cerebro como una carga eléctrica, se manifiestan como sonidos, olor, color, forma tamaño, textura, etc. Ello es el conocimiento, reflejo de la realidad en el cerebro del hombre en forma de imágenes, colores, formas, sabores, etc.

Se considera al conocimiento como un proceso por el cual el hombre al relacionarse con la realidad la conoce, la aprende y la comprende y toma conciencia de ella para poder utilizarla y modificarla en su beneficio.

Freire (1984)

En estas relaciones con, el mundo, través de su acción sobre él, el hombre se encuentra marcado por los resultados de su propia acción. Actuando, transforma; transformando, crea una realidad que, a su vez, "envolviéndolo", condiciona su forma de actuar.

Encontraremos otras opiniones acerca del conocimiento, ellas tiene que ver con la perspectiva a partir de la cual nos enfrentamos al mundo, interpretamos el mundo, puede ser idealista o materialista. Los primero pueden afirmar que el mundo existe pero que ha sido creado por un dios; el pensador griego del siglo IV a.n.e. Platón dirá que el hombre nace sabiendo y solo recuerda mientras vive, son objetivistas; el filósofo inglés Berkeley dirá que la realidad no existe, que es creación de la imaginación de los hombres, es subjetivista. Mientras que los materialistas dirán que la realidad existe independiente de las conciencia de los hombres, y que el conocimiento es producto de un proceso empírico - racional (Experiencia más razón).

Es claro que al realizar una investigación, está debe estar sustentada en una clara posición gnoseológica, a fin de evitar las contradicciones en el desarrollo del trabajo.

Para el empirismo la experiencia nos llevará al conocimiento, así que el conocimiento es producto de las experiencias sensibles. El empirismo niega la pretensión de establecer verdades necesarias, en este sentido el empirismo es la contraparte del racionalismo.

Para el racionalismo el conocimiento es producto de la razón, todo efecto, tiene su causa; por tanto, al encontrar el origen, es posible dominar su efecto.

Para los idealistas objetivos, el único objeto que puede conocerse es aquel que existe en el pensamiento del sujeto. El idealismo objetivo sostiene que las ideas existen por sí mismas y que sólo podemos aprenderlas o descubrirlas. Por este camino se dirige Freire.

Nosotros tomamos con base el pensamiento del pedagogo brasileiro Paulo Freire, quien como sabemos representa la propuesta de pedagogía liberadora, posición enmarcada dentro de su dualismo filosófico, al asumir elementos del marxismo mezclándolos con su posición idealista creyente, expresada en su posición católica y su adhesión a la Teología de la Liberación. Tomamos del maestro Freire su mirada objetiva y crítica de la realidad, expresada en sus múltiples trabajos, en cuanto señala que el estudiante debe estar vinculado y debe conocer su entorno social, su realidad a fin de entenderla, conocerla y plantear alternativas para poder transformarlas. *“El conocimiento es por encima de todo, una actitud que no se detiene en el verbalismo, sino que exige la acción”* Freire (1975, pg. 8).

Nos dice Freire que el conocimiento es una construcción, que los hombres en su accionar práctico los van construyendo: *“El conocimiento no se transmite, se «está construyendo»: el acto educativo no consiste en una transmisión de conocimientos, es el goce de la construcción de un mundo común”* Freire (1975, pg. 8)

Es por ello como también nos dice Freire en la cita anterior que el conocimiento no se transmite si no que se construye en base a la práctica y de esta la experiencia que se obtenga para luego la adquisición de un conocimiento

Nos sustentamos en una gnoseología objetivista en cuanto asume que la realidad existe independiente de los hombres y que la acción del hombre puede modificarla en su beneficio, en beneficio de la humanidad. Ello dentro de la pedagogía que exponemos se puede interpretar como una educación considerada producto de un proceso socio – histórico, que se puede entender a partir de sus fundamentos económicos, políticos y filosóficos.

Hablar de la esencia del conocimiento es plantear el problema de la relación sujeto-objeto. Se entiende al conocimiento como una actividad del sujeto, por la cual pretende captar el sentido de los objetos.

Freire (1984, pg. 28) *El conocimiento, por el contrario, exige una presencia curiosa del sujeto frente al mundo. Requiere su acción transformadora sobre la realidad.*

El hombre es un ser inacabado ya que se va formando con la experiencia y la práctica, es así que la conciencia que se va creando no es la misma con el transcurso el tiempo. Esta conciencia es modificada en base a los conocimientos que el hombre perciba del mundo externo.

Freire (1985, pg. 7) *“Su conciencia es algo especializado, vacío, que va siendo llenado por pedazos de mundo digeridos por otro, con cuyos residuos de residuos pretende crear contenidos de conciencia”*

La mente del ser humano para muchos es un simple depositar de conocimientos y como confirma Freire es vacío y este se llena de conocimientos que son trasmitidos por otros que son simplemente receptores y que no tuvieron en su práctica la capacidad de poder criticar y evaluar lo adquirido por la realidad.

Por todo ello es de gran importancia recalcar que el conocimiento no queda solo en la mente sino que esta para serla más real y probada necesariamente debe ser practicada y analizada sobre sus cambios.

Es por ello que lo que se propone en las escuelas es que ese conocimiento no se quede explícito simplemente en la memoria el educando como una teoría más; sino que pueda ser llevado a la práctica para su evaluación.

Freire (1985, pg. 28) *“El conocimiento es por encima de todo, una actitud que no se detiene en el verbalismo, sino que exige la acción”*

Como nos dice confirma Freire en la cita anterior que el conocimiento no queda simplemente en teoría o solo un simple saber sino que para que este tenga valides necesita ser corroborado con la práctica.

Freire (1985)

Por esto mismo es que, en el proceso de aprendizaje, sólo *aprende* verdaderamente aquel que se apropia de lo aprendido, transformándolo en aprehendido, Con lo que puede, por eso mismo, reinventarlo; aquel que es capaz de aplicar lo aprendido-aprehendido a situaciones existenciales concretas.

Cuando el sujeto está en contacto con el objeto para adquirir conocimientos y esto sea aprendido; solo será posible si este aprendizaje es significativo y este se verá evidenciado en la participación del sujeto frente a la realidad con la capacidad de transformarla con lo aprendido. Es por ello que Freire afirma que el sujeto debe transformar la realidad para que así se pueda ver su aprendizaje.

Freire (1985)

Para esto, es necesario que, en la situación educativa, educador y educando asuman el apel de sujetos cognoscentes, mediatizados por el objeto cognoscible que buscan conocer. El concepto de extensión no nos lleva a pensar esto.

Como nos refiere en esta cita por Freire en que la relación que debe de haber entre educando y educador es la de que sean conscientes de que son personas cognoscentes y necesitan del objeto para formarse, y que sobre todo el ser humano está en constante formación y que no solo es un ser en el que solo se deposita conocimientos. La participación del ser humano en la realidad es de vital importancia ya que su formación teórica necesita se corroborada con la práctica para que esta pueda servir de experiencia y formar parte de su aprendizaje y poder transformar la realidad.

4.5. FUNDAMENTO PSICOLÓGICO

4.5.1. El estado emocional de los participantes en la educación

El ser humano tiene particularidades que varía de acuerdo al temperamento propio y al ambiente en la cual se desenvuelve. Las particularidades no son exclusivos de los seres humanos, si observamos a los animales nos daremos cuenta que cada uno tiene su propio temperamento y sus propias necesidades, por tanto los docentes como seres particulares necesitan cierto tratamiento en investigaciones educativas, mayormente resulta olvidados y convertidos en una especie de brujos dispuestos a cocinar a niños inocentes. Lo mencionado nos conlleva a preguntarnos: ¿Cuánto influye la comunicación intrapersonal del maestro y de los alumnos en el clima de aula? ¿Cuánto influye la particularidad de ver el mundo para sostener el clima en el aula?

En la actualidad se puede evidenciar que los niños presentan diferentes comportamientos, esto se debe a que el niño está inmerso en su propia realidad, la cual está determinada por la crianza que tiene en el hogar y su contexto sociocultural que tiene en un determinado momento de la historia.

El niño desde que nace necesita ser amado, sentir el contacto con sus padres, necesita reforzado emocionalmente, de esta manera el niño durante su desarrollo se sentirá amado y valioso para los demás.

Cuando el niño recibe rechazos, gritos y maltrato de cualquier índole, sus emociones se verán afectadas en el acto, y repercutirán en su personalidad, en su desarrollo social y afectivo. Es en el hogar donde la personalidad se forma y se construye, donde su cuerpo y su mente deben de recibir los mejores estímulos y cuidados para su completo desarrollo.

En la escuela el niño puede encontrar dos formas de trato, primero el docente puede reforzar la autoestima del niño, con estímulos afectivos, palabras y actos que alienten el trabajo participativo del niño, que lo animen a seguir y a mejorar, para que de esta manera se pueda desarrollar una personalidad firme y segura.

Rogers (1992, p. 144) menciona que: *“Es una atmósfera que simplemente demuestra que “Me preocupo”, y no que “Me preocuparé por usted si se comporta de tal o cual manera” ”.*

Segundo, el docente puede mandar por los suelos la autoestima del niño, con palabras como: está muy mal lo que has hecho, aprende de tu compañero que siempre hace los trabajos bien, eres un flojo, nunca aprenderás, entre otras palabras que pueden dañar la autoestima y la personalidad del niño volviéndolo cohibido, miedoso, inseguro, no participativo y por lo tanto su aprendizaje se verá afectado, desencadenando otras consecuencias en su vida escolar, emocional y familiar. Esto se volverá un círculo vicioso en donde el más perjudicado será el niño en desarrollo.

Debido al poco abastecimiento de alimento emocional que tiene tanto la maestra como el alumno surgen conflictos que al no solucionar crean un ambiente negativo en el aula, vivimos en un mundo donde el tiempo es dinero, esto es consecuencia del modelo económico del que se está manejando y en la cual hablaremos más adelante.

Los dos factores que intervienen en el aula, tanto el docente como los educandos, intentan llenar vacíos emocionales que en el caso del docente son arrastrados desde la infancia.

Por un lado tenemos al educador que cronológicamente en algún momento también fue niño, se le sataniza, sin embargo, en muchos de estos casos hubo una ausencia por parte de los padres que al dejar de llenarlos de afecto genera una alteración en la formación del individuo. Tenemos por un lado la maestra que guarda dentro de ella frustraciones y temores y por el otro a niños con problemas y una ausencia extrema de figura paterna, son dos “fieras” en la cual tendremos que apaciguar para que el clima en el aula empiece a formarse.

Para que la carga emocional disminuya debemos de atacarla desde la raíz, si cuando nos enfermamos tan solo tomamos un analgésico solo nos pasara los síntomas por un corto periodo de tiempo, luego de pasado los efectos el malestar vuelve.

Por tanto, es necesario trabajar con mucho énfasis la parte humana del docente como de los alumnos para que haya un óptimo desarrollo del proceso enseñanza–aprendizaje.

Para dar los primeros pasos en la comunicación intrapersonal, el docente como conductor del aula debe de tener un autoconocimiento, hacerse un Foda de su persona, hacerse un auto escaneo luego de conocerse así mismo, podrá buscar técnicas para mantener un autocontrol, es decir, todo esto ayudara a tener un estado interno ordenado.

Cuando el docente logra mantener un autocontrol podrá entender a sus alumnos que son las siguientes fieras al que hay que apaciguar, podrá tomar estrategias para que ellos puedan calmar sus dolores internos causados por la ausencia de los padres.

Nosotros como seguidores de la corriente humanista proponemos que para mantener un buen clima en el aula se tiene que tomar en cuenta los dos factores que se involucran día con día en el aula, tanto al docente como al educando, se debe de trabajar integralmente para que el ambiente emocional en el que se desarrolla el proceso de enseñanza- aprendizaje esté en buenas condiciones.

Por lo tanto tomamos la Psicología Humanista de Rogers, el cual considerando sus numerosas observaciones clínicas da a conocer las características que presentan las personas luego de tener una relación terapéutica (que, al fin y al cabo, es una relación entre dos personas), provocando cambios en la gente, claro está que esta relación terapéutica es llevada al campo de la educación y consideramos las condiciones para que se de el aprendizaje en el niño.

4.5.2. Condiciones para el aprendizaje en la escuela

Para Rogers existen algunas condiciones para se de el aprendizaje en la escuela. El aprendizaje es el proceso a través del cual se adquieren conocimientos, valores, destrezas todas ellas a través de la experiencia. Este aprendizaje debe ser

significativo para el alumno y solo será posible si en las escuelas se crea una conciencia de que el aprendizaje no es simplemente acumulación de conocimientos, sino va más allá de eso.

Rogers (1992) menciona que:

Al decir aprendizaje significativo, pienso en una forma de aprendizaje que es más que una mera acumulación de hechos. Es una manera de aprender que señala una diferencia en la conducta del individuo, en sus actividades futuras, en sus actitudes y en su personalidad es un aprendizaje penetrante, que no consiste en un simple aumento del caudal de conocimientos, sino que se entreteje con cada aspecto de su existencia. (Rogers 1992, p. 143)

El propósito de la educación es que el alumno logre aprendizajes duraderos y que le permitan desenvolverse en la sociedad. ¿Cómo logramos que se realice el aprendizaje en el niño? Aquí entra el docente y su relación con el alumno. Esta relación debe ser de amistad y con total sinceridad.

A continuación presentamos las condiciones necesarias para que se de el aprendizaje en el niño.

4.5.2.1. El contacto con problemas

En la sociedad el hombre está rodeado de problemas que surgen a diario, y es que ellos surgen con el objetivo de crecer, de que el ser humano afronte estos problemas para que se forme como individuo a través de la experiencia y es que solo así logrará aprender para la vida.

Quién dijo que la vida sería mejor sin problemas. Sin problemas no hubiera las ganas de esforzarse para solucionarlo. Por ello es de mucha importancia que el alumno logre coger sus problemas que lo rodean y hallar la manera de solucionarlo y aprender de él.

Rogers (1992, p. 146) menciona que: *“El aprendizaje significativo o trascendente se produce con mayor facilidad cuando el individuo se enfrenta con situaciones que son percibidas como problemas”*.

Por ello en el aula el niño siendo acompañado por el docente, al encontrar un problema debe tratar de solucionarlo, intentar hallar una respuesta a la duda encontrada, claro está que el docente estará allí para acompañarlo.

4.5.2.2. La autenticidad del docente

El docente debe ser capaz de crear en el alumno la capacidad de querer conocer, experimentar y cambiar el mundo que lo rodea. Por ello al docente le debe importar primero llegar a tener una empatía con el educando, para ello debe ser auténtico, real, capaz de aceptar la realidad de sus niños y ponerse en el lugar de ellos. En otras palabras ser auténtico y ellos lo percibirán.

Rogers (1992) menciona que:

Al parecer, la coherencia del docente facilita el aprendizaje. Esto significa que aquél debe ser la persona que es, advertir con claridad las actitudes que adopta y aceptar sus propios sentimientos.

De esa manera, llega a ser una persona real en su relación con sus alumnos; una persona que puede enojarse, pero también ser sensible o simpática. Puesto que acepta sus sentimientos como *suyos*, no necesita imponerlos a sus alumnos ni tratar de que sientan del mismo modo. (Rogers 1992, p. 146)

4.5.2.3. Aceptación y comprensión

La sinceridad es un buen comienzo para toda amistad. Luego debemos de saber que los educandos tienen singularidades propias de su edad y realidad social, por ello debemos de tener amor por ellos, por aquellas acciones que realizan, que nos hacen sentir felices, como por aquellas que nos sacan sanas verdes en algún momento de

la clase. El docente debe tener un buen trato hacia el educando, aceptarlo y comprenderlo, debe ser capaz de autocontrolar la manera de hablarse. Debe de respetar los estilos y ritmos en su aprendizaje, ello nos lleva a la paciencia y perseverancia que debe tener todo buen docente que quiere ver frutos en sus educandos.

Rogers (1992) menciona que:

El docente capaz de aceptar cálidamente al alumno, sentir respeto positivo e incondicional y empatizar con los sentimientos de miedo, inquietud y desilusión implícitos en el descubrimiento del material nuevo, habrá recorrido un buen trecho del camino que conduce al cumplimiento de las condiciones del aprendizaje. (Rogers 1992, p. 147)

4.5.2.4. Provisión de recursos

Rogers (1992, p. 147) menciona que: *“No es necesario mencionar los recursos pedagógicos habituales: libros, mapas, cuadernos, materiales, grabaciones, lugar donde trabajar, instrumentos, etcétera. Ocupémonos momentáneamente del modo en que el docente se usa a sí mismo, emplea su conocimiento y experiencia como recursos”*.

Es importante que se tenga en cuenta los recursos que se tengan en el aula ya que serán de ayuda para el aprendizaje del alumno. Estos materiales solo serán óptimos cuando contribuyan en el aprendizaje, si es que no es así es procurable que no esté ya que causaría la distracción del alumno. Por ello se debe tener en cuenta el punto de vista de los alumnos para la ambientación del aula y la incorporación de materiales educativos al aula.

4.5.2.5. La motivación básica

Rogers (1992) menciona que:

La hipótesis de trabajo de este educador es que, cuando se hallan en contacto real con los problemas de la vida, los alumnos desean aprender, crecer, descubrir y crear. Su función, pues, consistiría en desarrollar una relación personal con los educandos y en crear en el aula un clima tal que permita el desarrollo de esas tendencias naturales. (Rogers 1992, p. 148)

El aprendizaje que recibe el niño en casa desde su nacimiento es un aprendizaje vivencial en donde el niño interactúa con su medio ambiente directamente, está aprendiendo lo que realmente le servirá para su desarrollo. En la escuela el niño puede recibir una enseñanza que no le permita interactuar con lo que más le interesa, por lo tanto su aprendizaje se verá interrumpido y no será significativo.

La etapa de la escolarización es muy compleja para el niño, ya que empieza a vivir experiencias de socialización ya no solo con la madre o el padre sino con niños de su misma edad, con la docente y los que integran la escuela. Las experiencias vividas repercutirán en su nueva vida escolar. Todo lo que le han proporcionado hasta ese momento sus padres y los que están en su entorno, influirá en estas nuevas relaciones interpersonales. Si ha habido carencias emocionales, alimentarias o de otra índole, influirá negativamente durante el aprendizaje.

No solo lo emocional influye en el aprendizaje sino, lo físico. El estado físico del niño debe estar óptimo, pero en nuestra realidad, los niños sufren de una mala alimentación, van a las aulas incluso sin tomar desayuno y con rasgos de estar bien nutridos, están desganados y no prestan atención, ni tienen interés en la clase y es allí donde ocurre que el aprendizaje se ve resquebrajado. Esto se ve reflejado diariamente en las aulas como un modelo de nuestra realidad, llena de abandono por parte de los responsables de la educación y de los padres.

Para que el aprendizaje se realice se necesita tener una buena enseñanza, y no olvidemos que en la escuela somos los docentes los responsables de que este proceso se realice satisfactoriamente. Pero como poner toda la carga sobre el docente, es acaso el único responsable de que todo sea color de rosa, acaso el no viene con sus propias cargas, carencias y debilidades como cualquier otro ser humano. Es importante recalcar la importancia de la influencia del estado emocional de los participantes de la comunidad educativa. Si el clima de aula es negativo, ya sea por los diferentes factores que intervienen en el proceso de enseñanza-aprendizaje, el aprendizaje se verá interrumpido, no será significativo para el niño, por lo tanto crearemos una conciencia memorística en el educando.

Ahora bien, este aprendizaje significativo toma una especial característica, no solo es lo que el docente lleva hacia el alumno y este lo recibe, sino que este aprendizaje se integra a él, ya que el docente conoce a su amigo, sus necesidades que en ese momento de su vida son importantes para él y además es considerado como factor primordial el ambiente de clase, que al estar previamente preparado con todas las herramientas necesarias para la realidad del niño, da como resultado un aprendizaje para utilizarlo en cualquier momento de su vida diaria.

4.6. FUNDAMENTO PEDAGÓGICO

4.6.1. La educación actual

Muchas generaciones fueron educadas con una mentalidad castrense, los timbres marcando el cambio de materia, los alumnos levantándose de su asiento cuando la autoridad pasaba y diciendo al unísono, “buenos días profesor”, mientras el docente con un “ego colosal” se sentaba en su pupitre, abriendo su libro de Pons Muzo les decía a los alumnos, “ Copien, el tema de hoy es la conquista española, el título subrayado”, horas y horas, materia tras materia el alumno se limitaba a transcribir lo que el autor plasmó en su libro.

Como nos comenta Freire (1965, pg. 53) “Sólo creemos en una educación que haga del hombre un ser cada vez más consciente de su transítividad, críticamente, o cada vez más racional”

La gran similitud entre la educación civil y la educación castrense no ha pasado desapercibido para muchos estudiosos que ven el sistema educativo actual como la mejor forma de militarizar a los educandos preparándolos para la guerra ficticia y la castración de las habilidades creativas del niño.

La educación castrense se ha fusionado tanto con la educación civil que se ha tomado la educación peruana como una forma de educar para obedecer a los superiores, que mejor manera que tener a soldados obedeciendo al general para que no cuestionen, no pregunten, no propongan.

Estos tres “no” se han vuelto ideales para la educación subordinante creada por los altos grupos de poder, se les corta las alas a los alumnos volviéndolos adictos al copia y pega, para no salirse de los parámetros impuestos, la creatividad solo sirve según las ideas dominantes como el refuerzo para sus propuestas mas no para la realización de otras nuevas.

Como bien decía José Carlos Arana, doctor en filología hispánica (2014) en el debate sobre educación mencionado: *“Hay una gran diferencia entre instruir y educar, instruir es el acto de transmitir conocimientos mientras que educar es el acto de que la persona se realice como ser humano en la conquista de la felicidad individual”*.

Por tanto podemos afirmar que el sistema educativo actual peruano instruye mas no educa, el educar va más allá que solo la adquisición de conocimientos, es el modo como el maestro logra que el educando aprenda y que este aprendizaje le sirva para desenvolverse en la vida diaria.

Quien tiene la educación tiene el poder, por tanto no es descabellado creer que muchos grupos ansiosos de dominar buscan empotrar la educación en la instrucción.

4.6.2. La Pedagogía Liberadora

Sabemos que la educación es un arma muy poderosa en la cual o bien se puede destruir o bien se puede construir una sociedad justa y donde cada individuo busque su felicidad ansiada a través de su creatividad.

Si bien el estado es responsable del modelo educativo que se implementa en nuestra sociedad, también los docentes tienen algo de culpa, al no asumir su responsabilidad y compromiso de formar los hombres que el país necesita para salir de la pobreza y subdesarrollo, al convertirse en meras correas de transmisión de lo que el sistema quiere.

Paulo Freire (1971: p. 1) sostiene que *“La educación verdadera es praxis, reflexión y acción del hombre sobre el mundo para transformarlo”* La educación tiene en el hombre y el mundo los elementos bases del sustento de su concepción. La educación está vinculada al hombre y sus necesidades, a la sociedad, al mundo; si está desvinculada de la realidad, no forma sino deforma.

No puede haber una teoría pedagógica, que implique fines y medios de la acción educativa, que esté exenta de un concepto de hombre y de mundo. No hay, en este sentido, una educación neutra. Si para unos, el hombre es un ser de adaptación al mundo (tomándose el mundo no sólo en sentido natural sino estructural, histórico, cultural), su acción educativa, sus métodos, sus objetivos estarán adecuados a esta concepción. Si para otros, el hombre es un ser de la transformación del mundo, su quehacer educativo tiene otro camino. Si lo miramos como una “cosa” nuestra acción educativa se traduce en términos mecanicistas, incidiendo cada vez en una mayor domesticación del hombre. Si lo miramos como una persona, nuestro quehacer educativo será cada vez más liberador (FREIRE 1995).

Señala Paulo Freire que la educación es un arma vital para la liberación del pueblo y la transformación de la sociedad y por ello adquiere una connotación ideológica y política claramente definida. Debe ser una empresa para la liberación y su lucha abierta contra la domesticación y la dominación.

En la concepción pedagógica de Freire la educación ocupa el papel central del proceso de concientización – liberación de los hombres y de los pueblos. La educación es el instrumento por excelencia tanto para la opresión como para la liberación. En el primer caso, en términos de Freire, se denomina “Bancaria”, porque considera al educando como un recipiente, como un banco donde se depositan los conocimientos. Nos dice Freire sobre la Educación Bancaria *“Sugiere una dicotomía inexistente, la del hombre - mundo. Hombres que están simplemente en el mundo y no con el mundo y con los otros. Hombres espectadores y no recreadores del mundo”* (Pedagogía del Oprimido. 2002, pág. 64)

En el segundo caso la educación es denominada “Liberadora”, “Problematizadora” porque parte del carácter histórico del hombre el cual está en constante construcción, transformación el cual solo termina con la muerte, en oposición a la educación dentro del sistema capitalista, donde consideran que el hombre es un ser acabado y perfecto frente al mundo, desconociendo el sentido histórico que le pertenece. En el sistema capitalista la educación se desarrolla como un proceso meramente adaptativo que se cumple en dos momentos en las escuelas: El primero, en el que el profesor prepara su clase y el segundo, en el que la dicta y los alumnos archivan la información como depósitos.

En este sentido, Freire con su pedagogía liberadora implica que todos los seres humanos puedan dialogar y, sobre todo, escucharse. Por ello tomamos al diálogo como característica primordial del ser humano, que lo lleva a la humanización.

4.6.2.1. El diálogo liberador

Freire (1965) comenta que:

¿Y qué es el diálogo? Es una relación horizontal de A más B. Nace de una matriz crítica y genera crítica (Jaspers). Se nutre del amor, de la humildad, de la esperanza, de la fe, de la confianza. Por eso sólo el diálogo comunica. Y cuando los polos del diálogo se ligan

así, con amor, esperanza y fe uno en el otro, se hacen críticos en la búsqueda de algo. Se crea, entonces, una relación de simpatía entre ambos. Sólo ahí hay comunicación. 64 practica de libertad

Esta práctica que se da en el aula debe de ser horizontal la relación que se dé entre el docente y el alumno para el desarrollo de los aprendizajes y la mejora del clima del aula solo se lograra si hay dialogo, ya que es la vía de interacción y participación practica de los conocimientos.

El profesor debe ser interesarse en el alumno, fomentar el espíritu cooperativo, ser auténtico y empático ante sus alumnos, rechazar posturas egocéntricas y poner a disposición sus conocimientos y experiencias creando un clima de confianza en el aula. El docente será un orientador del desarrollo de los conocimientos del educando

Freire (1965) afirma que:

El antidiálogo, que implica una relación vertical de A sobre B, se opone a todo eso. Es desamoroso. Es acrítico y no genera crítica, exactamente porque es desamoroso. No es humilde. Es desesperante. Es arrogante. Es autosuficiente. En el antidiálogo se quiebra aquella relación de "simpatía" entre sus polos, que caracteriza al diálogo. Por todo eso, el antidiálogo no comunica. Hace comunicado.

En la actualidad la relación entre el alumno y el maestro está muy alejada, como si fueran dos entes extraños que no tienen nada que darse o decirse a causa de un antidiálogo, como lo afirma Freire, y es que de esta manera el aprendizaje del alumno se ve ofuscado por la relación vertical que tiene el docente con sus alumnos. Este antidiálogo no permite que el alumno pueda dar una opinión crítica y es que se le quita el poder de participación, creando así niños oprimidos, retraídos, al servicio del docente.

4.7. FUNDAMENTO CIENTÍFICO

4.7.1. Clima de aula

El presente trabajo de investigación y en especial una de las variables como es el clima de aula, es una adaptación de la investigación desarrollado originalmente por Kevin Marjoribanks (1980), y que luego fue adaptada por Aurelio Villa, en España. Cornejo y Redondo (2001) citando a Villa y Villar menciona que el objetivo es medir la percepción que tienen los estudiantes respecto de los cuatro contextos que influyen en el clima de aula tomando el modelo de Marjoribanks. Cornejo y Redondo (2001:22) define los contextos a continuación.

Contexto interpersonal: mide la «percepción de los alumnos de la cercanía de los profesores, así como de la preocupación que éstos muestran ante sus problemas. Es decir, se trata de un clima o contexto de calidad interpersonal, de amistad y confianza» (Villa y otros, 1990:94).

Contexto regulativo: mide «las percepciones de los alumnos sobre el «calor» o severidad de las relaciones de autoridad en la escuela. Este contexto viene definido por la naturaleza de las relaciones autoritarias con los profesores y en el ambiente» (Villa y otros, 1990:94).

Contexto instruccional: mide «las percepciones de los alumnos de la orientación académica en un contexto instruccional de enseñanza escolar. Los alumnos perciben el interés o desinterés de los profesores por el aprendizaje y el ambiente propicio o desfavorable para conseguir los objetivos y adquirir habilidades» (Villa y otros, 1990:94).

Contexto imaginativo: mide «la percepción de los alumnos de un ambiente imaginativo y creativo donde ellos se ven estimulados a recrear y experimentar su mundo en sus propios términos, o por el contrario, la de un clima rutinario, rígido y tradicional (sin innovaciones)» (Villa y otros, 1990:94).

Detallando los conceptos de los contextos mencionados por Cornejo y Redondo (2001), utilizaremos parte de estos contextos para nuestra investigación.

4.7.1.1. Qué es el clima de aula

Clima de aula es la percepción que tienen los participantes de la educación sobre las relaciones que presentan ellos en el aula, lo cual tiene una influencia ya sea positiva o negativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Como nos menciona Cornejo y Redondo (2001):

... lo que define el clima social de una institución es la percepción que tienen los sujetos acerca de las relaciones interpersonales que establecen en el contexto escolar (a nivel de aula o de centro) y el contexto o marco en el cual estas interacciones se dan. Cornejo y Redondo (2001: 16)

Este clima de aula ayudara al estudiante y por supuesto también al docente a interrelacionarse en un ambiente de empatía y dialogo; donde haya confianza, respeto entre el docente y los alumnos, en general haya una convivencia agradable para el aprendizaje de los estudiantes.

Muy pocos de los docentes en la actualidad se concentran por brindar una enseñanza optima, tomando en cuenta el contexto y las necesidades que rodean al estudiante. Estos docentes tratan de mejorar el clima de aula que rodea a su aula, donde se crea un ambiente cálido y empático capaz de que el estudiante pueda expresar todas sus habilidades y destrezas pero sin dejar de lado al docente que también forma parte de este clima por lo tanto si todo ello está correctamente vivenciado, podríamos afirmar que se está trabajando en un clima de aula favorable para el aprendizaje.

Cabemos recalcar que para que se dé un clima de aula favorable deben de estar en orden ciertos factores. Por lo tanto si el docente se encuentra bien consigo mismo y es participe de una realidad social estable y amena; podrá fomentar un ambiente cálido y armonioso en el aula, ya que el docente es un orientador y fomentador de experiencias y conocimientos que harán que el alumno se autorrealice.

En las aulas de muchos colegios se preocupan solo por la transferencia de conocimientos en vez de que el alumno se sienta feliz e interesado por lo que aprende, es así que en muchos de aquellos colegios se aprecia un clima desfavorable para el

niño, donde solo es tratado como un sujeto que solo recepciona conocimientos en vez de ser tratado como persona diferente a los demás. Por lo tanto se aprecia un aula con un ambiente de desconfianza, temor, de estrés, anti empatía, incluso en donde los alumnos no se respetan mutuamente formando un ambiente de conflicto entre ellos, además no puedan expresar sus ideas libremente, se sientan parametrados por el docente.

4.7.1.2. Factores que intervienen en el clima de aula

Son diversos los factores que influyen para que en el aula se refleje un buen clima, entre ellos se consideran al factor interpersonal, los acuerdos, y el interés que tiene el docente para que el niño aprenda. Daremos a continuación una explicación detallada de cada uno de estos factores y denotaremos su gran influencia para el clima de aula.

4.7.1.2.1. El factor interpersonal

La comunicación es muy importante en el proceso de socialización de la persona, sin una buena comunicación no habrá la interacción adecuada y por lo tanto los partícipes de esta comunicación se verán demasiado alejados debido al desconocimiento de cada uno de ellos. Es por ello que en el aula de clase los dos factores intervinientes del proceso de enseñanza-aprendizaje, se encuentran en una guerra algo santa, en la cual cada uno tiene sus propias motivaciones e intereses y debido a esto se alejan más y más dejando una brecha que sería esta mala relación interpersonal.

Freire (1972, p. 14) señala que el dialogo: *Expresa y elabora el mundo en comunicación y colaboración. Los hombres se humanizan, trabajando juntos para hacer del mundo, cada vez más, la mediación de conciencias que cobran existencia común en libertad.*

4.7.1.2.1.1. El autoconcepto

El autoconcepto es definido como la idea que se tiene de uno mismo. Sobre quien es como persona, esto quiere decir tener un concepto de sí mismo. Este autoconcepto se va desarrollando con la experiencia que afronta la persona en la realidad.

L'Ecuyer (1985), citado por Cornejo y redondo (2001, p. 18) menciona que:

Se entiende por autoconcepto la percepción y valoración que una persona tiene de sí misma, que se forma a través de sus experiencias y relaciones con el medio, en donde juegan un importante papel los refuerzos ambientales y las personas significativas (L'Ecuyer, 1985).

Es por eso que el alumno va desarrollando el concepto de sí mismo, de acuerdo a todo lo que aprende en el aula por parte de su experiencia y la interrelación con sus compañeros de aula.

4.7.1.2.1.2. La autoestima

Cuando hablamos de autoestima nos referimos a la valoración que tiene el ser humano de su persona, cuán valioso puede sentirse para sí mismo y para el resto.

Es en este punto en donde el niño al llegar a las aulas muestra lo que él cree de sí mismo, como se siente, como lo han hecho sentir, desde su primera infancia hasta la actualidad. Si tiene una baja autoestima, el alumno será más susceptible al trato que el docente le puede dar, así mismo al trato de parte de sus compañeros de clase, influirá en cómo se pueda encontrar en clase y que tan motivado pueda venir de casa.

Aquí vemos que la labor del docente es reforzar la autoestima del alumno para que pueda mejorar esa relación intrapersonal, que ha sido debilitado por parte del autoritarismo de los padres y tal vez del docente.

Carrasco y otros (2011, p. 27) señala que:

Toda persona necesita sentirse importante en la labor, función o espacio que ocupa dentro de un lugar, es por esto que toma relevancia que el docente manifieste constantemente que cree y confía en sus educandos, ya que como se vio, la autoestima está relacionada en gran medida con la percepción que los demás tienen de una persona y cuánto la valoran. Carrasco y otros (2011)

4.7.1.2.1.3. La convivencia en el aula

La convivencia es la forma de convivir en un determinado lugar de forma pacífica respetando las diferencias de los demás.

Por otro lado no podemos dejar de relacionarlo con la educación; y es que cuando nos referimos a las relaciones interpersonales de los estudiantes, en un ambiente pasivo capaz de poder sacar a explorar su emociones, al compartir sus experiencias con respeto sobre el otro, en todo ello nos referimos a la convivencia escolar; que es lo que los docentes debemos de crear en las aulas, a fin de fomentar una convivencia pacífica y amena entre los estudiantes.

Esta convivencia se centra mucho en el manejo del clima de aula ya que si se mantiene un buen clima de aula, determinadamente se mantendrá una convivencia armoniosa y estable, capaz de poder desarrollar en el estudiante la interrelación con sus compañeros, a fin de que se mejore el aprendizaje con una buena convivencia escolar.

Ortega y Del Rey (citados por Carrasco y otros 2011) nos dice que: *“la convivencia se entiende como el entramado de relaciones interpersonales que se dan entre todos los miembros de la comunidad educativa en el que se configuran procesos de comunicación, sentimientos, valores, actitudes, roles, status y poder”*

4.7.1.2.1.3.1. La confianza

Para que las relaciones entre los estudiantes y el maestro sean positivas se debe permitir y fomentar la confianza entre cada uno de ellos. Para que se fomente una buena confianza en el aula, se debe primero de tener en cuenta la confianza de uno mismo y tener la seguridad personal; por ello el docente debe de estar bien consigo mismo a fin de fomentar la confianza en los niños en el aula.

Debemos de tener en cuenta que para generar la confianza en el aula los maestros deben de evaluar las necesidades sociales por las que el alumno atraviesa; ya que una vez resuelto este problema se podrá generar la confianza en el estudiante para que así pueda relacionarse con sus compañeros.

La familia y la sociedad es un ente que muchas veces propicia la desconfianza en el niño, por los maltratos y abusos que el niño recibe cuando está inmerso en su realidad. Es por ello que al alumno le es difícil poder confiar en alguien; por lo que el alumno ha pasado en su alrededor.

Es aquí donde el docente como lo hemos mencionado entra a tallar a fin de que logre que el alumno se sienta bien, y se pueda desarrollar la confianza en el aula que el docente tiene que crear.

Carrasco y otros (2011, p. 25) señala que: *“Para que las relaciones sean fructíferas deben estar basadas en la confianza entre estudiantes y docente, lo que permite la creación de un clima de aula positivo.”*

4.7.1.2.1.4. Los alumnos

Los alumnos son un factor muy importante para que se dé un buen clima de aula. Recordemos que ellos demostraran en el aula lo que son por dentro, lo que les han dado durante sus primeros años de vida. Por lo tanto si el alumno tiene una baja autoestima, tiene conflictos emocionales, carencias alimentarias o de otra índole, el aula será el lugar en donde él dará notar todos esos conflictos internos. Es por ello que los alumnos en el aula, pelean entre

ellos, no escuchan a la docente, presentan conductas que afectan su propio desarrollo social.

Es por esto que el docente debe conocer a sus estudiantes, conocer sus necesidades, reconocer sus carencias y saber que desde el lugar donde se encuentra debe dar solución o apaciguar este tipo de conflictos.

Barreda (2012) afirma que:

Debido a que el alumnado es uno de los factores más determinantes del clima de aula, el docente debe conocer la realidad de los alumnos de hoy en día. Ésta está condicionada por el contexto que les rodea, los tipos de familia, los intereses que tiene, los diferentes tipos de familia y sobre todo, la gran diversidad que hay en las aulas. (Barreda 2012, p. 9)

Cuando los alumnos están irritados, el docente lo nota, trata de apaciguarlos, pero si esto no da solución, entonces se entra en una etapa de competencia, el alumno por un lado que busca la atención y el docente que desea que le presten atención. Es aquí en donde entra a tallar el papel fundamental del docente, el cual utilizando estrategias, pueda llegar a mejorar el clima de aula.

Martínez (2013) comenta que los alumnos:

Los alumnos inciden también sobre el clima a través de las relaciones que mantienen entre ellos. Con el nivel de cohesión como grupo, el conocimiento y aceptación mutuos favorecen o dificultan la dinámica de la clase y por lo tanto el proceso educativo. (Martínez 2013, párr. 23.)

4.7.1.2.1.5. El docente

El docente es la pieza clave para la mejora del clima del aula, de lo que el haga durante la clase permitirá que él alumno o bien mejore y pueda trabajar de una manera armoniosa y se pueda desarrollar, o puede ser aquel que destruya con su trato y su

manera de abordar la clase, destruya o aminore la posibilidad de que el alumno pueda mantener el interés por aprender, y por consiguiente el docente puede ser aquel que influya negativamente en el clima de aula.

Martínez Muñoz (2013) señala que el docente:

Con sus actitudes frente a la educación (que se manifiestan a través de sus comportamientos), interesándose por el progreso de todos los alumnos, por su proceso educativo, etc., favoreciendo el diálogo, la comprensión y la complicidad o bien favoreciendo el distanciamiento, la desconfianza, el temor o la indisciplina generada como rechazo a unas clases frustrantes y aburridas. Martínez (2013 párr. 22.)

Los docentes amantes de la educación, enseñan con gusto, evalúan de manera más estimulante al educando, son más tolerantes, los escuchan y los estimulan a que estén activos durante toda la clase. Son capaces de autocontrolar su carácter y lograr que el tiempo que los niños pasan en la escuela sea más gratificante.

4.7.1.2.2. Las normas

Para establecer una adecuada convivencia se establecen normas que no se tratan de imponer ciertas actitudes en el estudiante sino que su fin es fomentar una actitud pacífica y agradable al momento de convivir en la escuela, estas normas están enfocadas a respetar al otro como una persona diferente. A de alguna manera fomentar en el estudiante la capacidad de aceptar y respetar las ideas de sus compañeros. Ya que de esta manera se formará al estudiante de manera integral, y sobre todo favorecerá a su aprendizaje. Estas normas que formarán al estudiante a poder enfrentar su realidad social y poder crecer como persona.

Las normas deben de ser acuerdos realizados por sus integrantes, pero para llegar al nivel de acuerdos, el docente debe de ejercer un liderazgo en donde las normas o acuerdos no se obligen o se cumplan a la fuerza, sino que debe lograr que los alumnos lo hagan parte de su modo de actuar, que lo interioricen, luego de ello se logrará un clima diferente.

Carrasco y otros (2011, p. 24) señala que es:

El adulto quien fija las normas y los niños sólo las acepta y las cumplen, puesto que existe un contrato de obediencia. Al principio la norma es impuesta, pero luego el niño y/o la niña conocen los fundamentos de la norma y ésta pasa a ser un valor superior.

Daremos una referencia de la disciplina en el aula tomando de base el tipo de liderazgo realizado por los docentes y como este influye en el comportamiento de los niños. Tomamos la investigación realizada por Kurt Lewin y sus 3 tipos de liderazgo: el autoritario, el liberal y el democrático.

4.7.1.2.2.1. Autoritario

Los estudios realizados por Kurt Lewin, nos menciona que el líder autoritario, es aquel que hace cumplir las normas con imposición y castigos. Es aquel que infunde temor hacia el grupo y demuestra siempre su superioridad ante los otros. Los involucrados se vuelven dependientes de él.

En el aula este tipo de docente no llegaría a lograr un buen clima de aula, ya que debe haber horizontalidad y respeto, los niños pueden cumplir las normas, pero lo harán por temor al castigo y no por interiorizado y reconocer su importancia para que todo se realice bien en el aula.

4.7.1.2.2.2. Liberal

Otra manera de ejercer el liderazgo es realizar el mínimo esfuerzo o simplemente el de no hacer nada ante situaciones de conflicto. El grupo se vuelve un caos ya que no presentan una guía.

En el aula este tipo de docente no llegaría a lograr un adecuado clima de aula, ya que al presentar una actitud pasiva y permisiva hará que los alumnos presenten conductas disruptivas difíciles de controlar.

4.7.1.2.2.3. Democrático

El líder democrático según Kurt Lewin es aquel que trabaja delegando la autoridad a su grupo, es paciente y tolerante y permite que todos puedan aportar y enriquecer el trabajo o las tareas. Además es aquel que presenta una inteligencia emocional que le permite tener un acercamiento de confianza con el grupo.

Es este tipo de liderazgo el cual el docente debe tener en las aulas con sus niños, para lograr el cumplimiento de las normas o acuerdos en el aula.

4.7.1.2.3. El interés del docente

El docente es un agente primordial para que el alumno pueda desarrollar su aprendizaje; ya que el docente participa como un orientador de los conocimientos que el alumno podrá desarrollar y evaluar para su desarrollo como persona.

El docente en la actualidad no se enfatiza en crear un individuo que pueda autorrealizarse individualmente sino que solo lo ve como un sujeto que solo recibe lo que se le brinda, pero que sigue las indicaciones que le mandan, sin ninguna capacidad de actitud crítica.

Es por eso que nosotros como docente debemos de interesarnos en el alumno como una persona total, a fin de desarrollar sus destrezas y habilidades. Además poder desarrollar en los alumnos una actitud participativa frente a la clase y que sean cooperativos con sus compañeros. Para que todo esto se realice el docente primero debe ser una persona auténtica y empática para que esto se pueda contagiarse por los alumnos a fin de crear un ambiente propicio para los alumnos. El docente debe de comprender al alumno en todas sus necesidades y apoyar a los estudiantes para su desarrollo.

Barreda (2012) señala que:

El profesor es el gestor de lo que ocurre en el aula, y por consiguiente, es el gestor del clima que se genere. Su papel es importante tanto en

la relación que cree con los alumnos, como en las relaciones entre alumnos que se realicen dentro de la clase. El docente puede ayudar en mejorar las relaciones entre los alumnos. (Barreda, 2012, p 20).

El interés que tenga el docente será mayor y este ha logrado empatizar con el educando y entablar una amistad y afecto con él. A mayor cercanía, mayor interés y por parte del docente en lograr el objetivo de la educación.

4.7.1.2.3.1. La motivación

El alumno y el docente en el aula de clase se encuentran ubicados justo para interrelacionarse, están a punto de comunicarse, pero de pronto se siente un ambiente frío, no muy acogedor, algo irritable, en el cual el alumno de pronto pasa de tener muchas ganas de aprender a un estado de aburrimiento, debido a la monotonía y a la falta de motivación por parte de la docente. De aquí vemos la importancia que tiene una clase donde se logre motivar al alumno de tal manera que no quiera dejar de estar compenetrado con ella.

Martínez Muñoz (2013) señala que: *“El profesor con la manera de abordar las clases, de preparar las explicaciones, de hacer participar al alumnado, etc., puede favorecer un ambiente de aprendizaje motivador, que permita a los alumnos participar...”* Martínez (2013, párr. 22.)

Solemos decir que el niño no está motivado, que viene desganado y sin ganas de aprender, cuando es el docente que debe de buscar estrategias que le permitan despertar el interés del niño por el aprendizaje.

Vaello (2011), citado por Barreda (2012) nos menciona:

El alumno aprende si “quiere” aprender, pero eso no se de manera espontánea, sino que en muchos casos la motivación ha de ser inducida por parte del profesor. Y este hecho, el “hacer que quieran”, es una de las principales funciones del docente, más aún en niveles obligatorios. En este caso hay que tener en cuenta respecto a la

atención a la diversidad no solo a los que “no pueden”, sino también a los que “no quieren”.

Siempre recordar que la motivación debe estar acompañada de las normas para que no afecte al clima de aula. Además debemos de intentar de animar a los niños frente a las dificultades que se puedan presentar durante la enseñanza, debemos reforzar que deben seguir animosos y volver a intentar lo que no pueden realizar, ya que en un momento dado podrán realizarlo. Esto permitirá que mejore el clima de aula y el aprendizaje.

4.7.2. Aprendizaje de las matemáticas

Godino, Juan (2004, pag. 24) *“Con el aprendizaje de la matemática se logra la adquisición de un lenguaje universal de palabras y símbolos que es usado para comunicar ideas de número, espacio, formas, patrones y problemas de la vida cotidiana”*.

El ser humano tiene una capacidad innata de querer aprender, de conocer, de relacionarse con las cosas que lo rodean. De aquí podemos partir para que se pueda dar el aprendizaje de la matemática, el cual debe de ser aprendido para que pueda ser utilizado en favor del propio educando.

Godino, Juan (2004, pag. 24) *“La enseñanza de la matemática debe ser concebida como una disciplina que desarrolla el pensamiento crítico, y que debe hacer aptos a los estudiantes para que puedan determinar cómo tratar matemáticamente a un problema”*.

4.7.2.1. Currículo matemático para la educación primaria

En esta propuesta se considera que para que nuestra clase tenga mejores resultados, es conveniente considerar, además de los propósitos y los ejes básicos de desarrollo, las cuestiones que a continuación se mencionan. Planeación de tiempos, articulación con experiencias, aprendizajes anteriores y evaluación.

El currículum se concreta en tres organizaciones y coordinación de recursos. El tercer nivel está formado por las programaciones de aula con todos los elementos que esto conlleva.

El currículum debe ser flexible y adaptado a los distintos alumnos. Todos los niños deben alcanzar los objetivos de aprender a realizar conjeturas y argumentos, formular y resolver problemas. Para ello se deben proponer tareas sencillas sobre las que toda la clase puede trabajar, pero, además, se deben proporcionar actividades de desarrollo y sugerencias para los alumnos más capacitados.

Niveles: el primer nivel es el marco común elaborado por el Ministerio de Educación y Ciencia, que se completa con las aportaciones de la Comunidad Autónoma. El segundo nivel lo establece el equipo docente de cada centro marcando los objetivos básicos, la

4.7.2.2. Recursos para el estudio de las Matemáticas

En la actualidad los recursos didácticos para la enseñanza y aprendizaje de la matemática son muchos, pero depende mucho en como estos sean usado para su aprendizaje, y es que muchos recursos al no ser utilizados correctamente forman parte de recursos distractores para el alumno lo cual no forma parte en el aprendizaje.

Godino, Juan (2004)

Son muchos los posibles recursos didácticos que podemos usar en la enseñanza y aprendizaje de las matemáticas. Los propios libros de texto, cuadernos de ejercicio, pizarra, lápiz, papel e instrumentos de dibujo o la calculadora que usamos habitualmente en clase son recursos didácticos, puesto que ayudan al alumno en su aprendizaje y al profesor en la enseñanza. Cuando se enseña a los niños a contar, se puede usar como recurso los propios dedos de las manos, piedrecillas, regletas Cuisenaire, material multibase, etc. Juegos habituales, tales como la oca, parchís, ruleta, dominó, dados, cartas, pueden ayudar a los niños a comprender la idea de azar y probabilidad. (Godino, 2004 p.25)

Como se dice líneas arriba por el autor todos los recursos didácticos ayudan al alumno y al docente para la enseñanza y aprendizaje de la matemática. Pero no solo se puede contar con materiales estructurados sino también con materiales no estructurados que se acoplan a las necesidades de los alumnos en determinados lugares.

4.7.2.3. El desarrollo de las capacidades mediante el aprendizaje de la matemática

Godino, Juan (2004)

El objetivo principal no es convertir a los futuros ciudadanos en “matemáticos aficionados”, tampoco se trata de capacitarlos en cálculos complejos, puesto que los ordenadores hoy día resuelven este problema. Lo que se pretende es proporcionar una cultura con varios componentes interrelacionados. (Godino, 2004 p.25)

4.7.2.4. Formas de concebir el aprendizaje de las matemáticas

4.7.2.4.1. ¿Qué es aprender?

Aprender matemática desde esta perspectiva será entonces alcanzar el desarrollo de capacidades que contribuyan al desempeño de los estudiantes tanto en la sociedad actual como en el porvenir. Estas capacidades se diferencian de las que permiten desarrollar una actitud comprensiva de conceptos e idea matemática, como así también las que tienen relación con el hacer y el construir saberes matemáticos.

Godino, Juan (2004, pag. 24) *“Los estudiantes deben aprender matemáticas con comprensión, construyendo activamente el nuevo conocimiento a partir de la experiencia y el conocimiento previo”.*

4.7.2.4.2. ¿Qué es saber matemáticas?

Si bien es dicho la matemática es una área complicada, aburrida y poco motivadora para el alumno e incluso para todas la mayoría de personas y es que la manera de como esta fue aprendida recae en la visión que tenemos de ella. Por lo tanto el saber matemática implica dominar ciertos conocimientos que fueron aprendidos y aplicarlos a la práctica de manera que este conocimiento sea significativo, de esta manera saber matemática es de alguna manera hacer uso de esos conocimientos matemáticos para resolver problemas que se nos presentan en la realidad, de manera que forme parte del cambio y transformación y de alguna manera esto ayude a la realización de otras persona.

Godino, Juan (2004), afirma lo siguiente:

La persona que sabe matemáticas ha de ser capaz de usar el lenguaje y conceptos matemáticos para resolver problemas. No es posible dar sentido pleno a los objetos matemáticos si no los relacionamos con los problemas de los que han surgido.

4.7.2.4.3. Forma en que se adquiere el aprendizaje. ¿Cómo aprender?

Hay muchas opiniones sobre como se debe aprender y es que aquí esta la base de todo conocimiento en como este es aprendido, y es que muchos docentes no se preocupan por el aprender del educando. Es por eso que para que el alumnos aprenda necesita de la practica y las experiencias que obtenga de ella, donde no solo quede en simples ideas sino que le sirvan de ayuda para su formación integral.

Godino, Juan (2004), nos menciona que:

Una de estas concepciones, que fue común entre muchos matemáticos profesionales hasta hace unos años, considera que el alumno debe adquirir primero las estructuras fundamentales de las matemáticas de forma axiomática. Se supone que una vez adquirida esta base, será fácil que el alumno por sí solo pueda resolver las aplicaciones y problemas que se le presenten. (Godino, 2004 p.21)

Como dice esta cita el alumno que adquira un conocimiento esta en la tarea del docente trabajar para que el alumno no se quede con lo que aprendio sino que por iniciativa propia pueda ponerlo en practica y aprender mucho mas.

4.7.2.4.4. Otras cuestiones referentes al aprendizaje

La matemática que se pretende que los alumnos conozcan en la Primaria es aquella que sirva para la vida para que con sus conocimientos pueda resolver problemas que sucedan en la realidad, pero también que aprenda a través de la vida y durante toda la vida. Una matemática que brinde apoyo a la formación de seres humanos integrales y al mejoramiento de la calidad de vida de la sociedad.

Los conocimientos adquiridos serán evaluado y puestos en prueba con el fin de reflexionar, criticar esos saberes con apoyo del docente para su adecuado aprendizaje. No se requiere de un aprendizaje que quede solo en las palabras o solo en la mente del ser humano como un simple conocimiento mas; sino que este aprendizaje pueda ser reflexionado, conversado, transformado para tener conciencia de que se puede lograr mucho mas.

4.7.2.5. Formas de concebir la enseñanza de las matemáticas

4.7.2.5.1. ¿Qué es enseñar?

Partiendo de la premisa de lo que significa enseñar y es comunicar conocimientos ideas, experiencias, habilidades de una a otra persona con el fin de aprenderlos. Enseñar es mucho más que solo brindar conocimientos, es ser capaz de comprender la realidad y a partir de ella fomentar al sujeto a crear su propia producción de sus propios conocimientos tomados en cuenta con la experiencia vivida en la practica, tomando asi la posición de ser un sujeto apostando por el cambio.

Enseñar para los maestros de hoy se ha vuelto algo tradicional y mecanicista, y es que no importa que estemos dando a conocer al estudiante, sino importa quedar bien

y terminar los temas que se asignan sin importar si el alumnos aprende o no. Esto radica en el tipo de preparación que tiene un maestro y las ganas de marcar diferencia en la realida para no ser simplemente uno del monton; por lo tanto enseñar para el maestro debe exigir tener conciencia de sus limitaciones de que no lo sabe todo y que puede aprender mucho mas, de que puede intervenir en la sociedad y ser capaz de animar al estudiante a que analice sriticamente a ser capaz de hacerlo mucho mejor, teniendo en cuenta que para que el docente enseñe y el alumno aprenda necesita estar en un ambiente alegre y motivado como lo es un buen clima de aula para que se logre el aprendizaje esperado.

4.7.2.5.2. ¿Cómo enseñar?

Los profesores deben saber necesariamente como enseñar, para que los alumnos logren un aprendizaje que le sirva para la vida y que necesite de su intervención en la realidad, por ello los docente necesitan especializarse en que tenicas, métodos, estategias utilizar para cada contexto en la cual se encuentre. No solo parender sino que poder crear medios que lo ayuden en au enseñanza y aprendizajes brindada al alumno.

Godino, Juan (2004), nos menciona que:

Para ser eficaces, los profesores deben conocer y comprender con profundidad las matemáticas que están enseñando y ser capaces de apoyarse en ese conocimiento con flexibilidad en sus tareas docentes. Necesitan comprender y comprometerse con sus estudiantes en su condición de aprendices de matemáticas y como personas y tener destreza al elegir y usar una variedad de estrategias pedagógicas y de evaluación. Además, una enseñanza eficaz requiere una actitud reflexiva y esfuerzos continuos de búsqueda de mejoras. (Godino, 2004 p.68)

4.7.2.6. Aprendizaje significativo de las matemáticas

El aprendizaje de las matemáticas para que llegue a ser significativo debe de ser para la vida. Esto quiere decir que el alumno debe de interactuar con su entorno, aquello

que le es conocido y que le provoca interés. De que nos sirve proporcionar al alumno infinidad de temas que no le serán significativas.

Por lo tanto Campos (citado por Rodríguez 2010) nos menciona que: Se concluye en la propuesta de que la educación matemática significativa para la vida, ha de permearse por un enfoque humanista que vincule la ciencia con una concepción de ser humano integral, que se centre tanto en el estudiante como en el profesor y en las interrelaciones que entre ellos se establecen en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

El docente debe lograr que los estudiantes se vuelvan autónomos, capaces de que ellos mismos puedan buscar el conocimiento, aquel que le sea significativo para el desarrollo de su personalidad. Por tanto las matemáticas están ligadas al crecimiento social como nos menciona Rodríguez (2010):

La matemática, a través de la pedagogía integral es reconocida como una ciencia formal pura, pero también como una ciencia aplicada, una herramienta para la comprensión y desarrollo de otras áreas del conocimiento y ligada al crecimiento social y cultural de las personas y de la sociedad. Esta dualidad de la matemática es sólo aparente dado que su unidades indisoluble y no se puede avanzar en una dirección si se pierden de vista las otras miradas y necesidades desde luego, para su construcción de objetos reales o problemas de la cotidianidad, para su cabal entendimiento. (Rodríguez, M 2010, p. 109)

4.7.3. Juegos colectivos

4.7.3.1. Concepto de juego

Existe una actividad en la que el alumno se desenvuelve activamente, exponiendo sus destrezas, habilidades, etc. es lo que nosotros llamamos juego.

Un juego es una actividad y ejercicio recreativo que se utiliza para la diversión pero también para que los alumnos puedan distenderse. Los juegos normalmente están acompañados de reglas, que el participante debe seguir de manera activa, propiciando así su capacidad creativa e imaginaria.

Los juegos han existido desde muchos años en todas partes del mundo cuyo fin es desarrollar las destrezas y habilidades de los alumnos para ello se han creado diferentes juegos de acuerdo al contexto social y emocional del alumno. Por ello se afirma que el juego es una de las técnicas que mantienen un clima armonioso, creativo y alegre con lo que respecta al aula.

Los juegos tienen la intención de satisfacer las necesidades físicas, sociales y afectivas, que permitan formar un individuo sano y pleno mientras se está divirtiéndose.

Con respecto a esto Campos (2004) sostiene que:

Todo ser humano alguna vez ha experimentado el placer de jugar y por lo mismo siente el deseo de seguirlo haciendo desde que nace hasta que se muere, tan es así que para cada etapa de la vida se han creado diferentes juegos. (Campos 2004, p.7)

El juego es la manera en que nos divertimos y que nos permite interactuar con los otros, de una manera amena y feliz. Campos (2004, p.8) señala que: *“El juego para que sea juego debe ser recreativo y sobre todo actividad agradable, aun cuando sea modus vivendus, pues cuando pierde estas características pierde el atractivo”*.

4.7.3.2. Inicios del juego en la pedagogía

El juego desde hace mucho ha sido una técnica muy eficaz que permite al niño poder expresar sus emociones, ideas, destrezas durante la acción ya que se ve inmerso en un mundo tan agradable donde puede ser él mismo. Esto cabe mencionar la poca importancia que se le da al juego en las escuelas es muy poco ya que los docentes están tan mentalizados de que se pierde tiempo al hacer unas simples dinámicas que

esta no es muy importante, y que es de mucho trabajo preparar técnicas o alguna motivación para la clase cuando se tiene que avanzar las materias para seguir llenando de conocimientos al alumno.

Y es que recae la culpa a los docentes y miembros de la educación del educando en no enfatizar la importancia de crear en el alumno la capacidad de poder desenvolverse libremente en un momento determinado, sino que se sigue castrando al alumno para que no participe, no opine.

Es por ello que se crearon los juegos para que esta mentalidad o dinámica sea eliminada, en el juego el alumno desarrollara de manera eficaz todo su aprendizaje y podrá participar libremente sin presiones, de manera que su aprendizaje podrá volverse significativo.

La educación no siempre enfatizó la importancia del juego para el aprendizaje. Como nos menciona Campos (2004) que:

...la Psicología, durante largo tiempo, desconoció el juego del niño, porque los estudios estaban enfocados hacia el comportamiento de los animales. Aunque se cree que desde la época de Aristóteles, el juego, ya se utilizaba con fines educativos, son los pedagogos clásicos, entre los que destacan: Rabelais, Montaigne, Rousseau y Locke, quienes señalaron la importancia del juego infantil, pero sin estudiarlo profundamente. (Campos 2004, p.10)

El juego en la actualidad ha cambiado de ser visto como solo distractor y ha pasado a ser una estrategia educativa, gracias al estudio de diversos psicólogos que se preocuparon por la psicología infantil. Gracias a ellos es que ahora son vistos como indispensables y valiosos para el aprendizaje.

Campos (2004) sostiene que:

A los psicoanalistas, se les debe reconocer el mérito de continuar estrechamente los estudios acerca de los juegos infantiles. Como es el caso de los médicos que con el afán de encontrar y solucionar los problemas de sus pacientes, emplearon el juego para descubrir complejos ocultos. Continuando con la cronología del juego, se infiere que en los años setenta del siglo pasado cobra gran importancia en el aprendizaje escolar, particularmente en el nivel preescolar, al grado que han surgido algunas teorías para explicar su origen y significado. (Campos 2004, p.11)

Antes de llevar el juego al aula, el docente debe conocer la intensión pedagógica, que objetivos desea alcanzar y si el juego responderá a los objetivos.

4.7.3.3. Características del juego

Gómez y Romero (2008), nos mencionan ciertas características que presenta el juego, a continuación la detallamos:

- Es una actividad placentera.
- El juego debe ser libre, espontáneo y totalmente voluntario.
- El juego tiene un fin en sí mismo.
- El juego implica actividad.
- El juego se desarrolla en una realidad ficticia.
- Todos los juegos tienen una limitación espacial y temporal.
- El juego es una actividad propia de la infancia.
- El juego es innato.
- El juego muestra en qué etapa evolutiva se encuentra el niño o la niña.
- El juego permite al niño o la niña afirmarse.
- El juego favorece su proceso socializador.
- El juego cumple una función compensadora de desigualdades, integradora, rehabilitadora.

- En el juego los objetos no son necesarios.

Estas características nos hacen ver claramente que si es practicado por los niños en el aula, los beneficios se verán reflejados en sus acciones, en su aprendizaje, en su carácter, en su estado de ánimo y por lo tanto se mejorará las relaciones interpersonales e intrapersonales del niño.

4.7.3.4. Teoría acerca de los juegos

Existen varias teorías que explican el juego, pero según nuestro enfoque humanista realizaremos una teoría de la motivación del juego, en donde tomamos aspectos sociales y afectivos mencionados por Rogers y Paulo Freire. El juego es utilizado como motivador, se da por simple placer, es socializador y despierta el interés, el cual tiene un fin pedagógico, un fin de aprendizaje.

Para nuestra investigación tomamos una teoría casi cercana a la nuestra; la teoría de Moritz Lazarus, el cual propone la teoría de la relajación (1883), en donde nos menciona que el juego no produce gasto de energía sino al contrario, es un sistema para la relajar a los individuos y recuperar energía en un momento de decaimiento o fatiga.

4.7.3.5. Clasificación del los juegos

Gómez y Romero (2008), clasifica los juegos en 4 aspectos, a continuación la detallamos:

Juegos psicomotores	- Conocimiento corporal- Motores- Sensoriales
Juegos cognitivos	- Manipulativos (construcción)- Exploratorio o de descubrimiento- De atención y memoria- Juegos imaginativos- Juegos lingüísticos
Juegos sociales	- Simbólicos o de ficción- De reglas- Cooperativos

Juegos afectivos	- De rol o juegos dramáticos- De autoestim
------------------	--

Esta clasificación nos permite desglosar los diversos tipos de juegos, empezando por los corporales y terminando por los afectivos. Nosotros nos enfocamos en los juegos sociales, los cuales permiten que el grupo pueda acoplarse y seguir ciertas indicaciones que le permitan continuar con el juego. Aquí encontramos a los juegos colectivos.

4.7.3.6. Juegos colectivos

Tomamos la clasificación de los juegos sociales en donde realizamos los juegos colectivos, los cuales nos permitieron solucionar el problema encontrado en esta investigación.

Los juegos colectivos son juegos propiamente dichos, en donde los participantes interactúan directamente con el fin de mejorar las relaciones interpersonales. Es por ello que es una estrategia muy importancia para mejorar el clima de aula y el aprendizaje de la matemática.

Palacios y Gonzales (2007) señala que:

Los juegos colectivos son movimientos y cambios que se dan en la interacción social entre las personas de un mismo grupo. Tienen como punto de partida las necesidades de cada individuo de ser reconocido, tener status, sentirse aceptado por el grupo y recibir afecto de los demás individuos de éste. (Palacios y Gonzales, 2007 P.5)

El niño mediante el juego puede comunicarse con sus compañeros y con el docente, ya que el juego expresa un lenguaje corporal, verbal, gestual. El juego es un distractor de la rutina escolar y rompe con el aburrimiento, da escapatoria a la alegría y al desgaste de energía.

4.7.3.7. Importancia de los juegos colectivos en la mejora del clima de aula y el aprendizaje de la matemática

Cuando los alumnos interactúan y comparten con sus compañeros, experimentan alegría, que se ve reflejada en las sonrisas y en las ganas que le ponen los niños durante el proceso del juego. Al ser motivados ellos estarán dispuestos a escuchar, a aliviar asperezas con sus compañeros, a mejorar el clima de aula y así mismo estarán prestos a aprender la matemática, ya que no será presentada como algo abstracto sino como algo lúdico y significativo para ellos.

Y.S. Toureh citado por Unesco (1980) nos menciona:

“Por una parte, las actividades y los materiales lúdicos constituyen los mejores medios de que dispone el niño para expresarse y los mejores testimonios a partir de los cuales el adulto puede intentar comprenderle; por otra parte, esas actividades y esos materiales pueden servir de fundamento de las técnicas y los métodos pedagógicos que el alumno quiere llegar a elaborar con el pensamiento puesto en ese niño cuya educación le está confiada”.
(Unesco, 1980: p. 19).

Tengamos en cuenta que llamado grupo es aquel que mantienen características diferentes entre sí con metas y objetivos que se pretende cumplir como grupo que a largo plazo este se vuelve independiente, en cambio un equipo es aquel que en conjunto tienen un objetivo para cumplirlo y este se basa de la ayuda de todos en conjunto para cumplirlo. Por ello cabe recalcar que los grupos en este caso los juegos grupales tienen como objetivo el mismo pero este trabajo no recae en todos sino en algunos es decir; en los grupos podrán estar unidos por diferentes oportunidades pero esto no garantiza que todos trabajen; en cambio en el equipo la situación es diferente ya que todos se unen para trabajar y cumplir una meta o propósito común, y es que el deber no recae en uno, sino en todos como equipo y es la tarea de ellos el poder realizarlo.

Y.S. Toureh citado por Unesco (1980) nos menciona:

“Algunos adultos, en efecto, detestan o incluso reprimen las actividades lúdicas del niño, como si éstas fueran una pérdida de tiempo y de energía, cuando elristen cosas más urgentes y más serias de las que debería ocuparse. Tal es la actitud de algunos educadores impacientes por ver al niño alcanzar lo más rápidamente posible la edad de la razón y de algunos padres para quienes el niño es una inversión que debe ser rentable para ellos desde el momento en que sabe andar, hablar y distinguir la mano izquierda de la derecha”
(Unesco, 1980: p. 19)

Por lo tanto el juego colectivo es una técnica que permite que el alumno o los alumnos trabajen en equipo para cumplir una meta cualquiera que sea para que de ella se puedan lograr los aprendizajes. Y es que al trabajar juegos colectivos mejoraremos notablemente el clima de aula, ya que hay que tener en cuenta que cuando el alumno trabaja en equipo manifiesta una buena relación interpersonal, existe un interés, hay una actitud empática, existe una motivación todo ello le permite al alumno poder trabajar en equipo y de lo cual será propicio para el docente ya que al trabajar juegos colectivos lograra mejorar muchos aspectos del clima de aula.

Por ello se recalca la importancia de que el docente aplique una de las técnicas del juego en este caso de los juegos colectivos con lo cual ayudara a la mejora del clima de aula. Es importante por lo tanto decir que los juegos colectivos son necesariamente importantes cuando al área de matemática se refiere ya que el alumno mayormente mantiene un rechazo a las matemáticas, ya sea porque le parece demasiado aburrido y difícil, esto seguirá siendo así si es que el docente encargado no prevé técnicas que mejoren su aprendizaje o no impulsen el desarrollo de destrezas, habilidades y necesidades que el alumno necesita para que esta área o curso se convierta en una materia en la cual el niño ya no sienta rechazo. Es así que se requiere de aplicar una de las técnicas del juego que es el juego colectivo y es que con este el alumno podrá cambiar de parecer con lo que respecta al área de matemática ya que lo podrá percibir más agradable y divertido, con gans de querer participar, no sentirse oprimido por no

poder resolver las actividades que la matemática les brinda. Es que con el juego colectivo el alumno no aprenderá solo sino que tendrá la ayuda de sus compañeros quienes lo apoyaran y no solo eso sino que también del docente de aula quien a través de un estímulo agradable podrá lograr que este aprendizaje sea óptimo. Por ello al percibir lo que los juegos colectivos traían consigo se propuso crear juegos que mejoren el aprendizaje del alumno a fin de mejorar el clima de aula pero también el aprendizaje, ya que tengamos en cuenta si un conocimiento es puesto en práctica y que este traiga consigo una motivación atraer el interés de querer aprender y querer compartir, ya que como vemos en la actualidad por más que el niño no quiera compartir necesariamente tendrá que hacerlo para que alcance una satisfacción emocional y es que solo no podrá hacerlo sino que necesitara de objetos o sujetos que ayuden a su aprendizaje.

Compartiremos algunas razones para considerar los juegos en la enseñanza, tomado de Beatriz Villabrille (p.16).

- Motivar al alumno con situaciones atractivas y recreativas.
- Desarrollar habilidades y destrezas.
- Invitar e inspirar al alumno en la búsqueda de nuevos caminos.
- Romper con la rutina de los ejercicios mecánicos.
- Crear en el alumno una actitud positiva frente al rigor que requieran los nuevos contenidos a enseñar.
- Revertir algunos procedimientos matemáticos y disponer de ellos en otras situaciones.
- Incluir en el proceso de enseñanza aprendizaje a alumnos con capacidades diferentes.
- Desarrollar hábitos y actitudes positivas frente al trabajo escolar.
- Estimular las cualidades individuales como autoestima, autovaloración, confianza, el reconocimiento de los éxitos de los compañeros dado que, en algunos casos, la situación de juego ofrece la oportunidad de ganar y perder.

Estos juegos colectivos podrán ser de mucho uso en cualquier tema de matemática que el docente quiera brindar al alumno ya que será divertido, espontáneo y agradable lo cual permitirá que como se dijo anteriormente el alumno exprese sus destrezas,

habilidades e inquietudes. Puede ser válido también que estos juegos colectivos sean acompañados de algún material didáctico ya que ayudará aún más a la creación y asimilación de los saberes.

4.7.3.8. Propuesta de juegos colectivos

4.7.3.8.1. A PESCAR

Objetivos:

- Generar un ambiente de confianza y alegría
- Fomentar la participación de los alumnos
- Ayudar a los participantes a distenderse cuando la situación los requiera.
- Recolectar datos para el aprendizaje.
- Motivación para el aprendizaje tanto del maestro como del alumno.

Duración:

20 minutos

Recursos:

- Ambiente amplio
- Imaginación y creatividad
- Ganchos
- 2 bateas
- Materiales no estructurados

Área de ejecución:

Dirigida al área de matemática

Tema dirigido:

Grafico e interpretación de pictogramas

Indicadores:

- Representa gráficamente los datos numéricos en un pictograma.
- Interpreta información numérica en pictogramas.

Competencia:

Resuelve problemas con datos estadísticos, de su entorno y comunica con precisión la información obtenida mediante tablas y gráficos.

Capacidad:

Representa gráficamente e interpreta la información numérica en pictogramas.

Organizador:

Estadística

Procedimientos:

- La docente encargada de la actividad indica a los participantes a que se pongan de pie e invita a los participantes a que formen 3 grupos de 5 integrantes cada uno, cada grupo participara sacando los ganchos y clips de una batea con muchas cosas. Cada alumno tendrá 1 minuto para hacerlo, es así que cada integrante de grupo pescara los ganchos y clips de la batea. En el segundo turno se coloca en frente de cada equipo un representante de cada equipo, se le menciona a los equipos que tendrán que colocar la mayor cantidad de ganchos por equipo en un tiempo determinado de 1 minuto y 30 segundos.

4.7.3.8.2. LOS COLORES DEL SABER

Objetivos:

- Eleva el nivel de energía de los participantes
- Genera un ambiente de energía y confianza
- Fomentar la participación de los alumnos.
- Ayudar a los participantes a distenderse cuando la situación los requiera.
- Recolección de datos
- Motivación para el aprendizaje tanto del maestro como del alumno.

Recursos:

- Ambiente amplio
- Creatividad e imaginación
- Un cubo con lo lados de colores
- Hojas de colores
- 5 Papelotes en forma de cuadrado y rectángulo con sus respectivas medidas

Duración:

20 minutos

Área de ejecución:

Dirigida al área de matemática

Tema dirigido:

Áreas del cuadrado y rectángulo en unidades arbitrarias.

Indicadores:

Resuelve problemas calculando el área del cuadrado y rectángulo en unidades arbitrarias.

Competencia:

Resuelve y formula problemas con perseverancia y actitud exploratoria, cuya solución requiera de las relaciones entre los elementos de polígonos regulares y sus medidas: áreas y perímetros, e interpreta sus resultados y los comunica utilizando lenguaje matemático.

Capacidad:

Resuelve problemas que implican cálculo de áreas de figuras geométricas básicas.

Organizador:

Geometría y medición

Procedimiento:

La docente se dirige a los alumnos y pide que formen 5 grupos de 5 integrantes cada uno, luego se procede a explicar los pasos que debe seguir cada grupo. Que consiste en darle a cada integrante de cada equipo hojas de colores que deberán de pegar en la pizarra sus hojas de colores formando algunos equipos unos cuadrados y triángulos. Luego terminadon el juego se pasa a medir la figura formada y luego hallar el área de las respectivas figuras.

4.7.3.8.3. TRIANGULADOS**Objetivos:**

- Eleva el nivel de energía de los participantes
- Genera un ambiente de energía y confianza
- Fomentar la participación de los alumnos.
- Ayudar a los participantes a distenderse cuando la situación los requiera.
- Recolección de datos
- Motivación para el aprendizaje tanto del maestro como del alumno.

Duración:

20 minutos

Recursos:

- Ambiente amplio
- Creatividad e imaginación
- Imágenes

Área de ejecución:

- Dirigida al área de matemática

Tema dirigido:

Área del triángulo en unidades arbitrarias.

Indicadores:

Resuelve problemas calculando el área del triángulo en unidades arbitrarias.

Competencia:

Resuelve y formula problemas con perseverancia y actitud exploratoria, cuya solución requiera de las relaciones entre los elementos de polígonos regulares y sus medidas: áreas y perímetros, e interpreta sus resultados y los comunica utilizando lenguaje matemático.

Capacidad:

Resuelve problemas que implican cálculo de áreas de figuras geométricas básicas.

Organizador:

Geometría y medición

Procedimiento:

La docente encargada de conducir la actividad invita a todos los participantes. La indicación será formar 1 triángulo, utilizando todos los palitos baja lengua que se les entregue. Luego el docente les pedirá que señalen donde está la base de su triángulo, para luego pedirles que con sus palitos baja lenguas coloquen la altura del triángulo. Luego el docente dibujará sus triángulos en la pizarra y mencionara que cada palito baja lengua será 1 cm. Hallaran la base y luego la altura de cada triángulo. Así se va hallando el área del triángulo, multiplicando la base por la altura y dividiendo entre dos.

4.7.3.8.4. EL ORDENADOR**Objetivos**

- Eleva el nivel de energía de los participantes
- Genera un ambiente de energía y confianza
- Fomentar la participación de los alumnos.
- Ayudar a los participantes a distenderse cuando la situación los requiera.

- Recolección de datos
- Motivación para el aprendizaje tanto del maestro como del alumno.
- Convivencia en el aula.

Participantes

Edad mínima: 8 años. Cualquier número de participantes.

Duración

Se necesita 20 minutos

Recursos:

- Hojas de colores cada uno con un numero correspondiente para la sucesión ascendente y descendente.

Área de ejecución:

- Dirigida al área de matemática

Tema dirigido:

Sucesiones de razón aritmética.

Indicadores:

Resuelve problemas calculando el área del triángulo en unidades arbitrarias.

Competencia:

Resuelve problemas de contexto real y contexto matemático, que requieren del establecimiento de relaciones y operaciones con números naturales y fracciones, e interpreta los resultados obtenidos, mostrando perseverancia en la búsqueda de soluciones.

Capacidad:

Interpreta y formula sucesiones de razón aritmética con números naturales.

Organizador:

Número y Operaciones

Dirección Del Juego

El docente se dirige a los alumnos y pide que formen 4 grupos de 6 integrantes cada uno, luego de ello se procederá a la explicación, que consiste en que cada grupo tendrá 1 minuto para ordenarse de acuerdo a la forma, color y número que la docente les entregue a cada grupo.

4.7.3.8.5. EL NÚMERO TRAVIESO**OBJETIVOS**

- Eleva el nivel de energía de los participantes
- Genera un ambiente de energía y confianza
- Fomentar la participación de los alumnos.
- Ayudar a los participantes a distenderse cuando la situación los requiera.
- Recolección de datos
- Motivación para el aprendizaje tanto del maestro como del alumno.
- Convivencia en el aula.

DURACIÓN

Unos 45 minutos.

MATERIALES

Papel y bolígrafo

Cartulina

Radio

Plumones

Área de ejecución:

- Dirigida al área de matemática

Tema dirigido:

Sucesiones de razón aritmética.

Indicadores:

Formula ejemplos de sucesiones de razón aritmética en forma creciente y decreciente.

Competencia:

Resuelve problemas de contexto real y contexto matemático, que requieren del establecimiento de relaciones y operaciones con números naturales y fracciones, e interpreta los resultados obtenidos, mostrando perseverancia en la búsqueda de soluciones.

Capacidad:

Interpreta y formula sucesiones de razón aritmética con números naturales.

Organizador:

Número y Operaciones

DIRECCIÓN DEL JUEGO

El docente pide a los alumnos formar 4 grupos de 6 integrantes, luego se da la explicación del juego que consiste en moverse con su número puesto en el pecho en una hoja de color a cada alumno, con el motivo de que sus compañeros traten de adivinar la sucesión.

4.7.3.8.6. A ENCESTAR**OBJETIVOS**

- Eleva el nivel de energía de los participantes

- Genera un ambiente de energía y confianza
- Fomentar la participación de los alumnos.
- Ayudar a los participantes a distenderse cuando la situación los requiera.
- Recolección de datos
- Motivación para el aprendizaje tanto del maestro como del alumno.
- Convivencia en el aula.

PARTICIPANTES

Edad mínima: 10 años. Es necesario que en el grupo haya un buen clima de confianza.

DURACIÓN

Se necesita como una hora.

MATERIALES

Papel y bolígrafo.

Pelotas de trapo y de papel

Raqueta

Bolsa

Área de ejecución:

- Dirigida al área de matemática

Tema dirigido:

Fracciones de conjuntos de objetos y de cantidades continuas.

Indicadores:

Expresa la fracción que representa parte de un objeto o de una cantidad de objetos.

Competencia:

Resuelve problemas de contexto real y contexto matemático, que requieren del establecimiento de relaciones y operaciones con números naturales y fracciones, e interpreta los resultados obtenidos, mostrando perseverancia en la búsqueda de soluciones.

Capacidad:

Resuelve y formula problemas de adición y sustracción de fracciones homogéneas.

Organizador:

Número y Operaciones

DIRECCIÓN DEL JUEGO

Se forman los equipos, formando filas por cada grupo, luego cada grupo tendrá que encestar la mayor cantidad de pelotas posibles con la ayuda de una raqueta en un tiempo determinado.

4.7.3.8.7. LA TORRE**Objetivos**

- Eleva el nivel de energía de los participantes
- Genera un ambiente de energía y confianza
- Fomentar la participación de los alumnos.
- Ayudar a los participantes a distenderse cuando la situación los requiera.
- Recolección de datos
- Motivación para el aprendizaje tanto del maestro como del alumno.
- Convivencia en el aula.

Participantes

Todos los alumnos participan en equipos de 4 o 5 estudiantes.

Duración

La duración es de 45 minutos

Materiales

Cubos de madera

Una bolsa

Área de ejecución:

- Dirigida al área de matemática

Tema dirigido:

Adición y sustracción de fracciones homogéneas.

Indicadores:

Resuelve problemas de adición y sustracción de fracciones homogéneas.

Competencia:

Resuelve problemas de contexto real y contexto matemático, que requieren del establecimiento de relaciones y operaciones con números naturales y fracciones, e interpreta los resultados obtenidos, mostrando perseverancia en la búsqueda de soluciones.

Capacidad:

Resuelve y formula problemas de adición y sustracción de fracciones homogéneas

Organizador:

Número y Operaciones

Dirección del juego

Con la formación de los equipos haciendo una fila cada uno; comienzan equipo por equipo a armar una torre con ayuda de unos cubos el juego termina cuando la torre

se derrumba. El juego terminará cuando la última torre se haya caído. El docente en todo momento contabilizará en la pizarra la cantidad de cubos que lograron armar antes de que caiga la torre.

La docente pregunta: ¿Cuál fue el total de cubos? ¿Cuántos cubos pudo apilar el primer grupo? ¿Cómo lo represento en una fracción? El docente va apuntando las respuestas en la pizarra.

4.7.3.8.8. EL MAICITO

Materiales

- Cartulinas
- Hojas de colores
- Cinta adhesiva
- Imágenes
- Pelotas de papel
- Una bolsa

Duración

Aproximadamente 25 minutos

Objetivos:

- Eleva el nivel de energía de los participantes
- Genera un ambiente de energía y confianza
- Fomentar la participación de los alumnos.
- Ayudar a los participantes a distenderse cuando la situación los requiera.
- Recolección de datos
- Motivación para el aprendizaje tanto del maestro como del alumno.
- Convivencia en el aula.

Área de ejecución:

- Dirigida al área de matemática

Tema dirigido:

Multiplicación de números de hasta dos dígitos por otro de un dígito.

Indicadores:

Resuelve problemas multiplicativos de manera colectiva.

Competencia:

Resuelve problemas de contexto real y contexto matemático, que requieren del establecimiento de relaciones y operaciones con números naturales y fracciones, e interpreta los resultados obtenidos, mostrando perseverancia en la búsqueda de soluciones.

Capacidad:

Resuelve problemas con la multiplicación de números de hasta dos dígitos por otro de un dígito.

Organizador:

Número y Operaciones

Desarrollo de la actividad

En grupos los alumnos multiplicaran un ejercicio y buscaran en grupo la respuesta en las paredes para luego colocarse en el lugar donde se encuentra la respuesta. Mencionamos a los niños que se coloquen en el centro del salón, y que desde este momento nos convertiremos en maicitos para poder alimentar a los pollitos que acaban de salir del cascarón. En el salón están las imágenes de 8 pollitos colocados en diferentes partes del salón. Luego comenzaremos diciendo que han salido del cascarón seis pollitos y cada uno come cinco maicitos. ¿Cuántos maíces comerán en total? El docente explica que tienen que colocarse solo cinco maicitos debajo de cada imagen de pollito. Si fuera el caso de no completar con los alumnos la cantidad solicitada, se colocará bolas de papel en los espacios que simulará ser un maíz para

completar la cantidad necesaria (estos maíces falsos estarán colocados sobre la carpeta del docente). Si fuera el caso que sobraran niños, ellos ayudarán a pegar las imágenes en la pizarra. Mientras los niños van jugando el docente va colocando en la pizarra 6 imágenes de pollitos y cinco maicitos para cada uno.

Cuando los niños hayan terminado el docente y los niños suman todos los maíces para encontrar el total que comieron los pollitos.

Capítulo V: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

5.1. ENFOQUE Y TIPO DE INVESTIGACIÓN

En la siguiente investigación nos basaremos en la Investigación cualitativa: tipo investigación acción participativa (IAP).

La investigación acción participativa consiste en no solo presentar un informe final del trabajo de investigación, sino que llevemos a la práctica la posible solución al problema de investigación, permitiendo que no solo el practicante encuentre un final para su investigación, sino que los alumnos, la docente y los padres de familia participen activamente en la solución del problema investigar. Por lo tanto creemos que este tipo de investigación es muy provechoso para los beneficiarios ya que lograrán la mejora de manera participativa.

La IAP busca entender el mundo al tratar de cambiarlo, colaborativa y reflexivamente.

Características de la investigación acción participativa:

Participativo: los integrantes trabajan con la intención de mejorar su practicas esta investigación particiaptiva toma como punto activo los ciclos de planificación, acción, obseacion y reflexión.

Colaborativo: se realiza en equipo, en el que comparten experiencias, e integración de los estudiantes.

Crea comunidades autocriticas: los integrantes participan y colaboran con todos las fases del proceso de investigación.

Es un proceso sistematico de aprendizaje: orientado a la práctica para su intervención en el cambio del problema.

Implica registrar: se recopila, analiza críticamente sus propias ideas, comparten experiencias y observaciones que se tuvieron en cuanta en el campo pactico, pero

para ello se registra los datos en un diario de campo que facilita la recaudación de toda la información.

Realiza análisis: análisis crítico individual como una conclusión crítica de equipo.

Procede progresivamente: da paso a la realización de cambios que suceden entorno al problema.

Ciclos de la investigación acción participativa

La IAP consta de algunos ciclos que permiten la realización de esta investigación los cuales son la planificación de la investigación, acción, observación y reflexión.

Este tipo de investigación consta de algunos procesos que permiten realizar una adecuada investigación en el campo de acción, los cuales son:

- Planteamiento del problema y objetivos
- Hipótesis de acción y plan de acción
- Desarrollo de la propuesta de mejoramiento
- Evaluación y lecciones aprendidas
- Difusión de resultados

Esta investigación consta con un tipo de enfoque el cual es cualitativo: este tipo de enfoque permite registrar entrevistas abiertas de los sujetos estudiados en la investigación, lograr que se realice una discusión o análisis crítico del objeto de estudio a través de la observación y participación del sujeto.

5.2. BENEFICIARIOS

Los beneficiarios en nuestra investigación son los 25 alumnos del aula del 3° B de educación primaria de la Institución Educativa Estatal N° 5142 “Virgen de Guadalupe”, así mismo la docente Maribel Alcántara Hilario y los 25 padres de familia.

5.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

La técnica de investigación que hemos utilizado para el diagnóstico inicial es el de la entrevista, la cual nos permite conocer la realidad del proceso de enseñanza-aprendizaje que se vive en el aula a investigar, el instrumento de investigación que utilizamos es la grabadora con la cual podemos obtener información de manera detallada por parte de la docente la cual nos demuestra su práctica educativa a través de la entrevista. Así mismo la observación siempre es esencial para toda investigación.

Para el diagnóstico de la comunidad y la escuela hemos utilizado la técnica de la entrevista, la cual nos permite obtener datos que son muy relevantes para nuestra investigación, los instrumentos de investigación son las fichas de recolección de datos sobre los aspectos a investigar, así mismo como la fotografía y la grabación nos permite capturar en imagen los eventos más significativos para la investigación.

Para el diagnóstico del aula la técnica más utilizada es la observación, la cual nos permite tomar apuntes de lo que ocurre en el aula, tomando como instrumento al diario donde anotamos lo más resaltante de la práctica pedagógica. No debemos olvidar que la técnica de la entrevista semiestructura estuvo presente durante nuestras entrevistas con la docente.

Al momento de recoger la información la organizamos según los diferentes aspectos que vamos a redactar, así mismo lo reforzamos con fichas textuales de fuentes confiables.

5.4. TRATAMIENTO E INTERPRETACIÓN DE DATOS

La información obtenida a través de los instrumentos de investigación debe ser organizada y estructurada para luego ser procesada y redactada de tal manera que nos dé una visión específica del trabajo de investigación. Para ello ponemos categorías a la información, cuál irá primero, cómo empezaré a redactarlo, entre otras inquietudes.

Para el diagnóstico inicial interpretamos los datos de la entrevista realizada a la docente contrastándolo con la misma realidad. Esto quiere decir que la observación está presente durante todo el proceso investigativo.

Para el diagnóstico de la comunidad fue necesario establecer valores porcentuales, ya que la información obtenida fue realizada a 14 habitantes de la comunidad y fue necesario realizar cuadros estadísticos para encontrar el resultado final.

En el diagnóstico de la escuela fue importante la entrevista a los responsables de la Institución Educativa, esta información fue contrastada con la realidad observada durante nuestras visitas a la Institución Educativa. Así mismo en el diagnóstico del aula no bastó la entrevista para conocer la realidad del aula, sino primó la observación, la cual definió el problema de investigación y la posible solución. La información fue redactada según el orden de prioridad optado por el grupo de investigación.

Es así de esta manera que se aplicaran 8 sesiones de aprendizaje a niños aplicables en el aula con diversas actividades que irán dirigidas a los diferentes entes que rodean al problema de aula, y así que mejoren el clima de aula.

Las categorías son las clasificaciones más básicas de conceptualización, y se refieren a clases de objetos en los cuales los sujetos esta en relacion de los que puede decirse algo específicamente correspondiente a la investigación con el fin de transformar el problema.

Cada categoría tiene sus propios fines ya que se generan de las hipótesis quienes están ligadas a situaciones que intervienen en la investigación y de las cuales se quiere y se puede mejorar.

Es de esta manera que cada categoría forma parte fundamental para la investigación en la cual cada sesión debe registrarse lo que cada categoría especifica, con ayuda de algunos fuentes de verificación como lo son el diario de campo, los videos, la ficha de observación, es en todas ellas donde se recoge la información de cada cateria de cada hipótesis.

La categorización y codificación de la investigación de cada hipótesis consto en crear para cada hipótesis específica en incluso para la hipótesis general sus respectivas

cateforias que permitan recoger información detallada de los distintos puntos de la investigación. En los estudios cualitativos se codifica la información para tener una descripción más completa de estos, de esta manera se elimina la información irrelevante y se prioriza la que deberá ser analizada.

Capítulo VI: PLAN DE ACCIÓN

6.1. HIPÓTESIS DE ACCIÓN

Hipótesis general

La aplicación de juegos colectivos mejora el clima de aula y el aprendizaje del área de matemática de los estudiantes del 3er. grado B de educación primaria de la I.E. N° 5142 «Virgen de Guadalupe» del distrito de Ventanilla, durante el año 2014.

ACCIÓN	RESULTADO	INDICADOR DE RESULTADO	FUENTE DE VERIFICACIÓN	FUNDAMENTACIÓN
La aplicación de la técnica didáctica del juego colectivo	Favorece las relaciones interpersonales e intrapersonales durante el aprendizaje de la matemática.	El 80% de los estudiantes logra una buena relación interpersonal con la docente. El 85% de los estudiantes trabajó armoniosamente de manera grupal.	Ficha de observación Lista de cotejo Videos Fotos	Durante las sesiones de clase se puede apreciar que los alumnos no se interrelacionan, no comparten sus opiniones, y lo peor es que no se comunican con la docente. A raíz de esto se aplica los juegos colectivos durante las sesiones de clase de matemática para que los alumnos y la docente puedan interactuar y conversar empáticamente permitiendo así que refuercen las buenas relaciones interpersonales, mejorando el clima de aula y logrando un ambiente óptimo para el aprendizaje de la matemática.

6.2. ACCIÓN, RESULTADO, INDICADORES DE RESULTADO, FUENTES DE VERIFICACIÓN

Hipótesis de acción 1

La aplicación de la técnica didáctica del juego colectivo favorece las relaciones interpersonales e intrapersonales durante el aprendizaje de la matemática.

ACCIÓN	RESULTADO	INDICADOR DE RESULTADO	FUENTE DE VERIFICACIÓN	FUNDAMENTACIÓN
La aplicación de la técnica didáctica del juego colectivo	Favorece las relaciones interpersonales e intrapersonales durante el aprendizaje de la matemática.	El 80% de los estudiantes logra una buena relación interpersonal con la docente. El 85% de los estudiantes trabajó armoniosamente de manera grupal.	Ficha de observación Lista de cotejo Videos Fotos	Durante las sesiones de clase se puede apreciar que los alumnos no se interrelacionan, no comparten sus opiniones, y lo peor es que no se comunican con la docente. A raíz de esto se aplica los juegos colectivos durante las sesiones de clase de matemática para que los alumnos y la docente puedan interactuar y conversar empáticamente permitiendo así que refuercen las buenas relaciones interpersonales, mejorando el clima de aula y logrando un ambiente óptimo para el aprendizaje de la matemática.

Hipótesis de acción 2

La aplicación de sesiones de clase que mejoran el clima de aula favorece el aprendizaje de la matemática.

ACCIÓN	RESULTADO	INDICADOR DE RESULTADO	FUENTE DE VERIFICACIÓN	FUNDAMENTACIÓN
La aplicación de sesiones de clase que mejoran el clima de aula.	Favorece el aprendizaje de la matemática.	El 75% de los estudiantes logra un buen rendimiento en el área. El 80% trabaja armoniosamente de manera colectiva en el desarrollo de los aprendizajes.	Videos Libreta de notas Lista de cotejo Ficha de observación	La oportuna intervención de la docente, al percibir un clima de aula negativo, conlleva a mejorar las sesiones de clase, incluyendo en ellas la motivación durante toda la sesión, lográndose un ambiente agradable y armonioso y permitiendo que los alumnos muestren interés por aprender matemática.

Hipótesis de acción 3

La aplicación de la técnica didáctica del juego colectivo permite mejor participación de los niños durante el aprendizaje de la matemática.

ACCIÓN	RESULTADO	INDICADOR DE RESULTADO	FUENTE DE VERIFICACIÓN	FUNDAMENTACIÓN
La aplicación de la técnica didáctica del juego colectivo.	permite mejor participación de los niños durante el aprendizaje de la matemática	El 70% de los estudiantes participa activamente durante el aprendizaje de la matemática.	Ficha de observación Ficha de autoevaluación Videos Lista de cotejo	El temor de los alumnos al participar es muy evidente durante las sesiones de clase, por lo tanto se aplica la técnica didáctica del juego colectivo cuyo fin es lograr la participación activa del alumno, dejando de lado los temores que pudieron haber sido causados por la docente cuando impartía la clase. Con esta técnica el alumno se sentirá libre de expresar sus ideas y de esta manera participe durante el aprendizaje de la matemática.

6.3. ACTIVIDADES DE LA ACCIÓN, RECURSOS, INDICADORES DE PROCESO, FUENTES DE VERIFICACIÓN, TEMPORALIZACIÓN

Hipótesis de acción 1

La aplicación de la técnica didáctica del juego colectivo favorece las relaciones interpersonales e intrapersonales durante el aprendizaje de la matemática.

Actividades de la acción	Tipo de actividad (naturaleza)	Recursos	Indicadores del Proceso	Fuente de verificación	Temporalización		
					acciones	Fuentes de verificación	Temporalización
Aplicación de la sesión de clase N° 1 "PONIENDO LA IMAGEN", donde se incluya el juego "A PESCAR". Ficha de la técnica del juego "A PESCAR".	Planificación de la sesión	Imágenes Limpia tipo Plumones Ganchos de ropa Bateas Clips Arroz	Muestra del avance de la elaboración de la sesión. Grabación del proceso del juego "A PESCAR", durante la sesión.	- Fotos - Videos - Bosquejo de la sesión. - Hojas de apuntes - Lista de cotejo. - Ficha de autoevaluación.	1	Fotos Videos Bosquejo de la sesión. Hojas de apuntes Lista de cotejo. Ficha de autoevaluación	2 horas y media pedagógicas
Aplicación de la sesión de clase N° 2 "¿CUÁNTO MIDE LO DE ADENTRO?", donde se incluya el juego "LOS	Planificación de la sesión	Hojas Cartulinas Plumones Limpia tipo	Grabación del proceso del juego LOS COLORES DEL SABER" durante la sesión.	- Fotos - Videos - Bosquejo de la sesión. - Hojas de apuntes - Lista de cotejo.	2	Fotos Videos Bosquejo de la sesión. Hojas de apuntes Lista de cotejo.	2 horas y media pedagógicas

COLORES DEL SABER” Ficha de la técnica del juego “LOS COLORES DEL SABER”		Cinta maskintape		- Ficha de autoevaluación.		Ficha de autoevaluación	
Aplicación de la sesión de clase N° 3 “LOS TRIÁNGULOS RELLENOS”, donde se incluya el juego “TRIANGULADOS”	Planificación de la sesión	Limpia tipo Imágenes Hojas Bateas Maíces Plumones	Muestra del avance de la elaboración de la sesión. Grabación del proceso del juego “TRIANGULADOS” durante la sesión.	- Fotos - Videos - Bosquejo de la sesión. - Hojas de apuntes - Lista de cotejo. - Ficha de autoevaluación.	3	Fotos Videos Bosquejo de la sesión. Hojas de apuntes Lista de cotejo. Ficha de autoevaluación	2 horas y media pedagógicas

Hipótesis de acción 2

La aplicación de sesiones de clase que mejoran el clima de aula favorece el aprendizaje de la matemática.

Actividades de la acción	Tipo de actividad (naturaleza)	Recursos	Indicadores del Proceso	Fuente de verificación	Temporalización		
					acciones	Fuentes de verificación	Temporalización
Aplicación de la sesión de clase N° 4 "SALTANDO NÚMEROS", donde se incluya el juego "EL ORDENADOR"	Planificación de la sesión	Hojas bond Plumones Hojas de colores Cinta Masking tape	Muestra del avance de la elaboración de la sesión. Grabación del proceso del juego "EL ORDENADOR", durante la sesión.	- Fotos - Videos - Bosquejo de la sesión. - Hojas de apuntes - Lista de cotejo. - Ficha de autoevaluación.	4	Fotos Videos Bosquejo de la sesión. Hojas de apuntes Lista de cotejo. Ficha de autoevaluación	2 horas y media pedagógicas
Ficha de la técnica del juego "EL ORDENADOR"							
Aplicación de la sesión de clase N° 5 "SÍGUEME SI PUEDES", donde se incluya el juego "EL	Planificación de la sesión	Hojas bond Plumones Limpia tipo Fósforos Semillas Fideos Baja lengua	Grabación del proceso del juego "EL NÚMERO TRAVIESO" durante la sesión.	- Fotos - Videos - Bosquejo de la sesión. - Hojas de apuntes - Lista de cotejo.	5	Fotos Videos Bosquejo de la sesión. Hojas de apuntes Lista de cotejo.	2 horas y media pedagógicas

NÚMERO TRAVIESO” Ficha de la técnica del juego “EL NÚMERO TRAVIESO”		CD Radiograbado ra		- Ficha de autoevaluaci ón.		Ficha de autoevalu ación	
---	--	--------------------------	--	-----------------------------------	--	--------------------------------	--

Hipótesis de acción 3

La aplicación de la técnica didáctica del juego colectivo permite mejor participación de los niños durante el aprendizaje de la matemática.

Actividades de la acción	Tipo de actividad (naturaleza)	Recursos	Indicadores del Proceso	Fuente de verificación	Temporalización		
					acciones	Fuentes de verificación	Temporalización
<p>Aplicación de la sesión de clase N° 6 “PARTIÉNDOLO TODO” donde se incluya el juego “A ENCESTAR”</p> <p>Ficha de la técnica del juego “A ENCESTAR”.</p>	Planificación de la sesión	<p>Pastel</p> <p>Cuchillo</p> <p>Plumones</p> <p>Platos descartables</p> <p>Imágenes</p> <p>Pelotas</p> <p>Hojas bond</p>	<p>Muestra del avance de la elaboración de la sesión.</p> <p>Grabación del proceso del juego “A ENCESTAR” , durante la sesión.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Fotos - Videos - Bosquejo de la sesión. - Hojas de apuntes - Lista de cotejo. - Ficha de autoevaluación. 	6	<p>Fotos</p> <p>Videos</p> <p>Bosquejo de la sesión.</p> <p>Hojas de apuntes</p> <p>Lista de cotejo.</p> <p>Ficha de autoevaluación</p>	2 horas y media pedagógicas
<p>Aplicación de la sesión de clase N° 7 “PERSIGUIENDO EL PROBLEMA” donde se incluya el juego “LA TORRE”.</p>	Planificación de la sesión	<p>Platos</p> <p>Galletas</p> <p>Plumones</p> <p>Cubos de madera</p> <p>Hojas bond</p>	<p>Grabación del proceso del juego “LA TORRE” durante la sesión.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Fotos - Videos - Bosquejo de la sesión. - Hojas de apuntes - Lista de cotejo. - Ficha de autoevaluación. 	7	<p>Fotos</p> <p>Videos</p> <p>Bosquejo de la sesión.</p> <p>Hojas de apuntes</p> <p>Lista de cotejo.</p> <p>Ficha de autoevaluación</p>	2 horas pedagógicas

Ficha de la técnica del juego "LA TORRE".							
<p>Aplicación de la sesión de clase N° 8 "JUGANDO A MULTIPLICAR", donde se incluya el juego "EL MAICITO".</p> <p>Ficha de la técnica del juego "EL MAICITO"</p>	Planificación de la sesión	<p>Imágenes</p> <p>Limpia tipo Plumones</p> <p>Maíces de papel</p>	<p>Muestra del avance de la elaboración de la sesión.</p> <p>Grabación del proceso del juego "EL MAICITO" durante la sesión.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Fotos - Videos - Bosquejo de la sesión. - Hojas de apuntes - Lista de cotejo. - Ficha de autoevaluación. 	8	<p>Fotos</p> <p>Videos</p> <p>Bosquejo de la sesión.</p> <p>Hojas de apuntes</p> <p>Lista de cotejo.</p> <p>Ficha de autoevaluación</p>	2 horas pedagógicas

Capítulo VII: OBSERVACIÓN DEL PLAN DE ACCIÓN

7.1 Recopilación de la información de los efectos del plan.

Sesión 1

Inicio

1. La docente saluda a los niños y los niños le
2. saludan, luego, la docente pregunta por los niños
3. que no están en clase y los niños responden
4. y dan los nombres de Rodrigo, Percy, Johan los
5. cuales no han venido a clase. Los alumnos observan
6. a su abudido para ver si alguien más no ha
7. venido. La docente menciona que debe ser porque
8. estarán mal.
9. La docente menciona que realizaremos una clase dife-
10. rente con juegos y que debemos de tener normas y
11. todo juego tiene reglas para que salga bien. Los
12. alumnos escuchan a la docente y ella les menciona
13. que tendrán acuerdos para poder trabajar bien
14. todos juntos. La docente da un ejemplo y pregunta
15. para poder hacer la clase bien. ¿Qué debemos hacer?
16. Los alumnos responden, escuchan a nuestros compañeros
17. y la docente recalca que hay que escuchar a los
18. compañeros y la docente. Luego, ella menciona que
19. que debemos también levantar las dos manos para
20. participar. Se observa que todos levantan las dos
21. manos. También la docente menciona que debemos de

22 esperar que la docente nos diga que podemos hablar.
23 Luego la docente pregunta ¿Qué debo hacer si mi compa-
24 ñero está hablando? Los alumnos responden que
25 debemos escuchar, otros responden respetar y la docente
26 aclara que debemos respetar a los compañeros y a la
27 profesora cuando están hablando.
28 La docente recalca que las normas que hemos hecho todas
29 deben de estar de acuerdo.
30 La docente pregunta quinés no han almorzado y algunos
31 niños levantan la mano. La docente pregunta si
32 sienten bien, mal o mas o menos, luego indica que
33 con sus manos expresen lo que sienten. La docente
34 hace participar a los alumnos expresando sus sentimientos.
35 Los Luis Enrique responde que él que está triste porque
36 es un crotón. y la docente le menciona que no debe de decir
37 así ya que deben respetar a los compañeros.
38 La continuación de la clase es cuando la docente pega una
39 imagen y pregunta a los niños ¿que será? Beny responde
40 un cruche. Se observa que los alumnos están atentos
41 y quieren participar, luego coloca otra imagen y pregun-
42 ta ¿Que comida es? los niños responden ollequito.
43 La docente pregunta a Amy ¿cual es ollequito con charqui,
44 pollo, Amy contesta con charqui. Luego pega otra imagen
45 y los niños responden Tallarín con +huancayna. finalmente

46 la docente coloca la imagen último y los niños responden
47 papa rullena. Luego la docente pregunta a quiénes les
48 gusta el cruche, los niños levantan las dos manos
49 y la docente cuenta a los que levantaron la mano, luego
50 los niños dicen bien y la docente les recalca que aun
51 no estamos jugando, sino participando. La docente
52 escribe 9 en la pizarra. Sigue preguntando por el ollequito
53 y los niños levantan las manos. Se observa que los
54 niños al estar divididos en dos grupos, creen que es una
55 competencia de que grupo gana más votos y se alegran
56 si su grupo tiene más votos. La docente les menciona que
57 recuerden los acuerdos, luego, apunta 14, los votos en
58 la pizarra. La docente en todo momento pide que escuchan
59 ya que los alumnos creen que es una competencia de
60 equipos cobras versus leones.
61 La docente continúa preguntando por la papa rullena y cuenta
62 16 votos y los apunta en la pizarra. Antes de ello pregunta
63 por los tallarines y 19 votación, luego lo apunta en la pizarra.
64 Luego la docente pregunta ¿Qué comida obtuvo más
65 votos? los niños responden tallarines. La docente
66 cuenta los puntos en la pizarra junto con los niños y
67 responde 19 puntos obtuvo tallarines. Después pregunta
68 ¿cual comida obtuvo menos votos? los niños cuentan 14
69 pregunta la docente ¿Qué comidas empataron? y luego

70 se ponen a contar los puntos del cuiche y llegan a 17,
71 luego cuentan la papa rellena y obtienen 16. La docente
72 menciona que no hubo ningún empate. Siguiendo
73 realiza una pregunta desestabilizadora: ¿Podremos
74 graficar en un pictograma todos los datos? Los niños
75 hacen silencio y responden no. Luego la docente dice
76 que vamos a graficar en un pictograma y que vamos
77 a colocar un platito por cada dos puntos. Mientras
78 va preguntando ¿Cuánto vale este platito? los niños res-
79 ponden dos puntos. y se ponen a contabilizar los puntos
80 y la docente coloca los platos en el pictograma, queda
81 1 punto y la docente pregunta ¿Debemos colocar un
82 plato? los alumnos responden no, debe partirse. La
83 docente lo felicita y coloca la mitad de un plato en el
84 pictograma que le corresponde a la comida "cuiche", luego
85 van colocando platos por el ollucuito, por el Tallarín y
86 la papa rellena. La docente pregunta ¿Quién obtuvo más
87 platitos? Los niños participan y Luis Enrique menciona
88 Tallarines y la docente lo felicita. Luego pregunta
89 ¿Quién obtuvo menos platitos? los niños responden ollucuito.
90 Luego pregunta si es que hay empate de comidas y los alumnos
91 responden no hay empate.
92 Si sigue preguntando pero ahora por los votos que obtuvieron
93 cada comida.

Proceso

94 La docente menciona que jugaremos y que para poder
95 jugar debemos escuchar. Algunos niños dicen temblores
96 porque se sintió que se movía la tierra. La docente se
97 muestra tranquila y contiene la clase diciendo que
98 jugaremos "A pescar" y consiste en que deben colocarse
99 dos filas, una en cada lado, los alumnos se levantan
100 y hacen dos filas y la docente sigue explicando que
101 tendrán que buscar en la balsa dos clips y que no
102 pueden agarrar tres, la docente aclara que mejor
103 será agarrar cuatro, pero no cinco, sino no vale.
104 La docente les pide que digan los clips en la mesa. La
105 docente pide que lo avise de un ejemplo y eso hace,
106 se acerca a la balsa y saca 4 clips y los deja en la
107 mesa. Luego cuenta 3, 2, 1 y empiezan a jugar.
108 Uno a uno los niños de cada fila se acercan a la
109 balsa y retiran los clips, la docente va recordando
110 que solo deben sacar 4 clips. La auxiliar se coloca
111 entre las dos filas para que respeten los turnos de
112 saqueo. Se puede observar que los niños se desesperan
113 por salir, y que los niños de la parte de atrás están jugando
114 y jalándose por estar primeros en la fila. La docente
115 menciona que se sienten porque se acabó el juego. Los
116 niños van corriendo a sus asientos luego, la docente
117 empieza a contar cuántos clips hizo el primer grupo.

118. Los niños y la docente empiezan a contar los clips y
119 llegan a contar 58 clips. Asimismo cuentan los clips
120 del segundo grupo, los cuales fueron 45 clips. Los
121 alumnos del segundo grupo aplauden y se alegran pensando
122 que ellos son los ganadores, pero la docente les
123 aclara que ganó el primer grupo.
124 La docente explica que para este segundo turno del
125 juego jugaríamos con ganchos de una batea. Luego en
126 docente de obra a ella pregunta si alguien ha visto la
127 cadena del salón del costado y Beny dice que fue
128 el hermano de Frank. Los niños se inquietan y luego
129 la docente menciona que cada grupo tendrá que elegir
130 a una niña para colocarle los ganchos de uno a uno en
131 la cabeza. Los alumnos comienzan a elegir a sus
132 compañeras y el grupo 2 elige a Olivia, se observa
133 que la docente Maribel acomodó el cabello a Olivia,
134 mientras su grupo 2 le hace barras a Olivia. Del
135 grupo 1 eligen a Ani. La docente coloca una silla
136 para colocar la batea con ganchos frente a los
137 asientos de las niñas, las cuales están frente a la piza-
138 rra. La docente pide que los niños observen el ejemplo:
139 agarran un gancho, voy caminando y me pongo al
140 costado de la niña y le pongo el gancho y me pongo al
141 final de la fila. También recalca que se debe agarrar

142 solo un gancho, sino se elimina el punto. Los niños
143 se inquietan porque empieza el juego. La docente cuenta
144 1, 2 y 3 y empieza la segunda parte del juego. Los
145 niños agarran un gancho de la batea y comienzan a colocar-
146 lo a la niña de su grupo, nuevamente la auxiliar se
147 coloca en medio para que los niños no se amontonen,
148 se observa que los niños están contentos por participar,
149 luego, la docente cuenta 3, 2 y stop y elimina 1 gancho
150 del grupo dos porque lo colocaron fuera de tiempo. Los
151 niños se sientan y la docente menciona que vamos a
152 contar cuántos ganchos hizo el grupo número 1, los
153 niños cuentan juntos con la maestra y llegan a 26
154 ganchos. La docente pide aplausos para Ani, mien-
155 tras que el grupo 2 realiza pifias contra el grupo 1.
156 Empiezan a contar los ganchos del grupo 2 junto con
157 los niños y llegan a 25 ganchos. La auxiliar en todo
158 momento va colocando en la pizarra los puntajes obte-
159 nidos. Los alumnos dicen ganamos. La docente pregunta
160 ¿Quién ganó? Los alumnos dicen el grupo 1. y la
161 docente menciona que haremos algo parecido al de los pla-
162 titos. Vamos a colocar 1 estrella por cada 4 clips
163 obtenidos en el grupo 1, si va colocando una estrella y otra
164 en el pictograma, según la cantidad de clips obtenidos del
165 primer grupo.

166 Los alumnos van sumando cada estrella de 4 en 4. Una vez
167 que terminaron empieza el segundo grupo y cuentan de 4
168 en 4 al final sobra un clip y la docente pregunta
169 ¿'Colocare' toda la estrella? un niño dice con pedazo de la
170 estrella. La docente dice que colocamos solo un pedazo
171 de la estrella. Luego la docente menciona que ahora vamos
172 a graficar el segundo turno del juego. Y que colocaremos
173 1 corazón por cada dos ganchos. Empiezan a contar del
174 primer grupo junto con los niños, de 2 en 2 para cada
175 corazón. Al final la docente pregunta ¿Qué grupo obtuvo
176 más estrellas? los niños responden el grupo 1, luego,
177 pregunta y cuántos clips obtuvo el grupo 1, los niños
178 responden 58. La docente en todo momento va
179 apuntando las preguntas y respuestas en la pizarra. Se puede
180 observar que los alumnos están muy atentos y miran
181 hacia la pizarra, pero los alumnos que están cerca a la video
182 cámara se distraen mucho y mandan saludos a la cámara.
183 La docente pregunta a Any cuántas estrellas obtuvo el grupo
184 2, Any responde 10 y medío, luego pregunta cuántas
185 estrellas obtuvo el grupo 1, 14 y medío responden los
186 niños. Frank le aclara a la docente que está de 10 y
187 medío cuando fue 11 y medío. La docente comenta
188 que su unidad es 11 y medío.
189 La docente pregunta qué les pareció el juego, bien, mal o

190 chévere. Los niños responden con sus manitos chévere. Luego
191 la docente muestra 2 papelotes y dice que será? menciona
192 que el grupo 1 va a resolver el problema del papelote y que
193 trabajar en equipo es trabajar juntos para hallar la
194 respuesta. Luego menciona miren el papelote del grupo 2,
195 menciona que vamos a resolver y luego les entrega los
196 papelotes a cada grupo. Se observa que los alumnos
197 están intrusados por resolver el papelote, se agrupan
198 para observar mientras la docente va ayudando a
199 los niños. La docente también entrega plumones para que
200 escriban en el papelote. La docente se pone de acuerdo
201 con los alumnos para ver quien utilizo primero el
202 plumón y los alumnos se ponen de acuerdo en quien
203 va a utilizar primero los materiales y quien va a leer
204 la pregunta del papelote y quien va a apuntar. Los niños
205 quieren escribir todos en el papelote, pero la docente les
206 recuerda que todos deben participar. Se observa que la docente
207 les ayuda, aclarando las preguntas del papelote, los cuales
208 deben de interpretar los niños en el gráfico presentado.
209 Cuando un niño responde algo incorrecto, la docente
210 le menciona que vuelva a observar el gráfico y que
211 sume bien. La docente les menciona que hay que leer muy
212 bien las preguntas y mirar el gráfico. Los niños miran
213 el gráfico y suman para hallar la respuesta.

214 Algunos niños hallan la respuesta sumando los gráficos
215 y otros hallan la respuesta multiplicando. La docente pide
216 a los alumnos que terminen y que peguen el papelote en la
217 pizarra. Luego explica que el grupo 1 dice: De la encuesta ¿A
218 cuántas personas les gusta las manganas? Los niños responden
219 a 21, la docente sigue leyendo las preguntas del papelote y
220 los niños responden. Luego pasa con el papelote del segundo
221 grupo y va leyendo las preguntas y los niños responden.
222 Después la docente menciona que saquen el cuaderno y que
223 copien cualquiera de los 4 ejercicios que hay en la pizarra, los
224 alumnos preguntan ¿Cuál copiamos? y la docente vuelve a
225 mencionar, cualquiera de los 4. Los alumnos copian tranquilo.
226 mente. La docente les hace recordar que pongan de título
227 Pictogramas. Se observa que los alumnos copian muy
228 ordenadamente y en su sitio. Luego la docente menciona
229 que los que terminaron de copiar levanten su mano, la
230 docente se acerca y les entrega una hoja de desempeño,
231 menciona que está muy fácil y que lo tienen que
232 resolver y luego entregarlo a la docente. Se observa que
233 la docente va explicando a los alumnos algunas dudas sobre
234 la hoja de desempeño. También se puede observar que algunos
235 alumnos se acercan a la pizarra para poder contar las
236 estrellas del pictograma. Mientras están terminando, la
237 docente les entrega la hoja de desempeño y se acerca a ex-

238 plicarles algunas dudas. Se observa que los niños están
239 concentrados y tranquilos mientras resuelven la hoja de
240 desempeño, también notamos que se ayudan entre ellos
241 y se explican cómo deben hacerlo. Asimismo se observa
242 que los niños esperan su turno para preguntar a la
243 docente. Luego de un momento la docente menciona
244 que resuelvan 1 ejercicio de la primera página y
245 1 de la segunda página, ya que las mamás estaban
246 esperando en la puerta del salón. Se observa que los niños
247 (algunos) suman para hallar la respuesta. **Salida**
248 El docente Omar entrega la hoja de autoevaluación y va
249 explicando como deben de llenarlo, mientras que los niños
250 van apuntando en la ficha de autoevaluación y luego lo
251 entregan a la docente. Al salir los alumnos preguntan
252 a la docente ¿Cuándo volverán? porque queremos seguir
253 jugando. La docente les explica que volveremos la próxima
254 semana, luego los alumnos se despiden rápidamente.
255
256
257
258
259
260
261

7.2. Codificación y/o categorización de la información

Hipótesis de acción	Categorías	Códigos
1		
La aplicación de la técnica didáctica del juego colectivo favorece las relaciones interpersonales e intrapersonales durante el aprendizaje de la matemática	Recepción de la información sobre el juego.	RIJ
	Ejecución del juego	EJ
	Identificación de los conceptos y procesos	ICP
	Resuelven los ejercicios con el juego	REJ
	Manifestación de las relaciones interpersonales	MRI
	Manifestación de las relaciones intrapersonales	MRIT

Hipótesis de acción	Categorías	Códigos
2		
La aplicación de sesiones de clase que mejoren el clima de aula favorece el aprendizaje de la matemática	Participación de los alumnos durante la clase	PDC
	Recepción de la información de las actividades.	RI
	Intercambio de ideas entre alumnos	IIA

	Integración durante los juegos	IDJ
	Resuelven los ejercicios con el juego	REJ

Hipótesis de acción	Categorías	Códigos
3		
La aplicación de la técnica didáctica del juego colectivo permite mejor participación de los niños durante el aprendizaje de la matemática	Recepción de la información sobre el juego	RIJ
	Ejecución del juego.	EJ
	Identificación de los conceptos y procesos	ICP
	Resuelven los ejercicios con el juego	REJ
	Integración de los alumnos durante las actividades	IAA
	Participación de los alumnos durante la clase	PDC

7.3 . Presentación de la información

TRIANGULACIÓN DE LA INFORMACIÓN

HIPÓTESIS DE ACCIÓN 1:

La aplicación de la técnica didáctica del juego colectivo favorece las relaciones interpersonales e intrapersonales durante el aprendizaje de la matemática.

FUENTE DE VERIFICACIÓN: EL DIARIO DE CAMPO, VIDEO, GUIA DE OBSERVACION

Resumen

INSTRUMENTOS CATEGORÍAS	INFORMACIÓN CLAVE INSTRUMENTO 1 EL DIARIO (registro del dato clave)	INFORMACIÓN CLAVE INSTRUMENTO 2 EL VIDEO (registro del dato clave)	INFORMACIÓN CLAVE INSTRUMENTO 3 LA GUÍA DE OBSERVACIÓN (registro del dato clave)
Recepción de la información sobre el juego.	<p>La docente menciona el nombre del juego “a pescar” y consiste en que deben colocarse dos filas, una en cada lado. Los alumnos se levantan y hacen dos filas y la docente sigue explicando que tendrán que buscar en la batea dos clips, y que no pueden agarrar tres, la docente aclara que mejor será agarrar cuatro, pero no cinco, sino no vale.</p> <p>La docente pide la ayuda de la auxiliar para dar un ejemplo, la cual se acerca a la batea y saca 4 clips y los deja en la mesa. Además la docente les recuerda que deben sacar solo 4 clips.</p> <p>La auxiliar hace el ejemplo: agarran un gancho, voy caminando y me pongo al costado de la niña y le pongo el gancho y me pongo al final de la fila. También</p>	<p>Se comunica el nombre del juego colectivo y en qué consiste el juego, pero para ello la docente realiza un ejemplo del juego y los alumnos participan en la realización del primer turno del juego.</p> <p>La docente explica el proceso del juego para el segundo turno, para lo cual realiza un ejemplo a cargo de la auxiliar, mientras los alumnos observan la explicación.</p> <p>Ansiosos para jugar, luego el docente pide que se levante el primer grupo y se coloque en una fila, es así que todos los</p>	<p>Se comunica el juego</p> <p>Se procede a formar grupos.</p> <p>Entrega del material a los grupos.</p> <p>Explicación del juego</p>

	<p>recalca que se debe agarrar solo un gancho, sino se elimina el punto.</p> <p>El docente menciona que van a formar 4 grupos pero sin ponerse a pelear y que conversen para ver con quien van a formar grupo.</p>	<p>grupos salen al centro del salón indicados por el docente, la manera de cómo colocarse en el centro para jugar.</p> <p>El docente comunica a los alumnos que ganará el grupo que forme la figura de un cuadrado y rectángulo de manera ordenada y sin pelear.</p>	
Ejecución del juego	<p>Se da comienzo al juego y los niños en fila van saliendo uno por uno para retirar los clips de la batea, la docente recuerda que solo deben sacar 4 clips, mientras que la auxiliar se coloca entre las dos filas para que respeten los turnos de salida.</p> <p>Los alumnos se desesperan por participar mientras que otros niños se encuentran jalándose por estar primeros en la fila.</p> <p>Acaba el juego y los niños se sientan, Luego, la docente y los alumnos empiezan a contabilizar los clips que hizo el primer grupo. Asimismo, cuentan los clips del segundo grupo.</p> <p>Se comunica que ganó el primer grupo. Empieza la segunda parte del juego. Los alumnos agarran un gancho de la batea y corren a colocarlo en el cabello de la niña de su grupo, los alumnos se encuentran contentos por participar, luego la docente cuenta 3, 2, 1, stop y elimina 1 gancho del grupo dos, porque lo colocaron fuera de tiempo. Se contabiliza los ganchos que hizo el grupo número 1 y el grupo 2.</p> <p>.</p>	<p>El juego comienza y en la primera ronda los niños hacen dos filas y sacan cada uno 4 clips de la batea mientras que la docente les recalca que solo deben sacar 4 clips; la auxiliar se coloca entre las dos filas para evitar que alguien haga trampa. Se pudo observar que los niños de la parte de atrás se desesperan por estar delante de la fila, luego de eso la docente da finalizado el juego y pide que se sienten luego empieza a contar los clips de cada grupo.</p> <p>Se comunica que ganó el primer grupo. Empieza la segunda parte del juego. Los alumnos agarran un gancho de la batea y corren a colocarlo en el cabello de la niña de su grupo, los alumnos se encuentran contentos por participar, luego la docente cuenta 3, 2, 1, stop y elimina 1 gancho del grupo dos, porque lo colocaron fuera de tiempo. Se contabiliza los ganchos que hizo el grupo número 1 y el grupo 2.</p>	<p>Participación de los alumnos en el juego.</p> <p>Uso de la pizarra para el juego</p>
Identificación de los conceptos y procesos	<p>Luego de la motivación se realiza una pregunta desestabilizadora: ¿podremos graficar en un pictograma todos los datos de la encuesta? Se comunica que graficaremos los datos en un pictograma y</p>	<p>La docente comenta a los alumnos que graficaran los votos en un pictograma, luego los grafica con ayuda de los alumnos y coloca por cada dos votos 1</p>	<p>A través de una pregunta desestabilizadora logra que sus alumnos se</p>

	<p>colocaremos un platito por cada dos puntos. Mientras va preguntando ¿cuánto vale este platito? Los niños responden dos puntos mientras se ponen a contabilizar los puntos y la docente coloca los platos en el pictograma; queda 1 punto y la docente pregunta ¿debemos colocar un plato? Los alumnos responden ¡no!, debe partirlo.</p> <p>Se felicita por las respuestas de los niños y se coloca la mitad de un plato en el pictograma que le corresponde a la comida “ceviche”, luego van colocando platos por el olluquito, por el tallarín y la papa rellena. La docente pregunta ¿quién obtuvo más platitos? ¿Quién ganó? Los alumnos dicen el grupo 1.</p>	<p>plato, también hace preguntas acerca de quien obtuvo más, menos, empate con respecto a los platos y al finalizar se pregunta por los votos obtenidos por cada plato de comida.</p> <p>La docente comunica a los alumnos que graficaran los puntos obtenidos de la primera ronda del juego con los clips en un pictograma; luego la docente dice a los alumnos que colocaran 1 estrella por cada 4 niños.</p>	<p>concentren y tengan interés en resolver el conflicto.</p> <p>Se harán preguntas y explicación sobre la motivación.</p> <p>Los alumnos conectarán lo realizado en la motivación con el nuevo aprendizaje</p>
Resuelven los ejercicios con el juego	<p>Luego del juego se trabaja con papelotes formándose 2 grupos. En el papelote hay problemas de deben resolver grupalmente. Los niños muestran entusiasmo por resolver el problema. Además se entregan plumones para que lo compartan.</p> <p>Los niños quieren escribir todos en el papelote, la docente, aclara las preguntas del papelote, los cuales deben de interpretar los niños en el gráfico presentado. La docente les menciona que hay que leer muy bien las preguntas y mirar el gráfico. Los niños miran el gráfico y suman para hallar la respuesta.</p> <p>Algunos niños hallan la respuesta sumando los gráficos y otros hallan la respuesta multiplicando. Luego pegan el papelote en la pizarra. Se comparte las preguntas de los papelotes cada grupo y los niños responden.</p>	<p>Se comunica que trabajaran en los papelotes, pero que deberán de trabajar todos juntos para llegar a la respuesta.</p> <p>La docente les menciona a los alumnos que primero miren el grafico, luego lean el problema y luego sumar para hallar la respuesta, los niños del otro grupo hallan la respuesta sumando mientras que el otro equipo halla la respuesta multiplicando. Luego pegan los papelotes en la pizarra, luego de ello la docente pasa a explicar los pictogramas a los alumnos haciéndoles preguntas y los niños responden a ellas.</p>	<p>El docente entrega ejercicios a cada equipo</p> <p>Se realiza preguntas a los alumnos del tema.</p> <p>Participación de los grupos.</p> <p>Uso de la pizarra para la conclusión de los ejercicios</p> <p>Aplicación de una prueba escrita logra evaluar a los estudiantes individualmente a través de la lista de cotejo.</p>
Manifestación de las relaciones interpersonales	<p>La docente pregunta por los niños que no están en clase, los niños responden Rodrigo, Percy, Johan. Los niños observan a su alrededor para ver si alguien más no ha venido, la docente menciona que debe ser porque estarán mal.</p>	<p>La docente hace la pregunta de quienes han faltado el día de hoy y los niños responden por los niños que faltaron a clase.</p> <p>La docente propone normas conjuntamente con los niños, 1º</p>	<p>Saludo cordialmente a los alumnos.</p> <p>Preguntas sobre el estado anímico de los alumnos.</p>

	<p>Se propone las normas de aula junto con los alumnos y ellos participan en la creación de normas. Las normas son las siguientes: escuchar a nuestros compañeros, levantar las dos manos para participar. Se observa que todos levantan las dos manos para participar. También la docente menciona que debemos de esperar que la docente nos diga si podemos hablar.</p> <p>Se continúa con las normas, la docente aclara que debemos respetar a los compañeros y a la profesora cuando estén hablando. La docente recalca que las normas que hemos hecho todos deben de estar de acuerdo. La docente pregunta quienes no han almorzado y algunos niños levantan la mano.</p>	<p>escuchar a la docente y alumnos, 2º levantar las dos manos para participar y esperar a que la docente te indique para poder hablar.</p> <p>La docente pregunta por quienes no almorzaron y los niños levantan las dos manos.</p>	<p>Se pregunta si es que ha habido algún niño que ha faltado.</p> <p>Interés por los compañeros ausentes.</p> <p>Aplicación de preguntas relacionadas al trabajo en equipo.</p> <p>Reflexión de los alumnos al responder las preguntas.</p>
<p>Manifestación de las relaciones intrapersonales</p>	<p>La docente pregunta, se sienten bien, mal o más o menos, e indica que con sus manos expresen lo que sienten. La docente hace participar a los alumnos expresando sus sentimientos. Luis Enrique responde que miguel está triste porque es un glotón y la docente le menciona que no debe de decir así ya que se debe respetar a los compañeros.</p> <p>A la hora de la motivación se observa que los niños están contentos.</p> <p>A la hora del juego, los niños que terminan se alegran y conversan entre ellos porque terminaron muy rápido y luego saltan de alegría.</p> <p>Beny se alegra por terminar y va rápidamente a entregar la hoja al docente y luego se alegra y lo expresa con un ¡sí!</p> <p>Se observa que al entregar sus cuadernos terminados, se muestran muy contentos.</p> <p>Se observa que el grupo de Rodrigo aplaude porque terminaron su triángulo al cual se han colocado ojos, nariz y boca.</p>	<p>La docente pregunta a los alumnos como se sienten, bien es dedos arriba, mal es dedos abajo y más o menos es manos temblando. Los niños responden bien, mal o más o menos con las manos.</p> <p>Los alumnos se alegran, al haber realizado la actividad del papelote con los papelitos de cuadrados.</p> <p>Algunos de los alumnos se alegran por haber terminado de hacer su prueba escrita</p> <p>Se observa que Beni termina de resolver su prueba escrita y comenta a sus amigos que termino con mucho entusiasmo, luego entrega la prueba escrita al docente y se alegra por terminar de hacer la prueba.</p>	<p>Se aplica una hoja de autoevaluación a cada estudiante</p> <p>Los alumnos resuelven la hoja de autoevaluación teniendo en cuenta los logros y dificultades que tuvieron durante el tema.</p>

En la categoría: **Recepción de la información sobre el juego (RIJ)**, de la primera hipótesis del diario de campo, del video y de la guía de observación, nos muestra las siguientes evidencias: en esta primera hipótesis los docentes dan las consignas correspondientes para que los niños puedan saber que hacer al momento del juego, los niños trabajan en equipo y aplican las consignas dadas por la docente. En todo momento se deja en claro la información sobre el juego, asimismo los alumnos mostraron interés por saber de qué se trata el juego, prestando atención a las indicaciones de los docentes. Los niños interactuaron con sus compañeros de una manera respetuosa, ya que para poder jugar hay normas de convivencia, esto les ayudara a poder convivir en sociedad. Asimismo, en la categoría: **Ejecución del juego (EJ)**, de la primera hipótesis del diario de campo, del video y de la guía de observación, nos muestra las siguientes evidencias: En esta primera hipótesis los alumnos trabajan con cierto desorden y jalneos, pero al escuchar las indicaciones de los docentes se puede controlar el desorden y ejecutar el juego correctamente, lo cual es muy gratificante para el niño ya que le gusta estar en movimiento. Hubo participación de los alumnos en el juego, también se utilizó la pizarra para el juego, así como se evidencia que los niños siguieron las indicaciones durante el juego para obtener los datos necesarios para realizar las distintas actividades grupales e individuales en las sesiones. En la categoría: **Identificación de los conceptos y procesos (ICP)**, de la primera hipótesis del diario de campo, del video y de la guía de observación, nos muestra las siguientes evidencias: en esta hipótesis durante los dos primeros momentos de la sesión el docente va proporcionando información que les servirá para poder desarrollar el tema de manera grupal e individual, lo cual se logró en estas primeras sesiones. A través de una pregunta desestabilizadora logra que sus alumnos se concentren y tengan interés en resolver el conflicto, también se hizo preguntas y explicación sobre la motivación y esto llevó a que los alumnos conectaran lo realizado en la motivación con el nuevo aprendizaje y se impartió los conceptos que necesitan para llegar a descubrir el conocimiento. En la categoría: **Resuelven los ejercicios con el juego (REJ)**, de la primera hipótesis del diario de campo, del video y de la guía de observación, nos muestra las siguientes evidencias: El juego ha permitido que los niños puedan obtener datos y con ello poder realizar operaciones que le permitan construir el conocimiento, un conocimiento significativo para ellos, con esta base los alumnos demostrarán lo que aprendieron, a la hora de trabajar en grupo con los papelotes y también cuando desarrollen la prueba escrita, la cual es individual. Asimismo, en la categoría: **Manifestación de las relaciones**

interpersonales (MRI), de la primera hipótesis del diario de campo, del video y de la guía de observación, nos muestra las siguientes evidencias: en esta primera hipótesis el docente saluda cordialmente a los alumnos y hace preguntas sobre el estado anímico de los alumnos, también se pregunta si es que ha habido algún niño que ha faltado, esto demuestran el interés de los niños por los compañeros ausentes, además durante la clase se preocupan por realizar los acuerdos que se dieron al comenzar la clase, y si esto no ocurre el docente les recalca que deben de respetarse, y conversa con ellos pidiendo que se abracen y ya no pelen más, los niños también demuestran preocupación por trabajar todos y compartir el material, el cual les ayudará a mejorar el trato que tienen entre ellos y el docente. Finalizando con la categoría: **Manifestación de las relaciones intrapersonales (MRIT)**, de la primera hipótesis del diario de campo, del video y de la guía de observación, nos muestra las siguientes evidencias: los niños muestran satisfacción al realizar su labor, saltan y se alegran cuando logran terminar la actividad con éxito, además el docente en todo momento está felicitando a los alumnos y permitiendo que expresen sus sentimientos a través de preguntas, en donde ellos con toda libertad puedan decir estoy bien o mal. En esta primera hipótesis el alumno está aprendiendo a demostrar lo que siente sin temor al que dirá el docente.

En esta primera hipótesis se permitió que el alumno pueda interactuar con sus compañeros, esta interacción permite que el niño tenga mayor confianza en ser como es, ya que es un momento divertido y sin presiones. La participación del niño permitió que el docente pueda observar el gusto que tuvo el niño en realizar las actividades de manera colectiva. También se pudo apreciar que los niños están acostumbrados a solo estar sentados y copiar de la pizarra, y esto se evidenció al realizar los juegos, ya que al comenzar hubo mucho desorden, pero luego llegaron a ordenarse y ejecutar el juego correctamente. Se divirtieron con la motivación y los juegos que se realizaron. El contacto que tuvieron con el material fue satisfactorio para el niño porque a través de él se llegó al conocimiento. Esto demuestra la importancia de llevar a los niños el material adecuado para que leguen a descubrir el conocimiento con la mediación del docente, pero también permitió que el alumno demuestre sus saberes previos y los comparta con todos sus compañeros. También durante el juego el alumno demostró mucha alegría al jugar y demostró lo importante que es la actividad para el niño. Así mismo esta

interacción con sus compañeros se ve influenciada por su entorno, los alumnos demuestran muchas ansias por la competencia, por querer ganar, por demostrar que son mejores que los demás, debido a esto el docente en todo momento refuerza la importancia de participar, más que ganar en algún juego, es de suma importancia el aprender a convivir sin pelear con los que nos rodean. Los alumnos al realizar las diferentes actividades de la sesión se mostraron en todo momento con una actitud participativa y al ver que recibían las felicitaciones, se pudo notar la alegría que emanaba de ellos, pero esto no solo era en los momentos de participación si no que al trabajar en equipo cuando les salían bien una resultado se alegraban tanto; es por eso que los alumnos cuando se sienten útiles se alegran y tratan de resaltar entre los demás para sentirse bien ya que hay una falta de afecto por los padres en apoyarlos ante cualquier circunstancia, por ello esto hizo que se reforzara y se pudiera ver las relaciones intrapersonales relacionado a cómo se siente el niño y las relaciones interpersonales cuando tienen que trabajar en equipo. Las relaciones interpersonales llegan a ser buenas con el alumno mantiene una buena relación intrapersonal, el niño se lleva mejor con sus compañeros cuando se sienten queridos y aceptados, nos dimos cuenta de que los niños empezaron a portarse mejor cuando se sentían motivados, los juegos permitieron que ellos se liberaran de las cargas emocionales que tenían y que a su vez puedan compartir y conocer a sus demás compañeros. Siendo las primeras sesiones hubo ciertos conflictos en el niño con respecto a las normas, pero al notar esto se refuerza en todo momento la importancia del respeto hacia los compañeros y la docente, esto ha permitido que los propios alumnos se recuerden entre ellos las normas para trabajar mejor en clase, esto demuestra que hay interés de parte de los niños por realizar una clase diferente que les lleve siempre a aprender en contacto directo con sus compañeros a través del juego y el trabajo en equipo. Por ello el docente en todo momento les refuerza sobre la importancia de los valores y al ser un refuerzo positivo en clase, permite que el alumno fuera del aula pueda convivir en armonía con sus semejantes.

TRIANGULACIÓN DE LA INFORMACIÓN

HIPÓTESIS DE ACCIÓN 2

La aplicación de sesiones de clase que mejoran el clima de aula favorece el aprendizaje de la matemática

FUENTE DE VERIFICACIÓN: EL DIARIO DE CAMPO, VIDEO, GUIA DE OBSERVACION

Resumen

INSTRUMENTOS	INFORMACIÓN CLAVE INSTRUMENTO 1 EL DIARIO (registro del dato clave)	INFORMACIÓN CLAVE INSTRUMENTO 2 EL VIDEO (registro del dato clave)	INFORMACIÓN CLAVE INSTRUMENTO 3 LA GUÍA DE OBSERVACIÓN (registro del dato clave)
CATEGORÍAS			
Participación de los alumnos durante la clase	<p>Los niños responden como les fue en educación física.</p> <p>Se pregunta ¿Que hicieron ayer? me fui al internet dice Beny. Luis Enrique se fue a jugar Fútbol, todos quieren participar en contar lo que hicieron.</p> <p>Los niños participan para completar la seriación.</p> <p>Se pregunta si los números están ordenados de manera descendente o ascendente. Ascendente dicen los niños, de 5 en 5 responden los niños, la docente los felicita y luego pregunta por el segundo grupo, la docente va escribiendo en la pizarra +5. Mientras los niños cuentan los números con la docente en coro.</p> <p>Un niño contesta a la docente que no solo pueden haber esos números, sino otros y tengan -4, -5. La docente les felicita. Pregunta: ¿Yo</p>	<p>Los alumnos participan en la explicación de las sucesiones hechas en la motivación.</p> <p>Los alumnos participan en el conteo de los números de la sucesión y luego hallan la regla de sucesión del grupo 1 y 2, si es ascendente o descendente.</p> <p>El grupo 2 sale a exponer sus ejercicios resueltos en su papelote.</p>	<p>Preguntas sobre el estado anímico de los alumnos.</p> <p>Se pregunta si es que ha habido algún niño que ha faltado.</p> <p>Interés por los compañeros ausentes.</p> <p>Se realiza preguntas a los alumnos del tema.</p> <p>Participación de los alumnos en la</p>

	puedo hacer una sucesión solo con números?, los niños responden con animales, letras.		respuesta de las preguntas.
Recepción de la información de las actividades	<p>Se comunica la formación de 2 grupos, se pide que el grupo 2 se ponga de pie y a la cuenta de 3 se van a ordenar desde el más pequeño hasta el más grande.</p> <p>Se menciona que se ordenaran de colores y entrega 1 hoja de color a cada uno. En la pizarra se escribe el orden de cada grupo.</p> <p>Se pregunta: ¿Podremos ordenar figuras geométricas? Los niños responden si, se entregan las figuras a los niños y se escribe el orden de las figuras de cada grupo.</p> <p>Se menciona el juego “el ordenador” y como jugaremos, cada grupo saldrá y debe ordenar del más pequeño hasta el más grande. Se les indica que van a recibir unas tarjetas, y tienen que ordenar los números de mayor a menor. Se escribe el orden en la pizarra.</p>	<p>La docente menciona que el grupo 1 y 2 jugaran pero para eso pide que formen una fila, primero el grupo 1 y luego el grupo 2 y luego comunica que a la cuenta de tres se ordenarán del más pequeño hasta el más grande.</p> <p>Se comunica que se entregará unas hojas de colores.</p> <p>La docente menciona que escribirá el orden de los colores en la pizarra para que ellos puedan ordenarse</p>	<p>Se realiza una actividad que impacte al alumno.</p> <p>Se pasará a formar grupos. Los alumnos se divierten y muestran curiosidad por el nuevo tema.</p> <p>Preguntas sobre el interés de los alumnos en la actividad realizada.</p>
Intercambio de ideas entre alumnos	<p>Se observa que Beny se está poniendo de acuerdo con su grupo para utilizar los plumones y para quien va a empezar primero. Los alumnos del primer grupo también se organizan y comparten el material.</p> <p>La docente observa que en el grupo 1 están discutiendo si es menos o más, se acerca y conversa que deben conversar y arreglar la sucesión. Los niños se ponen a arreglar la sucesión. Los niños terminan y pegan sus papelotes en la pizarra.</p> <p>Los niños mientras tanto van conversando sobre el hermano de Frank, al cual lo vieron jugando con la basura.</p> <p>En la motivación los niños primero discuten porque todos quieren tener más bajalengua.</p> <p>Los niños conversan en todo momento, ya que algunos quieren poner primero los palitos y luego el maíz, y otros quieren ordenarlo de otra manera.</p>	<p>Los alumnos se ponen de acuerdo para la realización de los ejercicios que se encuentran en los papelotes, luego se ponen de acuerdo en la repartición de los materiales y deberes que tienen que hacer para poder trabajar colectivamente.</p> <p>Se observó que el grupo 1 los niños conversan entre ellos y algunos se amargan por la manera de resolver los ejercicios, pero luego se observa que empiezan a trabajar apoyándose.</p> <p>Los alumnos cooperan para dar respuesta a los ejercicios, ayudando a poner la respuesta, mientras que otro compañero escribe.</p>	<p>Responden a las preguntas basándose en la actividad de la motivación.</p> <p>Responden a las preguntas.</p> <p>Se aplica la técnica de la lluvia de ideas.</p> <p>Los alumnos expresan sus sentimientos y saberes sin temor.</p> <p>Explicación de la importancia de trabajar en armonía y sin pelear durante el juego.</p>
Integración durante	Luego de las indicaciones los niños empiezan a ordenarse desde el más pequeño hasta el más grande.	Los alumnos se ordenan del más pequeño hasta el más grande de manera colectiva,	Los alumnos se divierten jugando.

<p>los juegos</p>	<p>Se empieza a verificar el orden de cada grupo y se les felicita por ordenarse bien.</p> <p>Se va escribiendo el orden de las figuras de cada grupo y los niños empiezan a ordenarse, luego la docente empieza a verificar el orden de cada grupo y nuevamente los felicita porque todos se ordenaron muy bien, pide aplausos para ellos, y que entreguen el material.</p> <p>Se pudo observar que dos niños están sentados y la docente se acerca y los trae a la fila. Los niños empiezan a ordenarse y se les felicita por haberse ordenado muy bien.</p> <p>Los niños comparten el material.</p> <p>Terminan y juntos pegan sus papelotes en la pizarra.</p>	<p>conversando y poniéndose de acuerdo sobre como ordenarse.</p> <p>Los alumnos se ordenan de acuerdo al color y para ello tratan de buscar a los compañeros que tienen los colores primeros en la sucesión; es así que los alumnos se ordenan colectivamente.</p> <p>Los alumnos se ponen de acuerdo para ordenarse a la forma geométrica sugerida en las sucesiones de la pizarra, los alumnos comienzan a ordenarse rápidamente.</p>	<p>Los alumnos comparten el material con sus compañeros de grupo.</p> <p>Apreciación de los alumnos sobre el juego.</p>
<p>Resuelven en los ejercicios con el juego.</p>	<p>Luego de jugar se pregunta ¿Los números están ordenados de manera descendente o ascendente? La respuesta de los niños es ascendente, de 5 en 5. Se les felicita. Luego pregunta ¿Cuál es la regla de sucesión del primer grupo? Los niños dicen 5 y se va escribiendo en la pizarra +5. ¿Por qué es ascendente? Porque está avanzando. Luego pregunta: ¿y si fuera descendente? Los niños participan y responden que será -5, -5, que va de mayor a menos, que va bajando, le resto.</p> <p>Los alumnos comienzan a desarrollar el papelote y se fijan en los ejemplos de la pizarra para luego seguir desarrollando los ejercicios, también llaman a la docente para preguntar ¿Cuál es el orden? Se menciona que deben de respetar su turno.</p> <p>Los niños van dictando los números que faltan. ¿Cuál es el patrón de sucesión? Los niños responden es -6, se va apuntando la sucesión en la pizarra.</p> <p>Los alumnos empiezan a completar la sucesión en los papelotes.</p>	<p>Los alumnos participan en la explicación de los ejercicios hechos en sus papelotes con ayuda de la docente dan conclusiones de los resultados obtenidos.</p> <p>Los alumnos resuelven colectivamente los ejercicios del papelote, de manera colectiva suman y restan para seguir la sucesión de los ejercicios, pero también hallan el patrón de repetición.</p> <p>Los alumnos crean sus sucesiones de manera colectiva teniendo en cuenta el patrón de repetición y la sucesión con números.</p> <p>Los alumnos resuelven las pruebas escritas y la ficha de autoevaluación de manera individual.</p>	<p>Los alumnos resuelven la prueba escrita individualmente.</p> <p>Los alumnos comparten el material con sus compañeros de grupo.</p> <p>El docente entrega ejercicios a cada equipo.</p> <p>Uso de la pizarra para la conclusión de los ejercicios.</p> <p>El docente comunica a los alumnos sobre la prueba escrita.</p>

En la categoría: **Participación de los alumnos durante la clase (PDC)**, de la segunda hipótesis del diario de campo, del video y de la guía de observación, nos muestra las siguientes evidencias: en esta segunda hipótesis se vio reflejado la participación activa de los alumnos contando sus experiencias en otros cursos y sus anécdotas durante el fin de semana, también participan en el desarrollo de la clase y en las exposiciones. Los docentes durante las sesiones hacen participar a los alumnos mediante distintas preguntas relacionadas a su estado de ánimo o al tema a tratar, teniendo como respuesta que los alumnos puedan acercarse más a los docentes y al conocimiento durante estas sesiones.

En la categoría: **Recepción de la información de las actividades (RI)**, de la segunda hipótesis del diario de campo, del video y de la guía de observación, nos muestra las siguientes evidencias: En esta segunda hipótesis el docente desde la motivación está haciendo conocer a los alumnos toda la información necesaria para descubrir el conocimiento de una manera divertida, a través de la interacción y el juego. Pero se observa que “los alumnos se divierten y muestran curiosidad por el nuevo tema. Se observa que los niños trabajan en equipo y aplican las consignas dadas por la docente. Las actividades realizadas en las sesiones permitieron que los niños puedan interactuar con otros compañeros de una manera respetuosa ya que se les muestra que para poder realizar las actividades hay normas de convivencia, esto les ayudara a poder convivir en sociedad.

En la categoría: **Intercambio de Ideas entre alumnos (IIA)**, de la segunda hipótesis del diario de campo, del video y de la guía de observación, nos muestra las siguientes evidencias: Los docentes al permitir que los alumnos puedan interactuar libremente, hace posible que puedan compartir sus ideas y se refuerce el respeto al diálogo durante las sesiones. Se observa en esta hipótesis que los alumnos durante el trabajo en equipo y los papelotes se ponen de acuerdo al compartir el material que traen los docentes, también al participar durante la clase siempre hay conversaciones entre los niños y acuerdos que llegan para poder realizar mejor las actividades, todo esto ha sido de una manera gradual, gracias al apoyo de los docentes.

En la categoría: **Integración durante los juegos (IDJ)**, de la segunda hipótesis del diario de campo, del video y de la guía de observación, nos muestra las siguientes evidencias: Los alumnos al comprender de que se trata el juego, pueden interactuar respetando las normas y respetándose a ellos mismos. Los alumnos al participar en los juegos se llegan a integrar ya que trabajan en equipos, deben aprender a compartir el material y a tolerar al compañero para

poder jugar correctamente. Finalizando con la categoría: **Resuelven los ejercicios con el juego (REJ)**, de la segunda hipótesis del diario de campo, del video y de la guía de observación, nos muestra las siguientes evidencias: los alumnos pueden desarrollar el trabajo en grupo e individual, el juego da pie para que tomemos los datos obtenidos en el juego y con ello realicemos ejemplos del tema tratado. Esto se demuestra en la revisión de la prueba escrita.

Los conocimientos que el alumno pueda descubrir en aula son significativos para él, siempre y cuando haya tenido una vivencia con ese conocimiento. Por ello el docente permite que los alumnos puedan descubrir el conocimiento a través de diversas actividades que lo lleven a descubrir el conocimiento. En esta segunda hipótesis se observó que el alumno pudo intercambiar con sus compañeros sus ideas para luego el docente como mediador puede reforzar y completar ese conocimiento que es hallado de una manera divertida. Asimismo la motivación ayudo a que los niños puedan integrarse, se vio mucha participación de los niños, al principio había muchas discusiones entre ellos, poca tolerancia, pero a medida que los docentes se acercaban y daban indicaciones, esto iba tranquilizándose y los alumnos comenzaban a trabajar en equipo, a pesar que hubo también algunos atropellos entre los mismos niños, se pudo verificar que los juegos colectivos si ayudan a que pueda generarse un buen clima de aula, pero para que se logre esto debe de ser una actividad constante y permanente para que los niños puedan sociabilizarse y puedan conocerse, mientras que se les mantenga alejados y sin contacto con otro niño de su edad jamás podrán mantener una buena relación. La participación de los niños en los juegos colectivos nos muestra la necesidad del educando de ser libre para mostrar sus emociones y sentimientos, al tener un medio de represión como los gritos de la docente, lo cual genera miedo entre los niños y por tanto se genera una acumulación de energía y de frustración guardados dentro de su ser a lo cual sale a flote cuando se pelean muchas veces a golpes con sus compañeros. Por tanto si la docente del aula fuera menos inquisidora con los niños y fuera más accesible con ellos los niños serían más pacíficos para relacionarse con sus compañeros, esto es lo que nos muestra nuestras observaciones, si bien los niños traen problemas de sus casas, conflictos originados a través de su relación sus padres, la docente tiene que ser el punto de quiebre para que los niños puedan sentirse mejor, después de los padres los niños pasan más tiempo con su profesora por tanto ella tiene que ser una segunda mamá para ellos. Sin

embargo observamos que la docente refuerza el carácter conflictivo de los niños al no dejarlos que trabajen en equipo, nuestra hipótesis dos nos demuestra que los alumnos muestran solidaridad y tolerancia frente a sus compañeros si la docente les muestra que también es tolerante y que muestra con el ejemplo, si bien aún existe conflictos entre ellos ya que es un proceso, hay signos de mejoría en cuanto a su relación intrapersonal e interpersonal. El trabajo del docente no es tan solo llenar de conocimientos, cuando el niño está abierto y bien consigo mismo el educando está predispuesto a aprender y los conocimientos entran automáticamente. Por otro lado no fue necesario recalcar a los alumnos la necesidad de cuidar el material ya que por ellos mismos fueron responsables de hacerlo. Esto les servirá no solo en la época escolar sino en su vida diaria, ya que su situación económica los empuja a no derrochar lo que tienen.

TRIANGULACIÓN DE LA INFORMACIÓN

HIPÓTESIS DE ACCIÓN 3

La aplicación de la técnica didáctica del juego colectivo logra que el alumno participe activamente durante el aprendizaje de la matemática.

FUENTE DE VERIFICACIÓN: EL DIARIO DE CAMPO, VIDEO, GUIA DE OBSERVACION

Resumen

INSTRUMENTOS	INFORMACIÓN CLAVE INSTRUMENTO 1 EL DIARIO (registro del dato clave)	INFORMACIÓN CLAVE INSTRUMENTO 2 EL VIDEO (registro del dato clave)	INFORMACIÓN CLAVE INSTRUMENTO 3 LA GUÍA DE OBSERVACIÓN (registro del dato clave)
CATEGORÍAS			
Recepción de la información del juego	<p>Para jugar la docente saca una raqueta y dice que cada uno pase de una manera ordenada para recibir (golpea la raqueta en su mano), los niños se ríen. Luego pide a Beny que le traiga una silla y les explica que como hay tres grupos, de una manera ordenada van a jugar a “encestar”, pero primero hay algunas reglas, 1° no pelearse, 2° escuchar, indica que con la raqueta van a encestar en la cajita con una pelota, luego viene el otro compañero y toma su pelota y con la raqueta intenta encestar, si la pelota cae fuera entonces no la recojo, lo dejo en el suelo porque si no sería trampa. Luego debo no pasar la línea del juego y respetar el turno del compañero en el juego.</p> <p>Luego pregunta si han entendido lo que van a hacer en el Juego ¿Qué deben hacer primero? Los niños responden que deben tirar. La docente recalca que deben hacer fila en orden,</p>	<p>La docente muestra a los alumnos un queque y solo lo partirán de acuerdo a la cantidad de alumnos que hay el día de hoy; luego de ello la docente dibuja un queque en la pizarra y con ayuda de los alumnos los parten en 27 tajadas, después pregunta a los alumnos sobre cómo podremos representar en una fracción las tajadas que sobran de la torta.</p> <p>La docente menciona como podremos representar en una fracción las 15 pelotas, mencionando que en la parte de abajo va el total y en la parte de arriba la cantidad de</p>	<p>Se comunica el juego.</p> <p>Explicación de la importancia de que todos participen durante el juego.</p> <p>Se procede a formar grupos.</p> <p>Explicación del juego.</p> <p>Entrega del material a los grupos.</p>

	tirar y encestar con la raqueta respetando la línea.	pelotas es decir en el numerador y el total en el denominador.	
Ejecución del juego	<p>Los niños para jugar forman la fila y lo hacen ordenadamente, comienzan a tirar las pelotas con la raqueta pero los primeros niños no encestan, entonces todos están atentos, luego Samuel encesta y todos se alegran, los niños toman las pelotas de la bolsa que tiene el profesor Omar y siguen intentando, algunos niños colocan las pelotas en la bolsa y lamentablemente quedan descalificados por hacer trampa.</p> <p>Sale el equipo 2 y hacen una fila. Se coloca las pelotas del grupo anterior en la bolsa y comienzan a encestar, toman las pelotas de la bolsa y con la raqueta intentan encestar, los alumnos se encuentran contentos.</p> <p>Finaliza el grupo 2 y la docente escribe en la pizarra la cantidad de pelotas encestandas. También escribe la cantidad del total de pelotas que es 30 y pregunta ¿Cuánto le faltó encestar al grupo 2?, los alumnos dicen 29.</p> <p>Se ordena el grupo 3, luego cuentan hasta 3 y comienzan a encestar, van tomando las pelotas de la bolsa y con la raqueta van intentando encestar. Cuando un compañero encesta, entonces todos celebran la encestanda. Los alumnos encestaron 4 pelotas. Al final se recoge las pelotas.</p>	<p>La docente menciona a los alumnos que de una manera ordenada van a participar para ello se nombra a los equipos y luego la docente aclara sobre el juego que se deberá de realizar de una manera ordenada, respetando el turno de su compañero; luego de ello hace la pregunta a los alumnos sobre para que servirá la raqueta y las pelotas que trajo la docente.</p> <p>La docente da a conocer el juego pero antes menciona el nombre del juego y pide a los alumnos que escuchen, seguidamente empieza a explicar el procedimiento del juego a través de un ejemplo, los alumnos escuchan con atención la explicación; ello de una manera ordenada y respetando el turno deberán de encestar las pelotas en una caja desde una distancia promedio con ayuda de una raqueta.</p>	<p>Uso de la pizarra para el juego.</p> <p>Participación activa de los alumnos en el juego.</p>
Identificación de los conceptos y procesos	<p>Para la motivación la docente saca un queque y los alumnos están atentos. Pregunta ¿Cuántos alumnos hay en el salón? Somos en total 27 personas ¿Alcanzará para todos? los niños dicen que sí.</p> <p>Se dibuja una torta y la dividen en 27 partes. Se menciona que los docentes comen el doble y los niños comen menos, los niños dicen que debe ser igual para todos. Se pregunta ¿Qué fracción del total le tocará a los alumnos?</p> <p>La docente explica que son cuatro profesores, entonces todo lo que sobra es 23 pedazos, pero en una fracción como sería. Los alumnos responden y la docente comienza a apuntar $23/27$; 23 sería lo que le toca a los niños y 27 es</p>	<p>Los alumnos participan dando ideas del porqué del cuchillo dentro de la botella.</p> <p>Los alumnos participan en la realización de las normas antes del juego para poder trabajar ordenadamente si pelearse.</p> <p>La docente pregunta a los alumnos si es que harán trampa y los niños mencionan que no lo harán y jugaran de manera ordenada.</p>	<p>Se realiza una pregunta desestabilizadora.</p> <p>Se harán preguntas y explicación sobre la motivación.</p> <p>Se conecta lo realizado en la motivación con el nuevo aprendizaje.</p>

	<p>el total y para los profesores $4/27$, 4 es lo que le toca a los profesores y 27 es el total de tajadas.</p> <p>Se menciona, si tenía 6 pollitos y tenía 48 maíces ¿Cuánto le toca a cada pollito? Los niños responden 6×8. Le toca 8 maíces a cada pollito, se va apuntando en la pizarra los 8 maíces para cada pollito. El docente menciona que hicieron una multiplicación ¿De qué vamos a hablar el día de hoy? Los niños responden la multiplicación.</p>	<p>La docente invita a Rodrigo a que escriba en la pizarra la fracción de las 15 pelotas sobre el total de ellas.</p> <p>Los alumnos exponen sus papelotes y son aplaudidos por sus compañeros por el buen trabajo que hicieron.</p>	<p>Responden a las preguntas basándose en la actividad de la motivación.</p>
Resuelven los ejercicios con el juego	<p>Luego del juego se pide que venga un representante del equipo 2 y, sale Beny y Ángelo, luego menciona que el grupo 2 encesto una pelota. Le pide que Beny dibuje las 30 pelotitas y pide que marque con una x las pelotas que encestó. Beny marca 1 pelota, luego Ángelo dibuja 30 pelotas y marca las 4 pelotas que encesto.</p> <p>Luego se pregunta si encesto 15 pelotas ¿Cómo lo represento lo que encesté en una fracción?</p> <p>Resuelven los papelotes todos juntos y contestan las preguntas de fracción que tiene cada grupo.</p> <p>Luego del juego se pregunta ¿Que grupo obtuvo más cubos? Andersson contesta el grupo 2 ¿Que grupo obtuvo menos cubos? Beny responde el grupo 3 ¿Cuántos cubos tuvo el grupo 1? Frank responde 14 cubos.</p> <p>Desarrollan el papelote todos juntos y preguntan a la docente si algo no entienden.</p>	<p>La docente da la cuenta y a la vez de 1, 2, 3 los niños comienzan a encestar las pelotas en la caja con ayuda de la raqueta, los alumnos lo hacen de manera ordenada, agradable y divertida.</p> <p>Da comienzo el juego y los alumnos del grupo 1 comienzan a formar su torre de manera ordenada y colectiva respetando su turno.</p> <p>El juego da inicio para el grupo 2 y es aplaudido y animado por los demás equipos, el grupo comienza a armar su torre.</p> <p>El grupo 3 comienza a formar su torre ordenadamente respetando su turno, ellos se apoyan comentándose de cómo armarla en mejor posición.</p>	<p>El docente comunica a los alumnos sobre la prueba escrita.</p> <p>Aplicación de una prueba escrita para evaluar sus aprendizajes</p> <p>Resuelven la prueba escrita mediada por el docente.</p> <p>El docente entrega ejercicios a cada equipo.</p>
Integración de los alumnos durante las actividades	<p>La docente y los niños cantan la lechuza y pide que hagan silencio para enseñarles algo que ha traído.</p> <p>En el juego los niños mencionan que trabajarán ordenadamente y no harán trampa. Se acercan a la fila ordenadamente y esperan su turno.</p> <p>Cuando un compañero encesta, entonces todos celebran la encestada.</p> <p>Los niños comienzan a compartir los plumones y cada uno va a esperar su turno para utilizar el</p>	<p>Los niños cantan la lechuza para que sus demás compañeros estén en silencio y escuchen a la docente.</p> <p>Los alumnos del grupo 2 forman una fila y se ordenan para jugar de manera colectiva</p> <p>Los alumnos comparten los materiales y trabajan colectivamente para resolver el problema del papelote.</p>	<p>Los alumnos comparten el trabajo y los materiales en el grupo.</p> <p>Uso de la pizarra para la conclusión de los ejercicios.</p>

	<p>plumón. Finalizan y luego colocan su papelote en la pizarra.</p> <p>Los niños aplauden por terminar. Se pregunta ¿Le darían su pastel a otro compañero? Los alumnos levantan la mano y dicen sí.</p> <p>Al jugar los niños del grupo 1 salen en orden, acomodan su silla y forman una fila.</p>	<p>Los alumnos aplauden por su participación en clase y luego la docente menciona si serían capaces de regalar su pedazo de queque a otra persona y los niños responden que si lo harían.</p>	<p>Se procede a que los alumnos trabajen en grupos.</p> <p>Explicación sobre la importancia de jugar para aprender.</p>
<p>Participación de los alumnos durante la clase</p>	<p>En la motivación se muestra un cuchillo y se pregunta ¿Por qué estará el cuchillo aquí? Los niños dicen para matarnos. Es el cuchillo de chucky. Menciona que los alumnos para participar deben levantar las dos manos. Luego menciona ¿A venido el niño nuevo? No ha venido. También pregunta por aquellos que no han venido. Los niños contestan que Bryan, Josue, Any.</p> <p>Los niños participan y dicen para cortar una torta.</p> <p>Los niños dicen que hay que respetar el orden, no hablar todos a la vez, la docente pasa de mesa en mesa para preguntar a los alumnos ¿Cómo debo comportarme si el pastel estuviera al centro del salón? Todos dicen debemos ser ordenados.</p> <p>Luego del juego se pregunta a los niños ¿Por qué el grupo 1 quedó descalificado? Los niños responden porque hicieron trampa.</p> <p>Se pregunta han visto cómo son los Angrybirds, los niños responden, sí.</p> <p>Del grupo 1 Any sale a exponer. Luego del grupo 2 sale a exponer Geraldine que fue elegida por Beny.</p>	<p>Los alumnos elegidos por la docente del grupo 1 y 2 salen a la pizarra para graficar los puntos obtenidos por sus equipos durante el juego; luego la docente con ayuda de los alumnos grafica la fracción de puntos que le faltaron a cada grupo y los puntos que obtuvieron sobre el total.</p> <p>La docente pregunta qué grupo obtuvo más, menos, cantidad de cubos y luego cuantos cubos sobraron y qué cantidad de cubos hicieron en total, por ello se pregunta qué fue lo que hicieron para hallar la respuesta, los alumnos responden sumar y restar, pero luego de ello la docente pregunta cómo podemos formar una fracción de lo que sobro, los niños responden la fracción luego la docente recalca que para hallar la respuesta en un problema de fracción primero debemos sumar y luego restar.</p>	<p>Participación activa de los alumnos en el juego.</p> <p>Preguntas sobre el interés de los alumnos en la actividad realizada.</p> <p>Se realizan preguntas a los alumnos del tema.</p> <p>Se realiza preguntas de reflexión sobre la utilidad de lo aprendido en clase.</p> <p>Reflexión sobre la importancia de la sinceridad.</p>

En la categoría: **Recepción de la información sobre el juego (RIJ)**, de la tercera hipótesis del diario de campo, del video y de la guía de observación, nos muestra las siguientes evidencias: en esta última hipótesis a diferencia de las primeras, el docente da las consignas correspondientes para que los niños puedan saber que hacer al momento del juego y los niños muestran mayor interés por conocer el

procedimiento del juego, por lo tanto guardan silencio cuando los docentes informan sobre el juego. El docente les explica el juego, mostrándoles los materiales a usar a lo que los alumnos escuchan atentamente para poder participar. Asimismo, en la categoría: **Ejecución del juego (EJ)**, de la tercera hipótesis del diario de campo, del video y de la guía de observación, nos muestra las siguientes evidencias: en esta última hipótesis los alumnos realizan el juego más ordenados y con mucha alegría, escuchan las indicaciones de los docentes y comparten el material, lo cual es muy gratificante ya que hay una mejora en la participación y sus relaciones. Los alumnos escuchan atentamente a los docentes sobre la forma de participar, luego ellos empiezan a jugar. En la categoría: **Identificación de los conceptos y procesos (ICP)**, de la tercera hipótesis del diario de campo, del video y de la guía de observación, nos muestra las siguientes evidencias: durante los dos primeros momentos de la sesión la docente va proporcionando información que les servirá para poder desarrollar el tema de manera grupal e individual, lo cual se logró en estas últimas sesiones. Esto es importante porque durante la sesión la docente en todo momento propone actividades en donde el niño pueda llegar al conocimiento. A través de objetos concretos el alumno comprende los conceptos del tema a tratar en la sesión de clase a través de ejemplos reales. En la categoría: **Resuelven los ejercicios con el juego (REJ)**, de la tercera hipótesis del diario de campo, del video y de la guía de observación, nos muestra las siguientes evidencias: El juego ha permitido que los niños puedan obtener datos y con ello poder realizar operaciones que le permitan construir el conocimiento, un conocimiento significativo para ello, con esta base los alumnos demostrarán lo que aprendieron, a la hora de trabajar en grupo con los papelotes y también cuando desarrollen la prueba escrita, la cual es individual. Se logró en mayor manera la resolución de ejercicios de manera individual, gracias a los resultados de los juegos. La categoría: **Integración de los alumnos durante las actividades (IDA)**, de la tercera hipótesis del diario de campo, del video y de la guía de observación, nos muestra las siguientes evidencias: en esta última hipótesis, se logró integrar a los niños con diferentes actividades que les permitan conocerse mejor, que les gusta o que no les gusta de las actividades y de sus propios compañeros. Para esta hipótesis se observó mayor armonía al momento de las actividades. Los alumnos participan en los juegos mostrados por los docentes de una manera ordenada y cooperativa. En la categoría: **Participación de los alumnos durante la clase. (PDC)**, de la tercera hipótesis del diario de campo, del video y de la guía de observación, nos muestra

las siguientes evidencias: en esta última hipótesis se vio reflejado la participación activa de los alumnos contando sus experiencias en otros cursos y sus anécdotas durante el fin de semana, asimismo también participan en el desarrollo de la clase y en las exposiciones, demostrando que les importa mucho exponer y ser parte activa de su enseñanza-aprendizaje. Los alumnos participan activamente en las actividades y procesos de las sesiones de clase, mostrando sus inquietudes y sus aportaciones.

También rescatamos que el trabajo en equipo le permite al niño no solo dialogar con sus compañeros sino aprender a seguir normas, por eso observamos que los niños por falta de costumbre de trabajar en todo el espacio del aula tienen problemas para mantener un buen trato con su compañero, no obstante, vemos que hay una mejoría desde la primera sesión, por tanto, también observamos que el cambio es gradual, siempre y cuando se mantenga constancia y tolerancia del docente.

Nuestra tercera hipótesis nos revela la necesidad del alumno por realizar sesiones de clase vivenciales ya que a ellos les gusta manipular, tocar y sentir, el hecho de mantenerlos solo en un solo sitio y escuchando la clase de la docente sin pronunciar ninguna palabra hacen que ellos se estresen y por tanto buscan molestar a sus compañeros. Los niños al compartir la sesión de clase con el docente les hace sentir importantes y útiles y aceptados por los demás, Mientras el docente trabaje con materiales concretos captará el interés de los alumnos en el tema que se está tratando. Se observó que el alumno quedo motivado desde el comienzo porque se le presento el conocimiento de una manera diferente, pudo también interactuar con el material que fue valorado ya que fue elaborado con reciclaje, lo cual hasta los mismos niños pueden elaborar en futuras sesiones. Creemos que si hay un constante inculcamiento de valores y actitudes el niño estará apto para enfrentarse a su realidad siendo consciente de las diferencias entre las personas y del respeto que se debe tener sobre ellas. Lo más notorio fue la participación activa, la cual fue constante gracias a los juegos colectivos, lo cual hizo que los alumnos se desplacen por toda el aula, lo cual es muy gratificante para un niño de esta edad. El juego para el niño es todo lo que necesita para divertirse y en esta sesión no solo se divirtió sino que aprendió y disfrutó aprendiendo. La participación de los alumnos fue constante, y con entusiasmo, gracias a la utilización de materiales concretos lo cual fue bastante motivador para los niños ya

que tuvieron un interés instantáneo en el tema. Algo que pudimos observar también es que los niños reconocieron que peleaban con sus compañeros y que no debían negar lo que hacían, sino dejar de hacerlo porque esto no permitirá que jueguen tranquilamente. Los niños compartían los materiales, en algún momento discutían pero lograban superarlo. Eso es lo importante en la vida que a pesar de los errores se puedan superar y seguir, tomando en cuenta que tienen una experiencia previa que será significativo para ellos. Los niños al trabajar en conjunto se sienten que pueden aportar algo para su grupo, por tanto se sienten útiles y capaces, el docente como cabeza de aula debe de incentivar a los alumnos a preocuparse por el otro para que deje su individualismo a un lado y poder aprender a convivir en sociedad.

7.4. Interpretación de la información.

HIPÓTESIS DE ACCIÓN 1:

La aplicación de la técnica didáctica del juego colectivo favorece las relaciones interpersonales e intrapersonales durante el aprendizaje de la matemática.

En la categoría: **Recepción de la información sobre el juego (RIJ)**, de la primera hipótesis del diario de campo, del video y de la guía de observación, nos muestra las siguientes evidencias: en esta primera hipótesis los docentes dan las consignas correspondientes para que los niños puedan saber que hacer al momento del juego, los niños trabajan en equipo y aplican las consignas dadas por la docente. En todo momento se deja en claro la información sobre el juego, asimismo los alumnos mostraron interés por saber de qué se trata el juego, prestando atención a las indicaciones de los docentes. Los niños interactuaron con sus compañeros de una manera respetuosa, ya que para poder jugar hay normas de convivencia, esto les ayudara a poder convivir en sociedad. Asimismo, en la categoría: **Ejecución del juego (EJ)**, de la primera hipótesis del diario de campo, del video y de la guía de observación, nos muestra las siguientes evidencias: En esta primera hipótesis los alumnos trabajan con cierto desorden y jalneos, pero al escuchar las indicaciones de los docentes se puede controlar el desorden y ejecutar el juego correctamente, lo cual es muy gratificante para el niño ya que le gusta estar en movimiento. Hubo participación de los alumnos en el juego, también se utilizó la pizarra para el juego, así como se evidencia que los niños siguieron las indicaciones durante el juego para obtener los datos necesarios para realizar las distintas actividades grupales e individuales en las sesiones. En la categoría: **Identificación de los conceptos y procesos (ICP)**, de la primera hipótesis del diario de campo, del video y de la guía de observación, nos muestra las siguientes evidencias: en esta hipótesis durante los dos primeros momentos de la sesión el docente va proporcionando información que les servirá para poder desarrollar el tema de manera grupal e individual, lo cual se logró en estas primeras sesiones. A través de una pregunta desestabilizadora logra que sus alumnos se concentren y tengan interés en resolver el conflicto, también se hizo

preguntas y explicación sobre la motivación y esto llevó a que los alumnos conectaran lo realizado en la motivación con el nuevo aprendizaje y se impartió los conceptos que necesitan para llegar a descubrir el conocimiento. En la categoría: **Resuelven los ejercicios con el juego (REJ)**, de la primera hipótesis del diario de campo, del video y de la guía de observación, nos muestra las siguientes evidencias: El juego ha permitido que los niños puedan obtener datos y con ello poder realizar operaciones que le permitan construir el conocimiento, un conocimiento significativo para ellos, con esta base los alumnos demostrarán lo que aprendieron, a la hora de trabajar en grupo con los papelotes y también cuando desarrollen la prueba escrita, la cual es individual. Asimismo, en la categoría: **Manifestación de las relaciones interpersonales (MRI)**, de la primera hipótesis del diario de campo, del video y de la guía de observación, nos muestra las siguientes evidencias: en esta primera hipótesis el docente saluda cordialmente a los alumnos y hace preguntas sobre el estado anímico de los alumnos, también se pregunta si es que ha habido algún niño que ha faltado, esto demuestran el interés de los niños por los compañeros ausentes, además durante la clase se preocupan por realizar los acuerdos que se dieron al comenzar la clase, y si esto no ocurre el docente les recalca que deben de respetarse, y conversa con ellos pidiendo que se abracen y ya no pelen más, los niños también demuestran preocupación por trabajar todos y compartir el material, el cual les ayudará a mejorar el trato que tienen entre ellos y el docente. Finalizando con la categoría: **Manifestación de las relaciones intrapersonales (MRIT)**, de la primera hipótesis del diario de campo, del video y de la guía de observación, nos muestra las siguientes evidencias: los niños muestran satisfacción al realizar su labor, saltan y se alegran cuando logran terminar la actividad con éxito, además el docente en todo momento está felicitando a los alumnos y permitiendo que expresen sus sentimientos a través de preguntas, en donde ellos con toda libertad puedan decir estoy bien o mal. En esta primera hipótesis el alumno está aprendiendo a demostrar lo que siente sin temor al que dirá el docente.

En esta primera hipótesis se permitió que el alumno pueda interactuar con sus compañeros, esta interacción permite que el niño tenga mayor confianza en ser como es, ya que es un momento divertido y sin presiones. La participación del niño permitió que el docente pueda observar el gusto que tuvo el niño en realizar las actividades de

manera colectiva. También se pudo apreciar que los niños están acostumbrados a estar solo sentados y copiar de la pizarra, y esto se evidenció al realizar los juegos, ya que al comenzar hubo mucho desorden, pero luego llegaron a ordenarse y ejecutar el juego correctamente. Se divirtieron con la motivación y los juegos que se realizaron. El contacto que tuvieron con el material fue satisfactorio para el niño porque a través de él se llegó al conocimiento. Esto demuestra la importancia de llevar a los niños el material adecuado para que lleguen a descubrir el conocimiento con la mediación del docente, pero también permitió que el alumno demuestre sus saberes previos y los comparta con todos sus compañeros. También durante el juego el alumno demostró mucha alegría al jugar y demostró lo importante que es la actividad para el niño. Así mismo esta interacción con sus compañeros se ve influenciada por su entorno, los alumnos demuestran muchas ansias por la competencia, por querer ganar, por demostrar que son mejores que los demás, debido a esto el docente en todo momento refuerza la importancia de participar, más que ganar en algún juego, es de suma importancia el aprender a convivir sin pelear con los que nos rodean. Los alumnos al realizar las diferentes actividades de la sesión se mostraron en todo momento con una actitud participativa y al ver que recibían las felicitaciones, se pudo notar la alegría que emanaba de ellos, pero esto no solo era en los momentos de participación si no que al trabajar en equipo cuando les salían bien una resultado se alegraban tanto; es por eso que los alumnos cuando se sienten útiles se alegran y tratan de resaltar entre los demás para sentirse bien ya que hay una falta de afecto por los padres en apoyarlos ante cualquier circunstancia, por ello esto hizo que se reforzara y se pudiera ver las relaciones intrapersonales relacionado a cómo se siente el niño y las relaciones interpersonales cuando tienen que trabajar en equipo. Las relaciones interpersonales llegan a ser buenas con el alumno mantiene una buena relación intrapersonal, el niño se lleva mejor con sus compañeros cuando se sienten queridos y aceptados, nos dimos cuenta de que los niños empezaron a portarse mejor cuando se sentían motivados, los juegos permitieron que ellos se liberaran de las cargas emocionales que tenían y que a su vez puedan compartir y conocer a sus demás compañeros. Siendo las primeras sesiones hubo ciertos conflictos en el niño con respecto a las normas, pero al notar esto se refuerza en todo momento la importancia del respeto hacia los compañeros y la docente, esto ha permitido que los propios alumnos se recuerden entre ellos las normas para trabajar mejor en clase, esto demuestra que hay

interés de parte de los niños por realizar una clase diferente que les lleve siempre a aprender en contacto directo con sus compañeros a través del juego y el trabajo en equipo. Por ello el docente en todo momento les refuerza sobre la importancia de los valores y al ser un refuerzo positivo en clase, permite que el alumno fuera del aula pueda convivir en armonía con sus semejantes.

HIPÓTESIS DE ACCIÓN 2

La aplicación de sesiones de clase que mejoran el clima de aula favorece el aprendizaje de la matemática

En la categoría: **Participación de los alumnos durante la clase (PDC)**, de la segunda hipótesis del diario de campo, del video y de la guía de observación, nos muestra las siguientes evidencias: en esta segunda hipótesis se vio reflejado la participación activa de los alumnos contando sus experiencias en otros cursos y sus anécdotas durante el fin de semana, también participan en el desarrollo de la clase y en las exposiciones. Los docentes durante las sesiones hacen participar a los alumnos mediante distintas preguntas relacionadas a su estado de ánimo o al tema a tratar, teniendo como respuesta que los alumnos puedan acercarse más a los docentes y al conocimiento durante estas sesiones. En la categoría: **Recepción de la información de las actividades (RI)**, de la segunda hipótesis del diario de campo, del video y de la guía de observación, nos muestra las siguientes evidencias: En esta segunda hipótesis el docente desde la motivación está haciendo conocer a los alumnos toda la información necesaria para descubrir el conocimiento de una manera divertida, a través de la interacción y el juego. Pero se observa que “los alumnos se divierten y muestran curiosidad por el nuevo tema. Se observa que los niños trabajan en equipo y aplican las consignas dadas por la docente. Las actividades realizadas en las sesiones permitieron que los niños puedan interactuar con otros compañeros de una manera respetuosa ya que se les muestra que para poder realizar las actividades hay normas de convivencia, esto les ayudara a poder convivir en sociedad. En la categoría: **Intercambio de Ideas entre alumnos (IIA)**, de la segunda hipótesis del diario de campo, del video y de la guía de observación, nos muestra las siguientes evidencias: Los docentes al permitir que los alumnos puedan interactuar libremente, hace posible

que puedan compartir sus ideas y se refuerce el respeto al diálogo durante las sesiones. Se observa en esta hipótesis que los alumnos durante el trabajo en equipo y los papelotes se ponen de acuerdo al compartir el material que traen los docentes, también al participar durante la clase siempre hay conversaciones entre los niños y acuerdos que llegan para poder realizar mejor las actividades, todo esto ha sido de una manera gradual, gracias al apoyo de los docentes. En la categoría: **Integración durante los juegos (IDJ)**, de la segunda hipótesis del diario de campo, del video y de la guía de observación, nos muestra las siguientes evidencias: Los alumnos al comprender de que se trata el juego, pueden interactuar respetando las normas y respetándose a ellos mismos. Los alumnos al participar en los juegos se llegan a integrar ya que trabajan en equipos, deben aprender a compartir el material y a tolerar al compañero para poder jugar correctamente. Finalizando con la categoría: **Resuelven los ejercicios con el juego (REJ)**, de la segunda hipótesis del diario de campo, del video y de la guía de observación, nos muestra las siguientes evidencias: los alumnos pueden desarrollar el trabajo en grupo e individual, el juego da pie para que tomemos los datos obtenidos en el juego y con ello realicemos ejemplos del tema tratado. Esto se demuestra en la revisión de la prueba escrita.

Los conocimientos que el alumno pueda descubrir en aula son significativos para él, siempre y cuando haya tenido una vivencia con ese conocimiento. Por ello el docente permite que los alumnos puedan descubrir el conocimiento a través de diversas actividades que lo lleven a descubrir el conocimiento. En esta segunda hipótesis se observó que el alumno pudo intercambiar con sus compañeros sus ideas para luego el docente como mediador pueda reforzar y completar ese conocimiento que es hallado de una manera divertida. Asimismo la motivación ayudo a que los niños puedan integrarse, se vio mucha participación de los niños, al principio había muchas discusiones entre ellos, poca tolerancia, pero a medida que los docentes se acercaban y daban indicaciones, esto iba tranquilizándose y los alumnos comenzaban a trabajar en equipo, a pesar que hubo también algunos atropellos entre los mismos niños, se pudo verificar que los juegos colectivos si ayudan a que pueda generarse un buen clima de aula, pero para que se logre esto debe de ser una actividad constante y permanente para que los niños puedan sociabilizarse y puedan conocerse, mientras que se les mantenga alejados y sin contacto con otro niño de su edad jamás podrán

mantener una buena relación. La participación de los niños en los juegos colectivos nos muestra la necesidad del educando de ser libre para mostrar sus emociones y sentimientos, al tener un medio de represión como los gritos de la docente, lo cual genera miedo entre los niños y por tanto se genera una acumulación de energía y de frustración guardados dentro de su ser a lo cual sale a flote cuando se pelean muchas veces a golpes con sus compañeros. Por tanto si la docente del aula fuera menos inquisidora con los niños y fuera más accesible con ellos los niños serían más pacíficos para relacionarse con sus compañeros, esto es lo que nos muestra nuestras observaciones, si bien los niños traen problemas de sus casas, conflictos originados a través de su relación sus padres, la docente tiene que ser el punto de quiebre para que los niños puedan sentirse mejor, después de los padres los niños pasan más tiempo con su profesora por tanto ella tiene que ser una segunda mamá para ellos. Sin embargo observamos que la docente refuerza el carácter conflictivo de los niños al no dejarlos que trabajen en equipo, nuestra hipótesis dos nos demuestra que los alumnos muestran solidaridad y tolerancia frente a sus compañeros si la docente les muestra que también es tolerante y que muestra con el ejemplo, si bien aún existe conflictos entre ellos ya que es un proceso, hay signos de mejoría en cuanto a su relación intrapersonal e interpersonal. El trabajo del docente no es tan solo llenar de conocimientos, cuando el niño está abierto y bien consigo mismo el educando está predispuesto a aprender y los conocimientos entran automáticamente. Por otro lado no fue necesario recalcar a los alumnos la necesidad de cuidar el material ya que por ellos mismos fueron responsables de hacerlo. Esto les servirá no solo en la época escolar sino en su vida diaria, ya que su situación económica los empuja a no derrochar lo que tienen.

HIPÓTESIS DE ACCIÓN 3

La aplicación de la técnica didáctica del juego colectivo permite mejor participación de los niños durante el aprendizaje de la matemática.

En la categoría: **Recepción de la información sobre el juego (RIJ)**, de la tercera hipótesis del diario de campo, del video y de la guía de observación, nos muestra las siguientes evidencias: en esta última hipótesis a diferencia de las primeras, el docente da las consignas correspondientes para que los niños puedan saber que hacer al

momento del juego y los niños muestran mayor interés por conocer el procedimiento del juego, por lo tanto guardan silencio cuando los docentes informan sobre el juego. El docente les explica el juego, mostrándoles los materiales a usar a lo que los alumnos escuchan atentamente para poder participar. Asimismo, en la categoría: **Ejecución del juego (EJ)**, de la tercera hipótesis del diario de campo, del video y de la guía de observación, nos muestra las siguientes evidencias: en esta última hipótesis los alumnos realizan el juego más ordenados y con mucha alegría, escuchan las indicaciones de los docentes y comparten el material, lo cual es muy gratificante ya que hay una mejora en la participación y sus relaciones. Los alumnos escuchan atentamente a los docentes sobre la forma de participar, luego ellos empiezan a jugar. En la categoría: **Identificación de los conceptos y procesos (ICP)**, de la tercera hipótesis del diario de campo, del video y de la guía de observación, nos muestra las siguientes evidencias: durante los dos primeros momentos de la sesión la docente va proporcionando información que les servirá para poder desarrollar el tema de manera grupal e individual, lo cual se logró en estas últimas sesiones. Esto es importante porque durante la sesión la docente en todo momento propone actividades en donde el niño pueda llegar al conocimiento. A través de objetos concretos el alumno comprende los conceptos del tema a tratar en la sesión de clase a través de ejemplos reales. En la categoría: **Resuelven los ejercicios con el juego (REJ)**, de la tercera hipótesis del diario de campo, del video y de la guía de observación, nos muestra las siguientes evidencias: El juego ha permitido que los niños puedan obtener datos y con ello poder realizar operaciones que le permitan construir el conocimiento, un conocimiento significativo para ello, con esta base los alumnos demostrarán lo que aprendieron, a la hora de trabajar en grupo con los papelotes y también cuando desarrollen la prueba escrita, la cual es individual. Se logró en mayor manera la resolución de ejercicios de manera individual, gracias a los resultados de los juegos. La categoría: **Integración de los alumnos durante las actividades (IDA)**, de la tercera hipótesis del diario de campo, del video y de la guía de observación, nos muestra las siguientes evidencias: en esta última hipótesis, se logró integrar a los niños con diferentes actividades que les permitan conocerse mejor, que les gusta o que no les gusta de las actividades y de sus propios compañeros. Para esta hipótesis se observó mayor armonía al momento de las actividades. Los alumnos participan en los juegos mostrados por los docentes de una manera ordenada y cooperativa. En la

categoría: **Participación de los alumnos durante la clase. (PDC)**, de la tercera hipótesis del diario de campo, del video y de la guía de observación, nos muestra las siguientes evidencias: en esta última hipótesis se vio reflejado la participación activa de los alumnos contando sus experiencias en otros cursos y sus anécdotas durante el fin de semana, asimismo también participan en el desarrollo de la clase y en las exposiciones, demostrando que les importa mucho exponer y ser parte activa de su enseñanza-aprendizaje. Los alumnos participan activamente en las actividades y procesos de las sesiones de clase, mostrando sus inquietudes y sus aportaciones.

También rescatamos que el trabajo en equipo le permite al niño no solo dialogar con sus compañeros sino aprender a seguir normas, por eso observamos que los niños por falta de costumbre de trabajar en todo el espacio del aula tienen problemas para mantener un buen trato con su compañero, no obstante, vemos que hay una mejoría desde la primera sesión, por tanto, también observamos que el cambio es gradual, siempre y cuando se mantenga constancia y tolerancia del docente.

Nuestra tercera hipótesis nos revela la necesidad del alumno por realizar sesiones de clase vivenciales ya que a ellos les gusta manipular, tocar y sentir, el hecho de mantenerlos solo en un solo sitio y escuchando la clase de la docente sin pronunciar ninguna palabra hacen que ellos se estresen y por tanto buscan molestar a sus compañeros. Los niños al compartir la sesión de clase con el docente les hace sentir importantes y útiles y aceptados por los demás, Mientras el docente trabaje con materiales concretos captará el interés de los alumnos en el tema que se está tratando. Se observó que el alumno quedo motivado desde el comienzo porque se le presento el conocimiento de una manera diferente, pudo también interactuar con el material que fue valorado ya que fue elaborado con reciclaje, lo cual hasta los mismos niños pueden elaborar en futuras sesiones. Creemos que si hay un constante inculcamiento de valores y actitudes el niño estará apto para enfrentarse a su realidad siendo consciente de las diferencias entre las personas y del respeto que se debe tener sobre ellas. Lo más notorio fue la participación activa, la cual fue constante gracias a los juegos colectivos, lo cual hizo que los alumnos se desplacen por toda el aula, lo cual es muy gratificante para un niño de esta edad. El juego para el niño es todo lo que necesita para divertirse y en esta sesión no solo se divirtió sino que

aprendió y disfrutó aprendiendo. La participación de los alumnos fue constante, y con entusiasmo, gracias a la utilización de materiales concretos lo cual fue bastante motivador para los niños ya que tuvieron un interés instantáneo en el tema. Algo que pudimos observar también es que los niños reconocieron que peleaban con sus compañeros y que no debían negar lo que hacían, sino dejar se hacerlo porque esto no permitirá que jueguen tranquilamente. Los niños compartían los materiales, en algún momento discutían pero lograban superarlo. Eso es lo importante en la vida que a pesar de los errores se puedan superar y seguir, tomando en cuenta que tienen una experiencia previa que será significativo para ellos. Los niños al trabajar en conjunto se sienten que pueden aportar algo para su grupo, por tanto se sienten útiles y capaces, el docente como cabeza de aula debe de incentivar a los alumnos a preocuparse por el otro para que deje su individualismo a un lado y poder aprender a convivir en sociedad.

Capítulo VIII: EVALUACIÓN Y REFLEXIÓN

8.1. Cambios que hagan visible la transformación

8.1.1. Del docente de aula

Al llegar a la I.E. N° 5142 «Virgen de Guadalupe» en Ventanilla, en especial al conocer a los estudiantes y la docente del 3er grado “B” de Educación Primaria, como colectivo de investigación nos pudimos percatar que presentan dificultades en las relaciones interpersonales e intrapersonales tanto educador y educando, no habiendo ningún tipo de motivación por parte de ambos, esto llevó a que el clima de aula se vea deteriorado, lo cual genera que los alumnos muestren desinterés por aprender, que no trabajen colectivamente, que no demuestren ningún respeto por los demás, aparte de ello los alumnos presentan conflictos emocionales que afectan fuertemente su desarrollo como persona, todo esto conlleva a que presenten dificultades en el aprendizaje del área de matemática, lo cual repercutirá en su formación integral. Debido a esto nos propusimos enfocar nuestra primera hipótesis para solucionar este problema, la **hipótesis N° 1** llamada: **La aplicación de la técnica didáctica del juego colectivo favorece las relaciones interpersonales e intrapersonales durante el aprendizaje de la matemática.**

Los resultados encontrados al aplicar esta hipótesis fue observar en la docente, un cierto alejamiento al comenzar la realización de los juegos colectivos ya que era inusual para ella realizarlos, pero a medida que avanzábamos con la ejecución del juego ella intervenía, apoyaba a los alumnos en mantener el orden y a respetar los turnos; también pudimos observar que se divertía de la forma espontánea de los niños al jugar, logrando así nuestro objetivo el cual era que los alumnos se relacionen también con la docente, y que no la vean como una persona fría y alejada de ellos.

De nuestra fuente de verificación del diario de campo pudimos rescatar lo siguiente: *“La docente Maribel acomoda el cabello a Olivia mientras su grupo le hace barra” La docente Maribel pide aplausos para Any.....”* esto evidencia que a pesar de su

frialdad de la docente de aula, al realizar los juegos se mostró cariñosa con los niños, los alentaba a seguir participado y a no pelearse entre ellos.

Por ello es importante que el docente siempre refuerce no solo la parte cognitiva si no la parte volitiva y afectiva del niño ya que esto permite que el alumno se relacione mejor con sus compañeros y próximamente con la sociedad en que le toca vivir. El docente al percatarse de esto podrá desarrollar esta sensación de querer cambiar, aunque al principio sea muy difícil hacerlo, esto será posible, si se lo propone, y de esta manera vera los frutos y la satisfacción personal de ser docente formador y a la vez una persona transformada. Hay que tener en cuenta que una persona no se forma del todo sino que está en constante formación.

8.1.2. Del estudiante de aula

Lo que pudimos apreciar de los estudiantes del 3er grado B de Educación Primaria de la I.E. N° 5142 «Virgen de Guadalupe» en Ventanilla es que presentan dificultades en las relaciones interpersonales, no habiendo ninguna horizontalidad entre educador y educando, ni entre los propios estudiantes. Se había dejado de lado la participación del alumno durante la clase y no solo eso, sino, que el estudiante estaba sumergido en una completa clase tradicional, sin ningún tipo de juego, ni motivación para ellos. Debido a esto nos propusimos transformar el problema, y para evidenciar los logros se tuvo en cuenta **la hipótesis 1: La aplicación de la técnica didáctica del juego colectivo favorece las relaciones interpersonales e intrapersonales durante el aprendizaje de la matemática**, en la cual una de las categorías que nos beneficia es: **Recepción de la información sobre el juego** tiene como referente tres sesiones con sus respectivos resultados. **Primera sesión titulada: “Poniendo la imagen”** cuyo primer indicador es el siguiente: Representa gráficamente los datos numéricos en un pictograma; y segundo indicador: Interpreta información numérica en pictogramas tienen como resultado: se aprecia que los 24 niños se ubican en los niveles de aprendizaje de la siguiente manera: 19 niños obtuvieron AD lo que equivale el 79.17 % de los alumnos, 4 niños obtuvieron A, lo que equivale el 16.67 % de los alumnos, 1 alumno obtuvo B, lo que equivale al 4.16 % de los alumnos y ningún alumno obtuvo como nota C en sus prácticas. Esto significa que: el 95.84% de los alumnos

repcionaron satisfactoriamente la información sobre el juego; lo que permitió que el alumno pueda conocer representar e interpretar pictogramas. **Segunda sesión titulada: “¿Cuánto mide lo de adentro?”** cuyo indicador es el siguiente: Resuelve problemas calculando el área del cuadrado y rectángulo en unidades arbitrarias. Tienen como resultado: se aprecia que los 23 niños se ubican en los niveles de aprendizaje de la siguiente manera: 13 niños obtuvieron AD lo que equivale el 56.52 % de los alumnos, 9 niños obtuvieron A, lo que equivale el 43.48 % de los alumnos, ningún alumno obtuvo B y ningún alumno obtuvo C en sus prácticas. Esto significa que: el 100% de los alumnos repcionaron la información del juego y que de esta manera pudieron resolver problemas calculando el área del cuadrado y del rectángulo, todo esto acompañada de su participación. **Tercera sesión titulada: “Los triángulos rellenos”** cuyo indicador es el siguiente: Resuelve problemas calculando el área del triángulo en unidades arbitrarias. Tienen como resultado: se aprecia que los niños se ubican en los niveles de aprendizaje de la siguiente manera: 18 obtuvieron AD, esto es el 94.7 % del total de alumnos, y 1 obtuvo “A”, dando el 5.3 % del total, ningún alumno obtuvo B y ningún alumno obtuvo C en sus prácticas. Esto significa que: el 100% de los alumnos repcionaron la información del juego y que de esta manera pudieron resolver problemas calculando el área del triángulo, todo esto acompañada de su participación.

La categoría *Ejecución del juego* tiene como referente: **Primera sesión titulada: “Poniendo la imagen”** cuyo primer indicador es el siguiente: Representa gráficamente los datos numéricos en un pictograma; y segundo indicador: Interpreta información numérica en pictogramas tienen como resultado: se aprecia que los 24 niños se ubican en los niveles de aprendizaje de la siguiente manera: 19 niños obtuvieron AD lo que equivale el 79.17 % de los alumnos, 4 niños obtuvieron A, lo que equivale el 16.67 % de los alumnos, 1 alumno obtuvo B, lo que equivale al 4.16% de los alumnos y ningún alumno obtuvo como nota C en sus prácticas. Esto significa que: el 95.84% de los alumnos ejecutaron el juego satisfactoriamente dando así lugar a la interpretación y representación de los pictogramas. **Segunda sesión titulada: “¿Cuánto mide lo de adentro?”** cuyo indicador es el siguiente: Resuelve problemas

calculando el área del cuadrado y rectángulo en unidades arbitrarias. Tienen como resultado: se aprecia que los 23 niños se ubican en los niveles de aprendizaje de la siguiente manera: 13 niños obtuvieron AD lo que equivale el 56.52 % de los alumnos, 9 niños obtuvieron A, lo que equivale el 43.48 % de los alumnos, ningún alumno obtuvo B y ningún alumno obtuvo C en sus prácticas. Esto significa que: Esto significa que: el 100% de los alumnos ejecutaron el juego satisfactoriamente de manera amena y divertida y que de esta manera pudieron resolver problemas calculando el área del cuadrado y del rectángulo. **Tercera sesión titulada: “Los triángulos rellenos”** cuyo indicador es el siguiente: Resuelve problemas calculando el área del triángulo en unidades arbitrarias. Tienen como resultado: se aprecia que los niños se ubican en los niveles de aprendizaje de la siguiente manera: 18 obtuvieron AD, esto es el 94.7 % del total de alumnos, y 1 obtuvo “A”, dando el 5.3 % del total, ningún alumno obtuvo B y ningún alumno obtuvo C en sus prácticas. Esto significa que: el 100% de los alumnos ejecutaron el juego satisfactoriamente de manera amena y divertida y que de esta manera pudieron resolver problemas calculando el área del cuadrado y del rectángulo.

La categoría *Identificación de los conceptos y procesos* tiene como referente: **Primera sesión titulada: “Poniendo la imagen”** cuyo primer indicador es el siguiente: Representa gráficamente los datos numéricos en un pictograma y segundo indicador Interpreta información numérica en pictogramas tienen como resultado: se aprecia que los 24 niños se ubican en los niveles de aprendizaje de la siguiente manera: 19 niños obtuvieron AD lo que equivale el 79.17 % de los alumnos, 4 niños obtuvieron A, lo que equivale el 16.67 % de los alumnos, 1 alumno obtuvo B, lo que equivale al 4.16 % de los alumnos y ningún alumno obtuvo como nota C en sus prácticas. Esto significa que: el 95.84% de los alumnos identificaron los procesos y conceptos de las actividades realizadas satisfactoriamente dando así lugar a la interpretación y representación de los pictogramas. **Segunda sesión titulada: “¿Cuánto mide lo de adentro?”** cuyo indicador es el siguiente: Resuelve problemas calculando el área del cuadrado y rectángulo en unidades arbitrarias. Tienen como resultado: se aprecia que los 23 niños se ubican en los niveles de aprendizaje de la siguiente manera: 13 niños obtuvieron AD lo que equivale el 56.52 % de los alumnos, 9 niños obtuvieron A, lo que

equivale el 43.48 % de los alumnos, ningún alumno obtuvo B y ningún alumno obtuvo C en sus prácticas. Esto significa que: el 100% de los alumnos identificaron los procesos y conceptos de las actividades realizadas y que de esta manera pudieron resolver problemas calculando el área del cuadrado y del rectángulo. **Tercera sesión titulada: “Los triángulos rellenos”** cuyo indicador es el siguiente: Resuelve problemas calculando el área del triángulo en unidades arbitrarias. Tienen como resultado: se aprecia que los niños se ubican en los niveles de aprendizaje de la siguiente manera: 18 obtuvieron AD, esto es el 94.7 % del total de alumnos, y 1 obtuvo A, dando el 5.3 % del total, ningún alumno obtuvo B y ningún alumno obtuvo C en sus prácticas. Esto significa que: el 100% de los alumnos identificaron los procesos y conceptos de las actividades realizadas y que de esta manera pudieron resolver problemas calculando el área del triángulo.

La categoría *Resuelven los ejercicios con el juego* tiene como referente: **Primera sesión titulada: “Poniendo la imagen”** cuyo primer indicador es el siguiente: Representa gráficamente los datos numéricos en un pictograma y segundo indicador Interpreta información numérica en pictogramas tienen como resultado: se aprecia que los 24 niños se ubican en los niveles de aprendizaje de la siguiente manera: 19 niños obtuvieron AD lo que equivale el 79.17 % de los alumnos, 4 niños obtuvieron A, lo que equivale el 16.67 % de los alumnos, 1 alumno obtuvo B, lo que equivale al 4.16 % de los alumnos y ningún alumno obtuvo como nota C en sus prácticas. Esto significa que: el 95.84% de los alumnos resolvieron los ejercicios de las prácticas en equipo e individual satisfactoriamente teniendo en cuenta lo que hicieron en el juego dando así lugar a la interpretación y representación de los pictogramas. **Segunda sesión titulada: “¿Cuánto mide lo de adentro?”** cuyo indicador es el siguiente: Resuelve problemas calculando el área del cuadrado y rectángulo en unidades arbitrarias. Tienen como resultado: se aprecia que los 23 niños se ubican en los niveles de aprendizaje de la siguiente manera: 13 niños obtuvieron AD lo que equivale el 56.52 % de los alumnos, 9 niños obtuvieron A, lo que equivale el 43.48 % de los alumnos, ningún alumno obtuvo B y ningún alumno obtuvo C en sus prácticas. Esto significa que: hubo exactamente un 100% de los alumnos resolvieron los ejercicios de las prácticas en equipo y de manera individual satisfactoriamente, teniendo en cuenta lo

que hicieron en el juego y que de esta manera pudieron resolver problemas calculando el área del cuadrado y del rectángulo. **Tercera sesión titulada: “Los triángulos rellenos”** cuyo indicador es el siguiente: Resuelve problemas calculando el área del triángulo en unidades arbitrarias. Tienen como resultado: se aprecia que los niños se ubican en los niveles de aprendizaje de la siguiente manera: 18 obtuvieron AD, esto es el 94.7 % del total de alumnos, y 1 obtuvo A, dando el 5.3 % del total, ningún alumno obtuvo B y ningún alumno obtuvo C en sus prácticas. Esto significa que: el 100% de los alumnos resolvieron los ejercicios de las prácticas en equipo y de manera individual satisfactoriamente, teniendo en cuenta lo que hicieron en el juego y que de esta manera pudieron resolver problemas calculando el área del triángulo.

La categoría *Manifestación de las relaciones interpersonales* tiene como referente: **Primera sesión titulada: “Poniendo la imagen”** cuyo primer indicador es el siguiente: Representa gráficamente los datos numéricos en un pictograma y segundo indicador Interpreta información numérica en pictogramas tienen como resultado: se aprecia que los 24 niños se ubican en los niveles de aprendizaje de la siguiente manera: 19 niños obtuvieron AD lo que equivale el 79.17 % de los alumnos, 4 niños obtuvieron A, lo que equivale el 16.67 % de los alumnos, 1 alumno obtuvo B, lo que equivale al 4.16 % de los alumnos y ningún alumno obtuvo como nota C en sus prácticas. Esto significa que: el 95.84% de los alumnos manifestaron una buena relación interpersonal con sus compañeros y el docente dando así lugar a la interpretación y representación de los pictogramas y la manifestación de un ambiente ameno y divertido. **Segunda sesión titulada: “¿Cuánto mide lo de adentro?”** cuyo indicador es el siguiente: Resuelve problemas calculando el área del cuadrado y rectángulo en unidades arbitrarias. Tienen como resultado: se aprecia que los 23 niños se ubican en los niveles de aprendizaje de la siguiente manera: 13 niños obtuvieron AD lo que equivale el 56.52 % de los alumnos, 9 niños obtuvieron A, lo que equivale el 43.48 % de los alumnos, ningún alumno obtuvo B y ningún alumno obtuvo C en sus prácticas. Esto significa que: el 100% de los alumnos manifestaron una buena relación interpersonal con sus compañeros y el docente, y que esto influyó para que puedan resolver problemas calculando el área del cuadrado y del rectángulo, manifestando así un buen clima de estudio. **Tercera sesión titulada: “Los triángulos rellenos”** cuyo indicador es el siguiente: Resuelve problemas calculando el área del triángulo en unidades arbitrarias. Tienen como resultado: se aprecia que los niños se ubican

en los niveles de aprendizaje de la siguiente manera: 18 obtuvieron AD, esto es el 94.7 % del total de alumnos, y 1 obtuvo “A”, dando el 5.3 % del total, ningún alumno obtuvo B y ningún alumno obtuvo C en sus prácticas. Esto significa que: el 100% de los alumnos manifestaron una buena relación interpersonal con sus compañeros y el docente, y que esto influyó en resolver problemas calculando el área del triángulo.

La categoría *Manifestación de las relaciones intrapersonales* tiene como referente: **Primera sesión titulada: “Poniendo la imagen”** cuyo primer indicador es el siguiente: Representa gráficamente los datos numéricos en un pictograma y segundo indicador Interpreta información numérica en pictogramas tienen como resultado: se aprecia que los 24 niños se ubican en los niveles de aprendizaje de la siguiente manera: 19 niños obtuvieron AD lo que equivale el 79.17 % de los alumnos, 4 niños obtuvieron A, lo que equivale el 16.67 % de los alumnos, 1 alumno obtuvo B, lo que equivale al 4.16 % de los alumnos y ningún alumno obtuvo como nota C en sus prácticas. Esto significa que: el 95.84% de los alumnos manifestaron una buena relación intrapersonal, de lo cual se percibió su alegría y entusiasmo, mejorando el ánimo del niño y permitiéndole la interpretación y representación de los pictogramas y la manifestación de un ambiente ameno y divertido. **Segunda sesión titulada: “¿Cuánto mide lo de adentro?”** cuyo indicador es el siguiente: Resuelve problemas calculando el área del cuadrado y rectángulo en unidades arbitrarias. Tienen como resultado: se aprecia que los 23 niños se ubican en los niveles de aprendizaje de la siguiente manera: 13 niños obtuvieron AD lo que equivale el 56.52 % de los alumnos, 9 niños obtuvieron A, lo que equivale el 43.48 % de los alumnos, ningún alumno obtuvo B y ningún alumno obtuvo C en sus prácticas. Esto significa que: el 100% de los alumnos manifestaron una buena relación intrapersonal, de lo cual demostraron su alegría y entusiasmo, mejorando el ánimo del niño y permitiéndole que puedan resolver problemas calculando el área del cuadrado y del rectángulo, manifestando así un buen clima de estudio. **Tercera sesión titulada: “Los triángulos rellenos”** cuyo indicador es el siguiente: Resuelve problemas calculando el área del triángulo en unidades arbitrarias. Tienen como resultado: se aprecia que los niños se ubican en los niveles de aprendizaje de la siguiente manera: 18 obtuvieron AD, esto es el

94.7 % del total de alumnos, y 1 obtuvo “A”, dando el 5.3 % del total, ningún alumno obtuvo B y ningún alumno obtuvo C en sus prácticas. Esto significa que: el 100% de los alumnos manifestaron una buena relación intrapersonal, de lo cual se percibió su alegría y entusiasmo, mejorando el ánimo del niño y permitiéndole resolver problemas calculando el área del triángulo.

Para evidenciar los logros también se tuvo en cuenta a la Hipótesis 3: **“LA APLICACIÓN DE LA TÉCNICA DIDÁCTICA DEL JUEGO COLECTIVO PERMITE MEJOR PARTICIPACIÓN DE LOS NIÑOS DURANTE EL APRENDIZAJE DE LA MATEMÁTICA”** en la cual una de las categorías que nos beneficia es: ***Recepción de la información sobre el juego*** tiene como referente dos sesiones con sus respectivos resultados: **Séptima sesión titulada: “PERSIGUIENDO EL PROBLEMA”** cuyo indicador es el siguiente: Resuelve problemas de adición y sustracción de fracciones homogéneas tienen como resultado es: se aprecia que los 23 niños se ubican en los niveles de aprendizaje de la siguiente manera: 6 niños obtuvieron AD lo que equivale el 26.09% de los alumnos, 12 niños obtuvieron A lo que equivale al 52.17 %, 5 niños obtuvieron B lo que equivale al 27,8 %, ningún niño obtuvo C. Esto significa que: el 72.2 % de los alumnos pudieron recepcionar satisfactoriamente la información del juego que se realizó, estando atentos, dispuestos a jugar y así lograron el orden en la realización del juego y sobre todo resolver problemas de adición y sustracción de fracciones homogéneas. **Octava sesión titulada: “JUGANDO A MULTIPLICAR”** cuyo indicador es el siguiente: Resuelve problemas multiplicativos de manera colectiva, tienen como resultado: se aprecia que los 24 niños se ubican en los niveles de aprendizaje de la siguiente manera: 19 niños obtuvieron AD lo que equivale el 79.17 % de los alumnos, 4 niños obtuvieron A, lo que equivale el 16.67 % de los alumnos, 1 alumno obtuvo B, lo que equivale al 4.16 % de los alumnos y ningún alumno obtuvo como nota C en sus prácticas. Esto significa que: el 95.84% de los alumnos pudieron recepcionar satisfactoriamente la información del juego que se realizó, estando atentos, dispuestos a jugar y así lograron el orden en la realización del juego y sobre todo resolver problemas multiplicativos de manera colectiva.

La categoría ***Ejecución del juego*** tiene como referente dos sesiones con sus respectivos resultados: **Séptima sesión titulada: “PERSIGUIENDO EL**

PROBLEMA” cuyo indicador es el siguiente: Resuelve problemas de adición y sustracción de fracciones homogéneas tienen como resultado es: se aprecia que los 23 niños se ubican en los niveles de aprendizaje de la siguiente manera: 6 niños obtuvieron AD lo que equivale el 26.09% de los alumnos, 12 niños obtuvieron A lo que equivale al 52.17 %, 5 niños obtuvieron B lo que equivale al 27,8 %, ningún niño obtuvo C. Esto significa que: el 72.2 % de los alumnos ejecutaron el juego satisfactoriamente de manera amena y divertida y que de esta manera pudieron resolver problemas de adición y sustracción de fracciones homogéneas. **Octava sesión titulada: “JUGANDO A MULTIPLICAR”** cuyo indicador es el siguiente: Resuelve problemas multiplicativos de manera colectiva, tienen como resultado: se aprecia que los 24 niños se ubican en los niveles de aprendizaje de la siguiente manera: 19 niños obtuvieron AD lo que equivale el 79.17 % de los alumnos, 4 niños obtuvieron A, lo que equivale el 16.67 % de los alumnos, 1 alumno obtuvo B, lo que equivale al 4.16 % de los alumnos y ningún alumno obtuvo como nota C en sus prácticas. Esto significa que: el 95.84% de los alumnos ejecutaron el juego satisfactoriamente de manera amena y divertida y que de esta manera pudieron resolver problemas multiplicativos de manera colectiva.

La categoría **Identificación de los conceptos y procesos** tiene como referente dos sesiones con sus respectivos resultados: **Séptima sesión titulada: “PERSIGUIENDO EL PROBLEMA”** cuyo indicador es el siguiente: Resuelve problemas de adición y sustracción de fracciones homogéneas tienen como resultado es: se aprecia que los 23 niños se ubican en los niveles de aprendizaje de la siguiente manera: 6 niños obtuvieron AD lo que equivale el 26.09% de los alumnos, 12 niños obtuvieron A lo que equivale al 52.17 %, 5 niños obtuvieron B lo que equivale al 27,8 %, ningún niño obtuvo C. Esto significa que: el 72.2 % de los alumnos pudieron identificar satisfactoriamente los conceptos y los procesos de las diferentes actividades que se realizaron en el aula, pero sobre todo pudieron resolver problemas de adición y sustracción de fracciones homogéneas. **Octava sesión titulada: “JUGANDO A MULTIPLICAR”** cuyo indicador es el siguiente: Resuelve problemas multiplicativos de manera colectiva, tienen como resultado: se aprecia que los 24 niños se ubican en los niveles de aprendizaje de la siguiente manera: 19 niños obtuvieron AD lo que equivale el 79.17 % de los alumnos, 4 niños obtuvieron A, lo que equivale

el 16.67 % de los alumnos, 1 alumno obtuvo B, lo que equivale al 4.16 % de los alumnos y ningún alumno obtuvo como nota C en sus prácticas. Esto significa que: el 95.84% de los alumnos pudieron identificar satisfactoriamente los conceptos y los procesos de las diferentes actividades que se realizaron en el aula, pero sobre todo pudieron resolver problemas multiplicativos de manera colectiva.

La categoría ***Resuelven los ejercicios con el juego*** tiene como referente dos sesiones con sus respectivos resultados: **Séptima sesión titulada: “PERSIGUIENDO EL PROBLEMA”** cuyo indicador es el siguiente: Resuelve problemas de adición y sustracción de fracciones homogéneas tienen como resultado es: se aprecia que los 23 niños se ubican en los niveles de aprendizaje de la siguiente manera: 6 niños obtuvieron AD lo que equivale el 26.09% de los alumnos, 12 niños obtuvieron A lo que equivale al 52.17 %, 5 niños obtuvieron B lo que equivale al 27,8 %, ningún niño obtuvo C. Esto significa que: el 72.2 % de los alumnos pudieron entender la finalidad del juego, resolver los ejercicios y de esta manera pudieron resolver problemas de adición y sustracción de fracciones homogéneas con el juego. **Octava sesión titulada: “JUGANDO A MULTIPLICAR”** cuyo indicador es el siguiente: Resuelve problemas multiplicativos de manera colectiva, tienen como resultado: se aprecia que los 24 niños se ubican en los niveles de aprendizaje de la siguiente manera: 19 niños obtuvieron AD lo que equivale el 79.17 % de los alumnos, 4 niños obtuvieron A, lo que equivale el 16.67 % de los alumnos, 1 alumno obtuvo B, lo que equivale al 4.16 % de los alumnos y ningún alumno obtuvo como nota C en sus prácticas. Esto significa que: el 95.84% de los alumnos pudieron entender la finalidad del juego, resolver los ejercicios y de esta manera pudieron resolver problemas multiplicativos de manera colectiva con el juego.

La categoría ***Integración de los alumnos durante las actividades*** tiene como referente dos sesiones con sus respectivos resultados: **Séptima sesión titulada: “PERSIGUIENDO EL PROBLEMA”** cuyo indicador es el siguiente: Resuelve problemas de adición y sustracción de fracciones homogéneas tienen como resultado es: se aprecia que los 23 niños se ubican en los niveles de aprendizaje de la siguiente manera: 6 niños obtuvieron AD lo que equivale el 26.09% de los alumnos, 12 niños obtuvieron A lo que equivale al 52.17 %, 5 niños obtuvieron B lo que equivale al 27,8

%, ningún niño obtuvo C. Esto significa que: el 72.2 % de los alumnos realizaron el juego satisfactoriamente de manera amena y divertida y que de esta manera pudieron integrarse al formar grupos, al compartir los materiales, para luego resolver problemas de adición y sustracción de fracciones homogéneas. **Octava sesión titulada: “JUGANDO A MULTIPLICAR”** cuyo indicador es el siguiente: Resuelve problemas multiplicativos de manera colectiva, tienen como resultado: se aprecia que los 24 niños se ubican en los niveles de aprendizaje de la siguiente manera: 19 niños obtuvieron AD lo que equivale el 79.17 % de los alumnos, 4 niños obtuvieron A, lo que equivale el 16.67 % de los alumnos, 1 alumno obtuvo B, lo que equivale al 4.16 % de los alumnos y ningún alumno obtuvo como nota C en sus prácticas. Esto significa que: el 95.84% de los alumnos realizaron el juego satisfactoriamente de manera amena y divertida y que de esta manera pudieron integrarse al formar grupos, al compartir los materiales, para luego resolver problemas multiplicativos de manera colectiva.

La categoría ***Participación de los alumnos durante la clase*** tiene como referente dos sesiones con sus respectivos resultados: **Séptima sesión titulada: “PERSIGUIENDO EL PROBLEMA”** cuyo indicador es el siguiente: Resuelve problemas de adición y sustracción de fracciones homogéneas tienen como resultado es: se aprecia que los 23 niños se ubican en los niveles de aprendizaje de la siguiente manera: 6 niños obtuvieron AD lo que equivale el 26.09% de los alumnos, 12 niños obtuvieron A lo que equivale al 52.17 %, 5 niños obtuvieron B lo que equivale al 27,8 %, ningún niño obtuvo C. Esto significa que: el 72.2 % de los alumnos pudieron participar de manera amena y divertida durante la clase, y que de esta manera pudieron resolver problemas de adición y sustracción de fracciones homogéneas. **Octava sesión titulada: “JUGANDO A MULTIPLICAR”** cuyo indicador es el siguiente: Resuelve problemas multiplicativos de manera colectiva, tienen como resultado: se aprecia que los 24 niños se ubican en los niveles de aprendizaje de la siguiente manera: 19 niños obtuvieron AD lo que equivale el 79.17 % de los alumnos, 4 niños obtuvieron A, lo que equivale el 16.67 % de los alumnos, 1 alumno obtuvo B, lo que equivale al 4.16 % de los alumnos y ningún alumno obtuvo como nota C en sus prácticas. Esto significa que: el 95.84% de los alumnos pudieron participar de manera amena y divertida durante la clase, compartir con el compañero, lograr el orden en la

realización del juego y sobre todo resolver problemas multiplicativos de manera colectiva.

Al poder constatar con las sesiones realizadas cuyo fin fue que con ayuda de los juegos colectivos el alumno logre participar durante el aprendizaje de la matemática, fueron fructíferas ya que se evidenció que hubo un buen desarrollo en el aprendizaje y que podríamos decir que fue significativo para ello ya que al interactuar y relacionarse en un ambiente tranquilo, divertido, sin presiones o preocupaciones por equivocarse o no pudieron participar de manera amena y divertida cambiando así las actitudes tensas de los alumnos con el ambiente tranquilo que se tuvo en el aula durante el aprendizaje de la matemática.

8.1.3. Del asesor de investigación y monitor de práctica

EL ASESOR

VIII CICLO

Al comenzar nuestras sesiones de asesoramiento sentimos cierta curiosidad por ver cómo iba a ser el trato y que tipo de relación íbamos a tener con el asesor, pero a la vez sentamos mucha confianza y felicidad por el asesor que nos había tocado ya que conocíamos un poco de cómo es su metodología para trabajar. Se empezó a tener las primeras asesorías, estas fueron muy agradables.

Por ello conforme al transcurso de las asesorías se pudo evidenciar la categoría **Manifestación de las relaciones interpersonales (MRI)** en la cual hubo una relación horizontal entre el asesor – estudiantes y estudiante – estudiante, durante las asesorías, ya que permitió una comunicación más amena y recíproca lo que permitió que alcanzáramos nuestro objetivo. Estas relaciones permitían que el trato del asesor hacía con nosotros sea más horizontal.

En cuanto a la categoría **Manifestación de las relaciones intrapersonales (MRIT)** durante las asesorías se manifestó una relación amena, ya que se resaltaron las cualidades, capacidades y limitaciones de los estudiantes y del asesor. Entrando así en un clima de confianza.

La categoría **Intercambio de ideas entre alumnos (IIA)** permitió que en estas primeras asesorías se puedan intercambiar ideas, opiniones críticas, sugerencias de manera agradable, que servían de apoyo para nuestra investigación, este intercambio fue tornándose más horizontal y cordial entre asesorado y asesor.

IX CICLO

Este nuevo ciclo traía muchas sorpresas por parte del asesor, ya que nos tocaba aplicar las sesiones con los niños y necesitábamos todo el apoyo para realizar las sesiones y el modelo de sesión de acuerdo con nuestro enfoque. El asesor nos citaba más frecuentemente para revisar las sesiones que elaboramos con sus respectivos indicadores e instrumentos de evaluación.

En esta nueva etapa durante las diversas asesorías se pudo evidenciar la categoría **Manifestación de las relaciones interpersonales (MRI)** en la cual se pudo apreciar la confianza que tenemos hacia nuestro asesor, lo cercano que estamos de él, y de lo mucho que influye en el trabajo de investigación, la empatía y la confianza hacia el asesor.

En cuanto a la categoría **Manifestación de las relaciones intrapersonales (MRIT)** durante las asesorías se manifestó una relación amena, ya que se resaltaron las cualidades, capacidades y limitaciones de los estudiantes y asesor lo quien hizo que esta relación se vea reflejada en cada asesorado. La categoría **Intercambio de ideas entre alumnos (IIA)** permitió que en todas las asesorías se puedan intercambiar ideas, opiniones críticas, sugerencias de manera agradable que servían de apoyo para nuestra investigación, este intercambio fue tornándose más horizontal y cordial entre asesorado y asesor.

X CICLO

En este último ciclo el apoyo del asesor fue mayor, ya que debíamos estar finalizando la tesis, por ello las visitas fueron más frecuentes y nuestras inquietudes y dudas fueron aclaradas para lograr sustentar nuestra tesis con firmeza.

Por ello con forme al transcurso de las asesorías se pudo evidenciar la categoría **Manifestación de las relaciones interpersonales (MRI)** en la cual hubo una relación horizontal entre el asesor – estudiantes y estudiante – estudiante, durante las

asesorías, ya que permitió una comunicación más amena y recíproca lo que permitió que alcanzáramos nuestro objetivo. Estas relaciones permitían que el trato del asesor hacía con nosotros sea más horizontales.

En cuanto a la categoría **Manifestación de las relaciones intrapersonales (MRIT)** durante las asesorías se manifestó una relación amena, ya que se resaltaron las cualidades, capacidades y limitaciones de los estudiantes y asesor lo quien hizo que esta relación se vea reflejada en cada asesorado. La categoría **Intercambio de ideas entre alumnos (IIA)** permitió que en todas las asesorías se puedan intercambiar ideas, opiniones críticas, sugerencias de manera agradable que sirvieran de apoyo para nuestra investigación, este intercambio permitió el diálogo entre ambas partes.

DEL MONITOR DE PRÁCTICA

En cuanto al monitor de práctica, la relación fue muy horizontal ya que nos daba las facilidades para la investigación en el aula, presentándonos a la docente encargada del aula en la cual trabajaríamos nuestra investigación, de lo cual minutos antes nos preguntó qué aula o grado era de nuestra preferencia. Es de esta manera que la relación con el monitor de práctica fue de manera horizontal. Por otra parte algunas veces hubo ciertos traspiés que nos impedían poder hacer nuestra investigación y es que nuestras prácticas eran en las tardes el monitor de práctica se encontraba ausente ya que solo se encontraba en las mañanas, es por ello que se pudo apreciar que el personal no estaba al tanto de estas visitas de los grupos de investigación a las instalaciones de la institución, por ello podríamos decir que fue una falta de comunicación. Es así que nuestras visitas fueron monitoreadas por la secretaria quien estaba a cargo de ello; las relaciones con la secretaria y el monitor fueron horizontales, lo que no lo fue con el personal de la institución.

Es por ello que para evidenciar el transcurrir de las prácticas se encontró la siguiente categoría: **Manifestación de las relaciones interpersonales (MRI)** se apreció la buena relación horizontal con el monitor de práctica y con la secretaria encargada del monitoreo de las prácticas en caso no se encontrase el director quien es el monitor.

8.1.4. Del colectivo de estudiantes investigadores.

Al comenzar nuestra investigación como equipo nos permito toma en cuenta cuales eran nuestras inquietudes y experiencias que nos puedan ayudar a poder definir qué es lo que queríamos investigar. Para ello tuvimos que dialogar mucho como equipo; podríamos decir que tuvimos algunas diferencias que surgen ante cualquier punto de vista. Es así que durante el transcurso de nuestra investigación tuvimos altibajos que nos impedían seguir, tanto como diferencias, problemas personales, etc. que surgen cuando son tres personas diferentes, con actitudes, comportamientos, diferentes; esto hizo que nuestra necesidad de cambiar y dialogar sea más constante. Por lo tanto gracias al dialogo permanente y a la tolerancia pudimos crear un ambiente de grupo mucho mejor, realizando así una buena relación horizontal de equipo.

Es por ello que como equipo la relación es más fructífera amena y divertida, la cual nos permitió intercambiar opiniones, y realizamos como grupo.

Por lo tanto surgió la siguiente categoría **Manifestación de las relaciones interpersonales (MRI)** se manifestó una buena relación interpersonal entre los investigadores divertida, teniendo en cuenta los sentimientos, diferencias de cada uno para mejorar la relación horizontal del equipo. Pero más que todo que cada integrante tenga en cuenta de que puede lograr mucho más si se lo propone, cambiando así su forma de pensar y crecer como persona mejorando sus actitudes hacia con otros. Es así que esto se manifestó en la categoría **Manifestación de las relaciones intrapersonales (MRIT)** durante la investigación nosotros común equipo intercambiábamos ideas constantemente de manera agradable y amical teniendo en cuenta nuestra forma de ser y pensar que nos permitan cumplir con los objetivos de nuestra investigación. Esto dio que se encontrara en la categoría **Intercambio de ideas entre alumnos (IIA).**

Por ultimo como equipo de investigación nos comprometimos en seguir adelante con nuestra investigación, teniendo en cuenta lo importante que es desarrollarnos como personas, y que no importa lo que pase, ya sea cualquier dificultad que afrontemos lo haremos los tres como equipo ya que mejorara nuestro desarrollo personal y nos permitirá poder transformar con nuestro accionar la educación y lo que queremos cambiar. Por ello es de mucha importancia las relaciones sociales que se den entre

los estudiantes, ya que solo lo podremos lograr si nosotros lo hacemos; es que no hay que olvidar que un docente formador no puede animar al alumno si este no lo está, o si este no cumple con las expectativas para poder formar.

8.1.5. De la comunidad

La investigación acción participativa (IAP) busca insertar estrategias de acción definidas que permitan transformar una determinada realidad social, dónde la comunidad, la escuela y los investigadores son agentes integrales durante el proceso. Siguiendo las etapas de investigación realizamos un diagnóstico en la institución educativa evidenciando que los estudiantes presentaban dificultades en el clima de aula y en el aprendizaje de la matemática, dándole como respuesta de solución, la aplicación de juegos colectivos mejora el clima de aula y el aprendizaje del área de matemática de los estudiantes del 3er. grado B de educación primaria de la I.E. N° 5142 «Virgen de Guadalupe» del distrito de Ventanilla, durante el año 2014, teniendo como objetivo general: Aplicar juegos colectivos para mejorar el clima y el aprendizaje de los participantes de la comunidad “Virgen de Guadalupe” del distrito de Ventanilla, durante el año 2015. Como segundo momento de la investigación se ejecutó el plan de acción con el fin de poner en práctica la propuesta de mejora; y ahora, como última etapa se analiza los resultados obtenidos de los instrumentos de evaluación y el informe final del trabajo a la comunidad.

A continuación presentamos el informe de dicha intervención, la misma que esta refrendada en el plan de trabajo.

La hipótesis de acción 1:

La aplicación de la técnica didáctica del juego colectivo favorece las relaciones interpersonales e intrapersonales durante el aprendizaje de la matemática.

Las actividades ejecutadas son las siguientes:

- a) La actividad 1 “PONIENDO LA IMAGEN”, se dirige a las siguientes categorías: Recepción de la información sobre el juego (RIJ), Ejecución del juego (EJ), Identificación de los conceptos y procesos (ICP), Resuelven los ejercicios con el juego (REJ), Manifestación de las relaciones interpersonales (MRI), Manifestación de las relaciones intrapersonales (MRIT)

Para recoger evidencias utilizamos el diario de campo, el mismo que en las líneas 3-7 cumple con la categoría Recepción de la información sobre el juego (RIJ), en esta primera hipótesis los docentes dan las consignas correspondientes para que los niños puedan saber que hacer al momento del juego, los niños trabajan en equipo y aplican las consignas dadas por la docente. En todo momento se deja en claro la información sobre el juego, asimismo los alumnos mostraron interés por saber de qué se trata el juego, prestando atención a las indicaciones de los docentes.

En las líneas 7-8 se evidencia que los alumnos trabajan con cierto desorden y jalneos, pero al escuchar las indicaciones de los docentes se puede controlar el desorden y ejecutar el juego correctamente, lo cual es muy gratificante para el niño ya que le gusta estar en movimiento, esto se cumple en la categoría Ejecución del juego (EJ).

En las líneas 9-12 durante los dos primeros momentos de la sesión el docente va proporcionando información que les servirá para poder desarrollar el tema de manera grupal e individual, lo cual se logró en esta primera sesión. A través de una pregunta desestabilizadora logra que sus alumnos se concentren y tengan interés en resolver el conflicto, también se hizo preguntas y explicación sobre la motivación y esto llevó a que los alumnos conectaran lo realizado en la motivación con el nuevo aprendizaje y se impartió los conceptos que necesitan para llegar a descubrir el conocimiento. Esto se cumple en la categoría Identificación de los conceptos y procesos (ICP).

En las líneas 18-20 se evidencia que el juego ha permitido que los niños puedan obtener datos y con ello poder realizar operaciones que le permitan construir el conocimiento, un conocimiento significativo para ellos, con esta base los alumnos demostrarán lo que aprendieron, a la hora de trabajar en grupo con los papelotes, esto se cumple en la categoría Resuelven los ejercicios con el juego (REJ).

En las líneas 15-17 el docente saluda cordialmente a los alumnos y hace preguntas sobre el estado anímico de los alumnos, esto demuestran el interés de los niños por los compañeros ausentes, además durante la clase se preocupan por realizar los acuerdos que se dieron al comenzar la clase, y si esto no ocurre el docente les recalca que deben de respetarse, y conversa con ellos pidiendo que se abracen y ya no pelen más, los niños también demuestran preocupación por trabajar todos y compartir el material, esto se cumple en la categoría Manifestación de las relaciones interpersonales (MRI).

En las líneas 22-24 los niños muestran satisfacción al realizar su labor, saltan y se alegran cuando logran terminar la actividad con éxito, además el docente en todo momento está felicitando a los alumnos y permitiendo que expresen sus sentimientos a través de preguntas, en donde ellos con toda libertad puedan decir estoy bien o mal, esto se cumple en la categoría Manifestación de las relaciones intrapersonales (MRIT).

- a) La actividad 2 “MIDIENDO EL INTERIOR DE LAS COSAS” se dirige a las siguientes categorías: Recepción de la información sobre el juego (RIJ), Ejecución del juego (EJ), Identificación de los conceptos y procesos (ICP), Resuelven los ejercicios con el juego (REJ), Manifestación de las relaciones interpersonales (MRI), Manifestación de las relaciones intrapersonales (MRIT)

Para recoger evidencias utilizamos el diario de campo, el mismo que en las líneas 4-8 cumple con la categoría Recepción de la información sobre el juego (RIJ), en esta

primera hipótesis los docentes dan las consignas correspondientes para que los niños puedan saber que hacer al momento del juego, los niños trabajan en equipo y aplican las consignas dadas por la docente. En todo momento se deja en claro la información sobre el juego, asimismo los alumnos mostraron interés por saber de qué se trata el juego, prestando atención a las indicaciones de los docentes.

En las líneas 8-13 se evidencia que los alumnos trabajan con cierto desorden y jalneos, pero al escuchar las indicaciones de los docentes se puede controlar el desorden y ejecutar el juego correctamente, lo cual es muy gratificante para el niño ya que le gusta estar en movimiento., esto se cumple en la categoría Ejecución del juego (EJ).

En las líneas 17-20 durante los dos primeros momentos de la sesión el docente va proporcionando información que les servirá para poder desarrollar el tema de manera grupal e individual, lo cual se logró en esta primera sesión. A través de una pregunta desestabilizadora logra que sus alumnos se concentren y tengan interés en resolver el conflicto, también se hizo preguntas y explicación sobre la motivación y esto llevó a que los alumnos conectaran lo realizado en la motivación con el nuevo aprendizaje y se impartió los conceptos que necesitan para llegar a descubrir el conocimiento. Esto se cumple en la categoría Identificación de los conceptos y procesos (ICP).

En las líneas 19-22 se evidencia que el juego ha permitido que los niños puedan obtener datos y con ello poder realizar operaciones que le permitan construir el conocimiento, un conocimiento significativo para ellos, con esta base los alumnos demostrarán lo que aprendieron, a la hora de trabajar en grupo con los papelotes, esto se cumple en la categoría Resuelven los ejercicios con el juego (REJ).

En las líneas 24-25 el docente saluda cordialmente a los alumnos y hace preguntas sobre el estado anímico de los alumnos, esto demuestran el interés de los niños por

los compañeros ausentes, además durante la clase se preocupan por realizar los acuerdos que se dieron al comenzar la clase, y si esto no ocurre el docente les recalca que deben de respetarse, y conversa con ellos pidiendo que se abracen y ya no pelen más, los niños también demuestran preocupación por trabajar todos y compartir el material, esto se cumple en la categoría Manifestación de las relaciones interpersonales (MRI).

En las líneas 22-24 los niños muestran satisfacción al realizar su labor, saltan y se alegran cuando logran terminar la actividad con éxito, además el docente en todo momento está felicitando a los alumnos y permitiendo que expresen sus sentimientos a través de preguntas, en donde ellos con toda libertad puedan decir estoy bien o mal, esto se cumple en la categoría Manifestación de las relaciones intrapersonales (MRIT).

Las evidencias recogidas en esta hipótesis que se aplicó a la comunidad de “Virgen de Guadalupe” nos mostraron que En estas primeras sesiones la participación del niño permitió que el docente pueda observar el gusto que tuvo el niño en realizar los paneles de manera colectiva, y esto manifestaba el mejoramiento de las relaciones interpersonales, tanto alumno-alumno y profesor-alumno. También se pudo apreciar que los niños están acostumbrados a solo estar sentados y copiar de la pizarra, y esto se evidenció al realizar los juegos, ya que al comenzar hubo mucho desorden, pero luego llegaron a ordenarse y ejecutar el juego correctamente. También se pudo apreciar que los niños están acostumbrados a solo estar sentados y copiar de la pizarra, y esto se evidenció al realizar los juegos, ya que al comenzar hubo mucho desorden, pero luego llegaron a ordenarse y ejecutar el juego correctamente. Se divirtieron con la motivación y los juegos que se realizaron. El contacto que tuvieron con el material fue satisfactorio para el niño porque a través de él se llegó al conocimiento. También durante el juego el alumno demostró mucha alegría al jugar y demostró lo importante que es la actividad para el niño. Así mismo esta interacción con sus compañeros se ve influenciada por su entorno, los alumnos demuestran muchas ansias por la competencia, por querer ganar, por demostrar que son mejores

que los demás, debido a esto el docente en todo momento refuerza la importancia de participar, más que ganar en algún juego, es de suma importancia el aprender a convivir sin pelear con los que nos rodean.

La hipótesis de acción 3:

La aplicación de la técnica didáctica del juego colectivo permite mejor participación de los niños durante el aprendizaje de la matemática.

Las actividades ejecutadas son las siguientes:

- a) La actividad 3 “PARTIÉNDOLO TODO”, se dirige a las siguientes categorías: Recepción de la información sobre el juego (RIJ), Ejecución del juego. (EJ), Identificación de los conceptos y procesos (ICP), Resuelven los ejercicios con el juego (REJ), Integración de los alumnos durante las actividades (IAA), Participación de los alumnos durante la clase (PDC)

Para recoger evidencias utilizamos el diario de campo, el mismo que en las líneas 5-7 cumple con la categoría Recepción de la información sobre el juego (RIJ) el docente da las consignas correspondientes del juego “a encestar” para que los niños puedan saber que hacer al momento del juego y los niños muestran mayor interés por conocer el procedimiento del juego, por lo tanto guardan silencio cuando los docentes informan sobre el juego. El docente les explica el juego, mostrándoles los materiales a usar a lo que los alumnos escuchan atentamente para poder participar.

En las líneas 7-11 se evidencia que los alumnos realizan el juego más ordenados y con mucha alegría, escuchan las indicaciones de los docentes y comparten el

material, lo cual es muy gratificante ya que hay una mejora en la participación y sus relaciones. Los alumnos escuchan atentamente a los docentes sobre la forma de participar, luego ellos empiezan a jugar, esto se cumple en la categoría Ejecución del juego. (EJ).

En las líneas 12-15 el docente va proporcionando información que les servirá para poder desarrollar el tema de manera grupal e individual, lo cual se logró en estas últimas sesiones. Esto es importante porque durante la sesión la docente en todo momento propone actividades en donde el niño pueda llegar al conocimiento, esto se cumple en la categoría Identificación de los conceptos y procesos (ICP).

En las líneas 15-17 se evidencia que el juego ha permitido que los niños puedan obtener datos y con ello poder realizar operaciones que le permitan construir el conocimiento, un conocimiento significativo para ello, con esta base los alumnos demostrarán lo que aprendieron, a la hora de trabajar en grupo con los papelotes y también cuando desarrollen la prueba escrita, la cual es individual. Se logró en mayor manera la resolución de ejercicios de manera individual, gracias a los resultados de los juegos, esto se cumple en la categoría Resuelven los ejercicios con el juego (REJ).

En las líneas 12-19 se logró integrar a los niños con diferentes actividades que les permitan conocerse mejor, que les gusta o que no les gusta de las actividades y de sus propios compañeros. Para esta hipótesis se observó mayor armonía al momento de las actividades. Los alumnos participan en los juegos mostrados por los docentes de una manera ordenada y cooperativa, esto se cumple en la categoría Integración de los alumnos durante las actividades (IAA).

En las líneas 12-22 se vio reflejado la participación activa de los alumnos contando sus experiencias en otros cursos y sus anécdotas durante el fin de semana, asimismo también participan en el desarrollo de la clase y en las

exposiciones, demostrando que les importa mucho exponer y ser parte activa de su enseñanza-aprendizaje. Los alumnos participan activamente en las actividades y procesos de las sesiones de clase, mostrando sus inquietudes y sus aportaciones, esto se cumple en la categoría Participación de los alumnos durante la clase (PDC).

- a) La actividad 4 “A CORRETEAR PROBLEMAS”, se dirige a las siguientes categorías: Recepción de la información sobre el juego (RIJ), Ejecución del juego. (EJ), Identificación de los conceptos y procesos (ICP), Resuelven los ejercicios con el juego (REJ), Integración de los alumnos durante las actividades (IAA), Participación de los alumnos durante la clase (PDC)

Para recoger evidencias utilizamos el diario de campo, el mismo que en las líneas 9-10 cumple con la categoría Recepción de la información sobre el juego (RIJ) el docente da las consignas correspondientes para que los niños puedan saber que hacer al momento del juego y los niños muestran mayor interés por conocer el procedimiento del juego, por lo tanto guardan silencio cuando los docentes informan sobre el juego. El docente les explica el juego, mostrándoles los materiales a usar a lo que los alumnos escuchan atentamente para poder participar.

En las líneas 10-12 se evidencia que los alumnos realizan el juego más ordenados y con mucha alegría, escuchan las indicaciones de los docentes y comparten el material, lo cual es muy gratificante ya que hay una mejora en la participación y sus relaciones. Los alumnos escuchan atentamente a los docentes sobre la forma de participar, luego ellos empiezan a jugar, esto se cumple en la categoría Ejecución del juego. (EJ).

En las líneas 14-16 el docente va proporcionando información que les servirá para poder desarrollar el tema de manera grupal e individual, lo cual se logró en estas últimas sesiones. Esto es importante porque durante la sesión la docente en todo momento propone actividades en donde el niño pueda llegar al conocimiento, esto se cumple en la categoría Identificación de los conceptos y procesos (ICP).

En las líneas 16-17 se evidencia que el juego ha permitido que los niños puedan obtener datos y con ello poder realizar operaciones que le permitan construir el conocimiento, un conocimiento significativo para ello, con esta base los alumnos demostrarán lo que aprendieron, a la hora de trabajar en grupo con los papelotes y también cuando desarrollen la prueba escrita, la cual es individual. Se logró en mayor manera la resolución de ejercicios de manera individual, gracias a los resultados de los juegos, esto se cumple en la categoría Resuelven los ejercicios con el juego (REJ).

En las líneas 4-8 se logró integrar a los niños con diferentes actividades que les permitan conocerse mejor, que les gusta o que no les gusta de las actividades y de sus propios compañeros. Para esta hipótesis se observó mayor armonía al momento de las actividades. Los alumnos participan en los juegos mostrados por los docentes de una manera ordenada y cooperativa, esto se cumple en la categoría Integración de los alumnos durante las actividades (IAA).

En las líneas 19-22 se vio reflejado la participación activa de los alumnos contando sus experiencias en otros cursos y sus anécdotas durante el fin de semana, asimismo también participan en el desarrollo de la clase y en las exposiciones, demostrando que les importa mucho exponer y ser parte activa de su enseñanza-aprendizaje. Los alumnos participan activamente en las actividades y procesos de las sesiones de clase, mostrando sus inquietudes y sus aportaciones, esto se cumple en la categoría Participación de los alumnos durante la clase (PDC).

En la aplicación de la primera actividad tuvimos un número de asistentes los cuales fueron 15 niños, los cuales participaron con entusiasmo. En las actividades consecutivas el número de asistencia fue mayor a comparación de la primera actividad por ello se logró con los objetivos trazados en la investigación, lo cual se evidencia con un porcentaje de 83 % de resultados satisfactorios. En la segunda actividad el número de asistentes fue de 19 entre niños y madres, en la tercera actividad fue de 18 entre niños y madres y en la cuarta actividad fue de 18 entre niños y madres. A partir de esto, demostramos que la IAP realizada en la comunidad de “Virgen de Guadalupe” permitió que los niños mejoren el problema del clima de aula y el aprendizaje y por ende logramos con nuestra participación cambiar la realidad educativa encontrada en dicha población.

DIFICULTADES PRESENTADAS

Una de las mayores dificultades por la cual atravesamos al principio de la aplicación fue el lugar, ya que estuvimos pidiendo local al colegio y no podíamos conversar con la nueva directora, para solucionar este problema buscamos a las autoridades de la comunidad, a la dirigente de la comunidad, pero al no obtener respuesta, nuestra primera actividad se realizó en un parque cercano, y las posteriores en un lote vacío que no contaba con techo, ni sillas, ni baño, además contábamos con poco presupuesto para alquilar sillas y mesas, pero aun así llegamos a aplicar las actividades logrando los objetivos previstos.

CONCLUSIONES FINALES DE LA COMUNIDAD

Las actividades planificadas se desarrollaron adecuadamente, aunque no fueron en el tiempo previsto, debido a que no encontrábamos un lugar para realizar las charlas, pero, aun así los agentes involucrados fueron los integrantes de la investigación y los habitantes de la zona.

Se aplicó las cuatro actividades satisfactoriamente, donde en cada aplicación se logró los objetivos precisados. Así mismo los niños y padres de la comunidad participaron activamente siendo constantes en la asistencia en su mayoría, mostrando interés en informarse y en aprender acerca de la propuesta de los juegos colectivos para mejorar el clima de aula y el aprendizaje.

La finalidad de la investigación es transformar la realidad de la comunidad, dejando una huella en cada uno de ellos, siendo participes y agentes en esta investigación logramos establecer acciones que permitan mejorar el problema del clima de aula y el aprendizaje en los niños de la comunidad de “Virgen de Guadalupe”. Este proceso se llevó a través de 4 actividades realizadas en la comunidad; al inicio tuvimos dificultades porque notamos que muchos niños y padres no tenían interés en asistir al taller, para ello utilizamos diversas estrategias como repartir volantes, incentivar a través de diálogos directos con los vecinos, captar la atención de los niños a través de pequeñas dramatizaciones y obsequios.

El trabajo realizado en la comunidad permite concientizar a la población sobre el problema diagnosticado y como se puede superar con la participación de todos. A través de las actividades realizadas podemos indicar que los niños de la comunidad de “Virgen de Guadalupe” fueron agentes participes y activos que lograron conocer y aplicar la técnica didáctica del juego colectivo para mejorar el clima de aula y el aprendizaje, este trabajo es una propuesta aplicada que obtuvo resultados satisfactorios y lo cual evidencia que la comunidad puede seguir mejorando en el ámbito educativo y frente a los problemas que se les presenten.

Al realizar el trabajo directamente con los niños y padres logramos conocer a través de sus experiencias la realidad en la que viven y los problemas por los que atraviesan, eso nos hizo más conscientes de la importancia que tenía aplicar nuestra propuesta educativa para solucionar uno de los problemas que se presentan en los niños de la comunidad y al ver los resultados nos produjo una gran satisfacción que nos hace ser más sensibles ante la realidad de violencia que presentan los niños en nuestra sociedad.

8.2. Cambios que hagan visible la transformación del problema

Nuestra hipótesis de acción general, “La aplicación de juegos colectivos mejora el clima de aula y el aprendizaje del área de matemática de los estudiantes del 3er. grado B de educación primaria de la I.E. N° 5142 “Virgen de Guadalupe” del distrito de Ventanilla, durante el año 2014”, tiene como primera categoría la **Participación de los alumnos durante la clase**, en donde se pudo evidenciar logros en donde el 92% de los alumnos pudieron participar de manera amena y divertida durante la clase, compartir con el compañero, lograr el orden en la realización del juego, así como resolver problemas multiplicativos de manera colectiva. Los niños a través de la participación constante lograron desarrollar el respeto por el otro y tener orden en la realización de las actividades y llegar a descubrir el patrón de repetición en una sucesión aritmética.

Así mismo al demostrar ser parte de la clase y que su opinión y participación es considerada por los docentes, pudo también formular ejemplos de sucesiones de razón aritmética en forma creciente y decreciente. Y al participar de manera amena y divertida durante la clase, pudieron resolver problemas de adición y sustracción de fracciones homogéneas, ya que al participar durante el juego, les pareció más fácil aprender.

La segunda categoría **Ejecución del juego** en donde se pudo evidenciar logros del 91%, en donde los niños luego de la explicación detallada que cada juego, pudieron ejecutarlo satisfactoriamente, de manera amena y divertida, pudiendo estar prestos a obtener los datos que salen del juego para luego resolver ejercicios propuestos. Al jugar los niños pudieron interpretar y representar pictogramas, así como resolver problemas calculando el área del cuadrado y del rectángulo.

Los juegos fueron ejecutados con alegría, permitiendo que los niños se relajen, dejando que todos participen y respetando al compañero pudieron resolver problemas de adición y sustracción de fracciones homogéneas y resolver problemas multiplicativos de manera colectiva. De aquí notamos la importancia del trabajo en colectivo y lo divertido que puede ser si va de acuerdo a la edad del educando.

En la tercera categoría ***Integración durante los juegos*** en donde se pudo evidenciar logros del 100%, en donde los alumnos a través de los diferentes juegos, pudieron conocerse e integrarse durante los juegos, ya que compartieron el material del juego, hicieron equipos y trabajaron en conjunto, esto permitió que se apoyen y que todos puedan descubrir el patrón de repetición en una sucesión aritmética y formular ejemplos de sucesiones de razón aritmética en forma creciente y decreciente.

Los alumnos al comprender de que se trata el juego, pueden interactuar respetando las normas y respetándose a ellos mismos. Los alumnos al participar en los juegos se llegan a integrar ya que trabajan en equipos, deben aprender a compartir el material y a tolerar al compañero para poder jugar correctamente. Esta integración en equipo permite que el aprendizaje del alumno sea más fácil y compartida y sus conocimientos adquiridos se vuelvan significativos. Tengamos en cuenta que la integración de los alumnos en los equipos forma una buena relación interpersonal y al ser esta fructífera se logra la satisfacción individual de cada alumno logrando así la buena relación intrapersonal mejorando el clima de aula.

En la cuarta categoría ***Resuelven los ejercicios con el juego*** en donde se pudo evidenciar logros del 92%. Aquí los niños luego de entender el proceso del juego, de extraer la información de cada uno de los juegos, pasó a resolver los ejercicios propuestos en cada clase, dándose cuenta que luego de los juegos se pueden extraer datos necesarios para la resolución de las prácticas en equipo e individual, dando lugar así, a la interpretación y representación de los pictogramas, a resolver problemas calculando el área del cuadrado y del rectángulo, entre otros.

Para percatarnos que el alumno hay aprendido o interiorizado esos conocimientos fueron puestos en práctica con algunos ejercicios que permitieron al alumno resolver los ejercicios con el juego realizado anteriormente teniendo en cuenta todos sus propósitos. Es por ello que la puesta en práctica de los conocimientos del alumno es de mucha ayuda en vez de solo ir acumulando conocimientos que no se evalúan.

Se finaliza con la quinta categoría ***Manifestación de las relaciones interpersonales*** en donde se pudo evidenciar logros del 97%, en donde los niños al sentirse aceptados y participes de la clase, manifestaron una buena relación interpersonal con sus compañeros y el docente dando así lugar a que fluya la amistad, el compartir, el

diálogo entre el educador y el educando, lográndose que mejore el clima de aula y que se dé el aprendizaje.

Las relaciones que se puedan dar entre el docente y sus alumnos o incluso entre los propios alumnos son base fundamental para el mejoramiento del clima de aula, y es que habiendo un dialogo entre el docente y los estudiante habrá una buena relación interpersonal. Esto forma parte fundamental del desarrollo emocional e intelectual del niño, ya que al mantener una buena relación interpersonal con la docente y sus compañeros podrá tomar en cuenta la diferencia, aspiraciones, debilidades de sus amigos y de él mismo siendo así una persona empática.

Lo que pudimos apreciar de los estudiantes del 3er grado B de Educación Primaria de la I.E. N° 5142 «Virgen de Guadalupe» en Ventanilla es que presentan dificultades en las relaciones interpersonales, no habiendo ninguna horizontalidad entre educador y educando, ni entre los propios estudiantes. Se había dejado de lado la participación del alumno durante la clase y no solo eso, sino, que el estudiante estaba sumergido en una completa clase tradicional, sin ningún tipo de juego, ni motivación para ellos, esto llevó a que el clima de aula se vea deteriorado, lo cual genera que los alumnos muestren desinterés por aprender, que no trabajen colectivamente, que no demuestren ningún respeto por los demás, aparte de ello los alumnos presentan conflictos emocionales que afectan fuertemente su desarrollo como persona, todo esto conlleva a que presenten dificultades en el aprendizaje del área de matemática, lo cual repercutirá en su formación integral. Llegamos a formular nuestro problema a investigar **“Los estudiantes del 3er grado B de Educación Primaria de la I.E. N° 5142 «Virgen de Guadalupe» en Ventanilla presentan dificultades en el clima de aula y en el aprendizaje del área de matemática durante el año 2014”**. Debido a esto nos propusimos enfocar diferentes hipótesis específicas para solucionar este problema, teniendo en cuenta sus respectivos objetivos específicos.

Para la hipótesis específica 1: **La aplicación de la técnica didáctica del juego colectivo favorece las relaciones interpersonales e intrapersonales durante el aprendizaje de la matemática**, se pudo evidenciar que durante las sesiones de clase los niños y la docente de aula pudieron mejorar sus relaciones interpersonales, a través del diálogo se pudo crear una atmosfera de amistad, compartiendo momentos gratos al poder aplicar la técnica del juego colectivo, ya que los niños necesitaban

sentirse niños durante la clase y esto fue utilizado para que se dé la horizontalidad entre el docente y el discente, así como el expresar sus sentimientos e inquietudes durante el juego, demostró una mejora en sus relaciones intrapersonales, gracias a las felicitaciones e incentivación con palabras y gestos por parte de la docente a los niños. Esto influyó a que los niños muestren actitudes de cariño frente a la docente, dándole abrazos y besos cuando se despedían o cuando ella les felicitaba, logrando así nuestro objetivo específico 1, **“Desarrollar la técnica didáctica del juego colectivo para favorecer las relaciones interpersonales e intrapersonales”**.

Teniendo en cuenta todo lo observado en el aula, nos hemos dado cuenta que el aplicar la técnica didáctica del juego colectivo resultó beneficiosa para los alumnos y para la docente, ya que al realizar una actividad muy propia del niño, este se desarrolló libremente, espontáneamente, a gusto; logrando una interacción entre docente y alumnos que antes no se realizaba, debido a que la docente mantenía una relación vertical, practicaba el antidiálogo y también los alumnos venían de sus casas, cargados de ira por el abandono de sus padres, los cuales son presas de una sociedad opresora que los tiene explotados y esclavos de las modas y necesidades que se generan cada día. Por ello fue de suma importancia la aplicación de la técnica del juego colectivo el cual les acercó al conocimiento e hizo de él algo divertido, permitiendo que el alumno gracias a la participación pudiera elevar su autoestima, saber que él puede aprender y demostrarlo a los demás a través de los trabajos en equipo realizados después de cada juego.

Para la hipótesis específica 2: **“La aplicación de sesiones de clase que mejoren el clima de aula favorece el aprendizaje de la matemática”**, se pudo evidenciar que durante las sesiones de clase los niños se ven más entusiasmados durante las sesiones, ya que no es una clase apagada, ni aburrida, sino una clase en donde se permita tener mayor libertad en ser un niño y no solo un receptor de información. Esto lleva a que se practique la horizontalidad entre el educando y el educador, logrando una participación activa durante toda la clase, ya que no se le corta la participación de los niños, ni se le separa o elige a algún niño para jugar, logrando la mejora del clima de aula y al lograr esto, se llega a fortalecer el aprendizaje de la matemática. Esto se demuestra en sus calificaciones en las prácticas realizadas durante todas las

sesiones, las cuales fueron satisfactorias y la participación de los niños al trabajar en grupo, resolviendo los ejercicios en los papelotes. Logrando así nuestro objetivo específico 2, **“Aplicar sesiones de clase que mejoren el clima de aula para que el alumno aprenda matemática”**.

Teniendo en cuenta todo lo observado en el aula, nos hemos dado cuenta que las sesiones de clase que se impartieron durante la investigación eran totalmente diferentes, a las realizadas por la docente de aula, la cual no tenía ningún tipo de motivación, no se aplicaban técnicas que favorezcan el aprendizaje y sobre todo hacia que los niños estén totalmente desmotivados, desganados y sin ganas de aprender, haciendo que el clima de aula se vea deteriorado por parte de los alumnos y de la docente quien solo realizaba clases tradicionales. Por ello fue muy importante que las clases realizadas se hagan pensando en la mejora de los aprendizajes del niño y tomando en cuenta que los niños vienen de hogares disfuncionales con muchos problemas y carencias emocionales las cuales van a ser reflejadas en el aula logrando con eso que el clima del aula se vea deteriorado. De ahí la importancia que el docente realice una planificación estratégica de sus sesiones de clase, teniendo en cuenta las necesidades de sus niños, haciendo que ellos se acerquen al conocimiento, a través de sus experiencias tanto fuera del aula como dentro del aula.

Para la hipótesis específica 3: “La aplicación de la técnica didáctica del juego colectivo permite mejor participación de los niños durante el aprendizaje de la matemática”, se pudo evidenciar que durante las sesiones de clase los niños se divertían jugando, querían jugar durante toda la clase, por lo tanto se evidenció que los niños participaban en el juego porque les gusta jugar, porque son niños, porque se sienten libres, ríen y comparten con sus compañeros. El compartir y jugar con sus compañeros es importante para el desarrollo emocional del niño, ya que se observó que los niños estaban prestos a seguir participando en las actividades grupales, y en la realización de las prácticas individuales. Además se evidenció que el diálogo primó durante todas las actividades, especialmente durante los juegos, en donde los niños tuvieron que dialogar con sus compañeros para jugar. Logrando así nuestro objetivo específico 3, **“Lograr a través de la técnica didáctica del juego colectivo que los niños participen durante el aprendizaje de la matemática”**.

Teniendo en cuenta lo observado en el aula se aprecia la necesidad del alumno por realizar sesiones de clase vivenciales, donde ellos se sientan libres y sin presiones ya que a ellos les gusta manipular, tocar y sentir y es que es de mucha importancia que el alumno este en contacto con el objeto de estudio para el logro de sus aprendizajes; por lo tanto el hecho de mantenerlos en un solo sitio y escuchando la clase de la docente sin pronunciar ninguna palabra hacen que ellos se estresen y por tanto buscan molestar a sus compañeros, porque hay que tener en cuenta que un niño solo puede permanecer sentado quince minutos . Creemos que si hay un constante inculcamiento de valores y actitudes el niño estará apto para enfrentarse a su realidad siendo consciente de las diferencias entre las personas y del respeto que se debe tener sobre ellas. Recalcamos la importancia de la participación del alumno en el aula y esta se dar solo si hay un indicio que le permita al alumno participar y no lo hará si se encuentra en un ambiente cargado y estresante y mucho más cuando se castran sus conocimientos., para ello el docente debe de El juego para el niño es todo lo que necesita para divertirse y en estas sesiones no solo se divirtió sino que aprendió, participo y disfrutó aprendiendo.

El problema ha sido transformado, esto se demuestra en los resultados encontrados al aplicar las diversas hipótesis. Los niños se muestran más participativos durante las clases, están dispuestos a escuchar a la docente, ella por su parte apoyaba a los alumnos en mantener el orden y a respetar los turnos durante los juegos; también pudimos observar que se divertía de la forma espontánea de los niños al jugar, logrando así nuestro objetivo el cual era que los alumnos se relacionen también con la docente, y que no la vean como una persona fría y alejada de ellos. Esto es consecuencia del diálogo que se realizó entre los niños y la docente. Antes primaba el antidiálogo, la relación vertical que existía entre educando y educador, pero ahora gracias a la aplicación de los juegos colectivos, la docente tuvo que escuchar a sus niños y dialogar con ellos, dejar que participen, y así logró que sus niños se acerquen a ella y la vean de manera horizontal, la docente de aula al realizar los juegos se mostró cariñosa con los niños y los alentaba a seguir participado y a no pelearse entre ellos.

El clima de aula se vio reforzado gracias al diálogo ya que la docente al final se mostró como ella era realmente, un ser humano con sentimientos, un ser frágil y sensible, capaz de emocionarse y reír cuando se obtiene un punto durante el juego. Y los niños percataron eso y la recompensaban con besos y abrazos. Además se mejoró el aprendizaje de las matemáticas, debido a que los niños trabajaron colectivamente al realizar los juegos y las diferentes actividades, demostrando que el ser humano necesita de afecto para desarrollarse como persona y también para aprender.

El aprendizaje se realizó satisfactoriamente tomando de base los juegos, los cuáles fueron dirigidos por la docente, esto se debe a que el conocimiento está en su entorno y que se le debe acercar a él para encontrarlo.

Por ello es importante que el docente siempre refuerce no solo la parte cognitiva si no la parte volitiva y afectiva del niño, ya que esto permite que el alumno se relacione mejor con sus compañeros y próximamente con la sociedad en que le toca vivir. El docente al percatarse de esto podrá desarrollar esta sensación de querer cambiar, aunque al principio sea muy difícil hacerlo, esto será posible, si se lo propone, y de esta manera vera los frutos y la satisfacción personal de ser docente formador y a la vez una persona transformada. Hay que tener en cuenta que una persona no se forma del todo sino que está en constante formación.

8.3. Conclusiones generales

En el transcurso de nuestra investigación tuvimos resultados favorables, ya que durante el proceso de enseñanza de la matemática, se pudo desarrollar los juegos colectivos, esto vinculado con la realidad del niño, ya que se utilizó materiales reciclables, muy fáciles de conseguir y de elaborar. Además el promover la realización de los juegos colectivos durante las clases de matemática, difundió el trabajo colectivo y favoreció grandemente a fortalecer las relaciones interpersonales e intrapersonales del niño. Este fortalecimiento de las relaciones interpersonales e intrapersonales ayudó a mejorar el clima de aula, el cual estaba deteriorado y no permitía que la docente pueda llegar a los niños y que ellos participen activamente en su aprendizaje. Esto fue cambiando poco a poco durante las sesiones que realizamos. A continuación

se explicitaran las conclusiones de cada hipótesis específica, con la intención de profundizar la información que se logró en nuestra investigación.

HIPÓTESIS ESPECIFICA 1

La aplicación de la técnica didáctica del juego colectivo favorece las relaciones interpersonales e intrapersonales durante el aprendizaje de la matemática. Trabajado a través de las 3 primeras sesiones de aprendizaje cuyo objetivo 1 es: Desarrollar la técnica didáctica del juego colectivo para favorecer las relaciones interpersonales e intrapersonales.

Esta hipótesis fue trabajada con tres sesiones de clase que se aplicaron en el aula siendo muy beneficiosas para el desarrollo personal del niño tanto en sus relaciones interpersonales como en las relaciones intrapersonales; en cada una de ellas.

Los problemas en el aula son generados por el distanciamiento de la docente y los alumnos, por su falta de afecto, y su verticalidad frente a los niños. También pudimos notar que los niños presentan actitudes de violencia, de poca tolerancia, de falta de respeto frente a sus compañeros, el aula se convertía en un ambiente poco factible para el aprendizaje, esto se debe a que los padres están ausentes y lejos de sus hijos por motivos económicos, los cuales los llevan a trabajar hasta altas horas de la noche, descuidando a sus niños, dándoles solo maltrato y no dialogando con ellos sobre sus preocupaciones y temores. Esto agudiza a que las relaciones interpersonales de los niños se vean afectada.

El desgano de la docente de no querer implementar nuevas técnicas que permitan el aprendizaje de la matemática ha logrado que el niño tenga desinterés por aprender, lo que genera la desesperación de la docente, que grite y rechace a los niños por que no cumplan con sus objetivos propuestos, dando como resultado que el niño se sienta incapaz de desarrollar problemas matemáticos y de no participar en el aula, disminuyendo su relación intrapersonal al sentirse menos por no desarrollar los problemas satisfactoriamente.

Con ayuda del juego colectivo los alumnos pudieron demostrar ciertas características de querer y poder relacionarse eficazmente; aunque no en todo momento los alumnos mostraron ciertas actitudes de respeto, pero en la mayoría

de las otras actividades si lo hicieron ya que tenemos que tener en cuenta que ellos están acostumbrados a los gritos y amenazas, es por ello que la realización de las sesiones aplicadas con diferentes juegos colectivos, para esa categoría sirvió de mucho para que los alumnos puedan manifestar su agrado y curiosidad por algo nuevo y sea capaz de reconocer sus debilidades y fortalezas. Es por todo que concluimos que este problema suscitado en el aula ha sido transformado por esta hipótesis.

HIPÓTESIS ESPECIFICA 2

La aplicación de sesiones de clase que mejoran el clima de aula favorece el aprendizaje de la matemática. Trabajado a través de dos sesiones de aprendizaje, cuyo objetivo 2 es Aplicar sesiones de clase que mejoren el clima de aula para que el niño aprenda matemática.

Esta segunda hipótesis fue trabajada por dos sesiones en donde se manifestaron un comportamiento distinto que en las demás ya que el alumno pudo intercambiar con sus compañeros sus ideas para luego el docente como mediador puedo reforzar y completar ese conocimiento que es hallado de una manera divertida. Asimismo la motivación ayudo a que los niños puedan integrarse, se vio mucha participación de los niños, al principio había muchas discusiones entre ellos, poca tolerancia, pero a medida que los docentes se acercaban y daban indicaciones, esto iba tranquilizándose y los alumnos comenzaban a trabajar en equipo, a pesar que hubo también algunos atropellos entre los mismos niños, se pudo verificar que los juegos colectivos si ayudan a que pueda generarse un buen clima de aula, pero para que se logre esto debe de ser una actividad constante y permanente para que los niños puedan sociabilizarse y puedan conocerse. Dependiendo de la manera de trabajar del docente, es como el clima del aula se desenvuelve, si el ambiente y las clases son tediosas y aburridas el alumno sentirá la necesidad de liberarse causando conflictos entre compañeros y docente. Por tanto las sesiones aplicadas lograron que el alumno se libere de la carga emocional bastante fuerte para poder acercarse con mayor familiaridad a las matemáticas.

Por ello concluimos que este problema ha sido transformado por esta hipótesis.

HIPÓTESIS ESPECIFICA 3

La aplicación de la técnica didáctica del juego colectivo permite mejor participación de los niños durante el aprendizaje de la matemática. Trabajado a través de 3 sesiones de clase cuyo objetivo específico es Lograr a través de la técnica didáctica del juego colectivo que los niños participen durante el aprendizaje de la matemática.

Nuestra tercera hipótesis aplicada a través de 3 sesiones de clase nos reveló la necesidad del alumno por realizar sesiones de clase vivenciales ya que a ellos les gusta manipular, tocar y sentir, el hecho de mantenerlos solo en un solo sitio y escuchando la clase de la docente sin pronunciar ninguna palabra hacen que ellos se estresen y por tanto buscan molestar a sus compañeros. Los niños al compartir la sesión de clase con el docente les hacen sentirse importantes y útiles y aceptados por los demás, Lo más notorio fue la participación activa, la cual fue constante gracias a los juegos colectivos, lo cual hizo que los alumnos se desplacen por toda el aula, lo cual es muy gratificante para un niño de esta edad. El juego para el niño es todo lo que necesita para divertirse y en esta sesión no solo se divirtió sino que aprendió y disfrutó aprendiendo. El educando al relacionar las matemáticas con el juego logra que dejen de ser algo complicado y opresivo para llegar a ser significativo para él, a su vez, la colectividad ayuda a que el educando sea estimulado para aprender las matemáticas.

La participación de los niños fue constante, y con entusiasmo, gracias a la utilización de materiales concretos lo cual fue bastante motivador para los niños ya que tuvieron un interés instantáneo en el tema. Algo que pudimos observar también es que los niños reconocieron que peleaban con sus compañeros y que no debían negar lo que hacían, sino dejar se hacerlo porque esto no permitirá que jueguen tranquilamente. Los niños al trabajar en conjunto se sienten que pueden aportar algo para su grupo, por tanto se sienten útiles y capaces, el docente como cabeza de aula debe de incentivar a los alumnos a preocuparse por el otro para que deje su individualismo a un lado y poder aprender a convivir en sociedad. Por ello concluimos que este problema ha sido transformado por esta hipótesis.

8.4. Recomendaciones generales

El tipo de investigación que desarrollamos fue “LA INVESTIGACIÓN ACCIÓN PARTICIPATIVA”, la cual permitió que el trabajo en la Institución Educativa “Virgen de Guadalupe” fuera dinámica y dialogizadora, porque no solo se recogió datos o evidencias de algún problema existente, sino que compartimos, convivimos y nos relacionamos con los sujetos de estudio, así como el de transformar el problema que encontramos, a través de la planificación, ejecución y reflexión de las diferentes actividades planteadas para cambiar dicho problema, tal como lo plantea la corriente Humanista, que hemos trabajado en toda nuestra investigación.

La investigación realizada en la Institución Educativa “Virgen de Guadalupe” nos llevó a valorar el juego durante la enseñanza de la matemática, y más aun en el desarrollo afectivo del niño, ya que en la actualidad, esto no se aplica de manera constante en las sesiones de clase, y no es considerado como parte de la enseñanza-aprendizaje del niño, ya que se sabe que es muy bueno porque es parte del desarrollo del niño, pero no es aplicado por falta de interés de los docentes por el niño como ser humano en desarrollo en todos sus aspectos, porque tienen la intención de formar al prototipo de hombre según la ideología política del sistema económico dominante. Por ello es bueno que el docente de aula promueva en su actividad pedagógica, el juego durante el aprendizaje de la matemática, así como para mejorar las relaciones interpersonales e intrapersonales del docente y el niño, el resultado se verá reflejado en la felicidad que demuestran los niños durante el juego, favoreciendo el clima de aula y el aprendizaje. Las hipótesis específicas que hemos propuestos está en relación a las recomendaciones que brindamos a continuación.

HIPÓTESIS DE ACCIÓN ESPECÍFICA 1

La aplicación de la técnica didáctica del juego colectivo favorece las relaciones interpersonales e intrapersonales durante el aprendizaje de la matemática

Se recomienda al docente: realizar juegos colectivos durante las sesiones de clase, los cuáles deben hacer que todos los niños puedan participar y relacionarse

directamente con el docente, dando la apertura al diálogo y la comprensión por parte del docente y los niños, favoreciendo las relaciones interpersonales e intrapersonales, llegando a realizarse el aprendizaje de una manera divertida y significativa para el niño, además se le sugiere apoyarse en materiales reciclables para la aplicación de los juegos, estos materiales deben ser elaborados por el docente y los niños, esto será parte de la elaboración de material educativo y por ello el juego será considerado como parte importante de su aprendizaje.

A los estudiantes se les recomienda participar ordenadamente y respetando al compañero de clase, desde el juego hasta la realización de las diferentes actividades programadas por el docente, dando lugar así al diálogo horizontal entre todos los niños y el docente.

A los investigadores se les recomienda realizar juegos que permitan fomentar el diálogo y la reflexión de su realidad y de cómo poder transformarla utilizando la creatividad docente. Esta creatividad debe superar las limitaciones que tenemos por parte de la sociedad opresora, la cual quiere que la realidad de los niños sea la misma que hemos tenido hasta ahora, y que solo les favorezca a sus planes políticos y económicos, sin pensar en cambiar la vida de los niños y su entorno.

Docentes e investigadores no deben estar ausentes del tipo de sociedad en la que estamos viviendo, una sociedad donde prima el abandono de los padres sobre los hijos, en donde es de gran influencia las modas y los medios de comunicación, los cuales arrastran a las familias a su círculo vicioso del consumismo y por ende el trabajo se vuelve más exhausto, por las ansias de satisfacer necesidades que son inventadas por esta sociedad opresora. Por esto es necesario pensar en nuestros niños y en su desarrollo como ser humano complejo y en desarrollo, y buscar alternativas de solución para aplacar esa realidad.

HIPÓTESIS DE ACCIÓN ESPECÍFICA 2

La aplicación de sesiones de clase que mejoren el clima de aula favorece el aprendizaje de la matemática.

Se recomienda al docente: poder variar las sesiones que realiza por sesiones más motivadoras, que busquen despertar el interés del niño durante la clase, estas sesiones deben hacer que todos los niños puedan participar y relacionarse

directamente con el docente, practicando el diálogo horizontal que debe de haber para favorecer el clima de aula, el cuál es muy importante para que los niños puedan participar durante la clase, y que esta participación hará que el niño pueda aprender significativamente, sabiendo que lo que el aporta es importante para el docente y para la realización de la clase, además se le sugiere apoyarse en la aplicación de los juegos colectivos, los cuales haran de su clase, una clase diferente y divertida, ya que al niño le encanta jugar, porque es parte de su desarrollo.

A los estudiantes se les recomienda participar en todas las actividades que se realicen durante la sesión, así como el de respetar lo mencionado por el docente, esto dará lugar a que el clima de aula se vea favorecido durante cada sesión de clase, dando lugar a que los propios estudiantes puedan sentirse a gusto en un ambiente agradable.

A los investigadores se les recomienda seguir realizando sesiones de clase motivadoras, que despierten el interés del estudiante y que permita a través de ellas que el niño se acerque al conocimiento logrando así el aprendizaje de la matemática. Estas experiencias serán significativas y en su momento le llevarán al diálogo y a la reflexión de su realidad en la que le tocó vivir y la cuál espera un cambio gracias a la educación.

HIPÓTESIS DE ACCIÓN ESPECÍFICA 3

La aplicación de la técnica didáctica del juego colectivo permite mejor participación de los niños durante el aprendizaje de la matemática.

Se recomienda al docente: aplicar los juegos colectivos durante sus sesiones de clase, para que el niño se acerque al conocimiento a través de una actividad divertida, la cual permitirá que el docente se acerque más al niño, comparta con él y sea parte de sus momentos gratos al jugar, esto dará lugar a el docente sea visto como una persona igual que ellos, capaz de disfrutar y reirse de sus ocurrencias y que es tolerante a las diferencias de los niños al realizar la actividad, además se le sugiere considerar el juego y la confianza ganada, para que los niños puedan ser participes de su aprendizaje. A través de la experiencia vivida puedan extraer datos necesarios para el tema tratado, y que de esta manera sea significativo y llegue a convertirse en conocimiento.

A los estudiantes se les recomienda estar siempre atentos y prestos a escuchar las indicaciones que el docente menciona para la realización de los juegos, ya que gracias a los procedimientos, se podrá realizar satisfactoriamente el juego colectivo y la participación será mayor ya que habiendo un orden establecido, todos entenderán lo que se debe de realizar.

A los investigadores se les recomienda realizar juegos en donde los niños puedan ser participes de su propio aprendizaje, esto nos hace reflexionar sobre la importancia del respeto que se le debe de tener al niño, a sus opiniones, ideas y curiosidades, ya que si lo callamos, ignoramos o minimizamos, estaremos haciendo que el niño no se exprese y oculte lo mucho que puede aportar en su aprendizaje. Estaremos practicando el antidialogo, el cual le será totalmente negativo para su futuro, en donde él como ser humano debe de transformar su sociedad opresora gracias al dialogo.

Docentes e investigadores deben estar conscientes de la importancia del juego en el desarrollo del niño. Por esto es necesario aplicar técnicas que favorezcan su desarrollo como ser humano complejo, que busca la felicidad en una sociedad opresora.

Capítulo IX: REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BARREDA GÓMEZ, S. (2012). El docente como gestor de aula. Factores a tener en cuenta. Tesis de maestría. Universidad de Cantabria, España.
- CAMPOS REYES, D. (2004). El juego como estrategia didáctica en el aprendizaje del niño preescolar. Tesina. Universidad Pedagógica Nacional. Ciudad del Carmen, Campeche.
- CAMPOS CAMPOS, Y. (2001) Enfoque Humanista De La Educación Matemática Y Elementos Efectivos De Su Enseñanza <http://www.camposc.net/0repositorio/ponencias/01humanista.pdf>
- FREIRE PAULO. (1972) Pedagogía del oprimido, Montevideo, Tierra Nueva, 1970 (Buenos Aires, Siglo XXI Argentina Editores.
- FREIRE PAULO, (1984) ¿EXTENSIÓN O COMUNICACIÓN?, siglo veintiuno editores, decimotercera edición en español, Hildebrandt, 2008
- FREIRE PAULO. (1997) La educación como práctica de la libertad, Editorial Siglo XXI
- FREIRE PAULO. (1990) LA NATURALEZA POLÍTICA DE LA EDUCACIÓN cultura, poder y liberación 1º edición. Editorial Paidós. Barcelona, Buenos Aires, México.

- FREIRE PAULO. “La Pedagogía De La Esperanza un reencuentro con la pedagogía del oprimido”. Editorial Siglo Veintiuno.

- FREIRE PAULO. (1987). PEDAGOGÍA: DIÁLOGO Y CONFLICTO. Editorial Cinco. Florida.

- GIROUX. HENRY A. (2000) La inocencia robada, EDICIONES MORATA, S. L., Madrid

- GIROUX. HENRY A. (2013) Artículo: La Pedagogía crítica en tiempos oscuros, Vol. XVII, Nº 2, pp. 13-26.

- GÓMEZ CHACÓN, M. (2002). Afecto Y Aprendizaje Matemático: Causas Y Consecuencias De La Interacción Emocional. Libro: En J. Carrillo (Ed.) Reflexiones Sobre El Pasado, Presente Y Futuro De Las Matemáticas. 227 Páginas, Editorial Universidad De Huelva Programa Integral De Desarrollo Urbanístico-Social En Barrios Suburbanos De La Ciudad De Lima. 2004 Perú. Laia Suriñach Suriñach Y Miquel Cortadellas Baquer.

- GOMEZ VIDAL Y ROMERO ROSALES (2008). El juego infantil y su metodología. Ed. Altamar.

- GRANERO ANA LAURA (2012). “Paulo Freire. Pedagogía De La Indignación”. Edición Buenos Aires.

- HILDEBRANDT, C Y OTROS. (2008). Poder Mediático Fondo Editorial UCH. P. 142

- JAUME, S. (1986). Psicología Humanista Y Educación. Anuario De Psicología. Núm. 34 - (1)
- LAMMOGLIA, E. (2004). El Daño Que Hacemos A Nuestros Hijos. Editorial Grijalbo
- LAPORTE D. Y SÉVIGNY L. (2010). ¿Qué Hacer Para Desarrollar La Autoestima En Niños De 6 A 12 Años? Editorial Lectorum S.A.
- MARTÍNEZ MUÑOZ, M. (2013). La orientación del clima de aula. Investigación sobre el desarrollo de una investigación. Tesis doctoral. Barcelona: Publicaciones de la Universidad Autónoma de Barcelona.
- MARTÍNEZ MUÑOZ, M. (2013). El clima de la clase. Barcelona: Wolters Kluwer.
- PILLMAN, S. (2010). Plan De Desarrollo Concertado De Ventanilla Al 2021. Municipalidad De Ventanilla.
- RÍOS CÉSPEDES A. (1998). A la franca. Primera edición. Lima. P 225
- RODRÍGUEZ, M. (2010). Matemática, cotidianidad y pedagogía integral: tendencias oferentes desde una óptica humanista integral. REIFOP, 13 (3), 105-112. Recuperado de (Enlace web: <http://www.aufop.com>)

- ROGERS C. (1992). El Proceso De Convertirse En Persona. Mi Técnica Terapéutica 7ª Reimpresión p.202
- RIVERA VALDIVIESO, M. (2012). Tesis para optar el grado académico de Maestro en Educación. "CLIMA DE AULA Y LOGROS DE APRENDIZAJE EN COMUNICACIÓN INTEGRAL DEL QUINTO GRADO DE 4 INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE VENTANILLA". Universidad San Ignacio De Loyola.
- RODRIGO CORNEJO Y JESÚS M. REDONDO. ULTIMA DÉCADA N°15, CIDPA VIÑA DEL MAR, OCTUBRE 2001, PP. 11-52. EL CLIMA ESCOLAR PERCIBIDO POR LOS ALUMNOS DE ENSEÑANZA MEDIA.
- SURIÑACH, L. Y CORTADEL, M. (2004). Las Programa Integral De Desarrollo Urbanístico-Social En Barrios Suburbanos De La Ciudad De Lima Perú, p.172.
- UNESCO (1980). El niño y el juego. Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas Impreso en los talleres de la Unesco
- VILLANUEVA GUTIERRES, A. (2004). "El juego como recurso didáctico en la enseñanza de las matemáticas de 2° grado". Secretaria de educación en el estado. Universidad pedagógica nacional. Unidad UPN 162. P. 106

Capítulo X: ANEXOS

ANEXO 1

ÁRBOL DE PROBLEMAS

LOS ESTUDIANTES MUESTRAN TEMOR Y POCO INTERES POR APRENDER MATEMÁTICA			
EFFECTOS	La estrategia didáctica utilizada por la docente no genera buenas relaciones interpersonales	Los alumnos muestran poco interés por aprender matemática	Los niños no llegan a comprender la sesión de clase.
PROBLEMA GENERAL	Los estudiantes del 3er grado B de educación primaria de la I.E. N° 5142 “Virgen de Guadalupe” en ventanilla presentan dificultades en el clima de aula y en el aprendizaje del área de matemática durante el año 2014		
CAUSAS	La estrategia didáctica empleada por la docente en el salón de clase es tradicional	Las sesiones de clase carecen de un buen clima de aula para que el niño aprenda matemática	Poca participación de los niños durante el aprendizaje de la matemática

ANEXO 2

ÁRBOL DE OBJETIVOS

LOS ESTUDIANTES MUESTRAN TEMOR Y POCO INTERES POR APRENDER MATEMÁTICA			
RESULTADOS ESPERADOS	La estrategia didáctica del juego colectivo favorece el clima de aula	Los niños se encuentran motivados y muestran interés por aprender matemática	Los niños participan activamente durante el aprendizaje de la matemática.
OBJETIVO GENERAL	Aplicar juegos colectivos para mejorar el clima de aula y el aprendizaje del área de matemática de los estudiantes del 3er grado “B” de educación primaria de la I.E. N° 5142 “Virgen de Guadalupe” del distrito de Ventanilla, durante el año 2014		
OBJETIVOS ESPECIFICOS	Desarrollar la técnica didáctica del juego colectivo para favorecer las relaciones interpersonales e intrapersonales.	Aplicar sesiones de clase que mejoren el clima de aula para que el niño aprenda matemática	Lograr a través de la técnica didáctica del juego colectivo que los niños participen durante el aprendizaje de la matemática

ANEXO 3
MATRIZ DE PLAN DE ACCIÓN

Fecha	Nombre de la sesión	Acción de intervención (actividades)	Indicadores	Medios y materiales	Técnicas e instrumentos	Evidencias o fuentes de verificación	Supuestos teóricos
02/10/14	Poniendo la imagen	Se realizará el juego colectivo “A pescar”, en donde el alumno podrá a través del juego representar y luego interpretar pictogramas.	Representación gráfica mediante los datos numéricos en un pictograma. Interpretación de información numérica en pictogramas.	Imágenes Limpia tipo Plumones Ganchos de ropa Bateas Clips Arroz	De observación sistemática (Lista de cotejo) Prueba escrita (Prueba) De observación sistemática (Lista de cotejo) Prueba escrita (Prueba)	Registro de video Diario de campo	Los juegos colectivos permiten al estudiante interactuar y compartir experiencias, por ello es importante el juego “A pescar”, porque de una manera divertida aprenderá a representar e interpretar pictogramas.

03/10/14	¿Cuánto mide lo de adentro?	Se realizara un juego colectivo “los colores del saber” aquí los alumnos participarán y resolverán problemas del áreas del cuadrado y del rectángulo.	Resuelve problemas calculando el área del cuadrado y rectángulo en unidades arbitrarias.	Hojas Cartulinas Plumones Limpia tipo Cinta maskintape	De observación sistemática (Lista de cotejo) Prueba escrita (Prueba)	Registro de video Diario de campo	Los juegos colectivos permiten que los niños se acerquen a los algoritmos de una manera divertida, por eso el juego “Los colores del saber”, permite que los niños reconozcan el área del cuadrado y del rectángulo jugando amicamente.
06/10/14	Los triángulos rellenos	Se realizará el juego colectivo “Triangulados” en donde los alumnos participaran para poder hallar el área del triángulo.	Resuelve problemas calculando el área del triángulo en unidades arbitrarias.	Limpia tipo Imágenes Hojas Bateas Maíces Plumones es	De observación sistemática (Lista de cotejo) Prueba escrita (Prueba)	Registro de video Diario de campo	Los juegos colectivos permiten que los niños se acerquen a los algoritmos de una manera divertida, por eso el juego “Triangulados”, permite que ellos hallen el área del triángulo con facilidad.
09/10/14	Saltando números	Se realizara el juego colectivo “El ordenador” en donde los alumnos saldrán al frente a bailar y a jugar, para llegar a armar	Descubre el patrón de repetición en una sucesión aritmética y los procedimientos que usó para	Hojas bond Plumones es Hojas de colores Cinta maskintape	De observación sistemática (Lista de cotejo) Prueba escrita (Prueba)	Registro de video Diario de campo	En el juego colectivo “El ordenador”, el niño baila, se divierte, comparte con sus compañeros, y halla el patrón de repetición en una sucesión.

		una sucesión numérica.	encontrarlo.				
14/10/14	Sígueme si puedes	En esta sesión se realizará el juego colectivo “El número travieso”, donde los alumnos intercambiarán conocimientos sobre sucesiones y se animarán a crear sucesiones.	Formulas ejemplos de sucesiones de razón aritmética en forma creciente y decreciente.	Hojas bond Plumones Limpia tipo Fósforos Semillas Fideos Baja lengua CD Radiograbadora	De observación sistemática (Lista de cotejo) Prueba escrita (Prueba)	Registro de video Diario de campo	El juego colectivo “El número travieso” permite desarrollar la curiosidad del niño porque le muestra situaciones familiares que puede resolver a través de las sucesiones.
16/10/14	Partiéndolo todo	En esta sesión se realizará el juego colectivo “A encestar”, en donde los alumnos se divertirán jugando con las pelotas y al finalizar	Expresa la fracción que representa parte de un objeto o de una cantidad de objetos.	Pastel Cuchillo Plumones Platos descartables Imágenes Pelotas	De observación sistemática (Lista de cotejo) Prueba escrita (Prueba)	Registro de video Diario de campo	El juego colectivo “A encestar”, permite que los niños se interrelacionen y compartan el material didáctico, llegando a representar fracciones de una manera divertida.

		podrán representar fracciones.		Hojas bond			
21/10/14	Persiguiendo el problema	En esta sesión se realizará el juego colectivo “La Torre”, en donde los alumnos podrán jugar y ordenar y resolver problemas con fracciones.	Resuelve problemas de adición y sustracción de fracciones homogéneas.	Platos Galletas Plumones Cubos de madera Hojas bond	De observación sistemática (Lista de cotejo) Prueba escrita (Prueba)	Registro de video Diario de campo	El juego colectivo “la torre” utiliza cubos de madera para que los niños puedan armar, aquí aprenderán a respetar los turnos y a resolver problemas con fracciones.
23/10/14	Jugando a multiplicar	En esta sesión se realizará el juego colectivo “El maicito”, en donde el alumno, podrá resolver problemas multiplicativos en grupo.	Resuelve problemas multiplicativos de manera colectiva.	Imágenes Limpia tipo Plumones Maíces de papel	De observación sistemática (Lista de cotejo) Prueba escrita (Prueba)	Registro de video Diario de campo	El juego “el maicito” permite que los niños se desplacen por el aula, se diviertan, imaginen situaciones problemáticas para resolver problemas multiplicativos.

ANEXO 4

PLANIFICACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE ACCIÓN

SESIÓN DE ESEÑANZA-APRENDIZAJE N° 1

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. I.E. Virgen de Guadalupe N° 5142
- 1.2. Título de la investigación: Aplicación de juegos colectivos para mejorar el clima de aula y el aprendizaje de la matemática de los estudiantes del 3er grado “B” de la I.E. Virgen de Guadalupe N° 5142 del distrito de Ventanilla durante el 2014.
- 1.3. Hipótesis de la investigación: La aplicación de juegos colectivos mejorará el clima de aula y el aprendizaje del área de matemática de los estudiantes del 3er grado “B” de la I.E. Virgen de Guadalupe N° 5142 del distrito de Ventanilla durante el 2014.

II. FUNDAMENTOS

2.1. **Definición:** Los juegos colectivos en la sesión de clase permitirán a los estudiantes interactuar con sus compañeros y con el docente, para lograr que compartan sus semejanzas y diferencias y que mejoren el clima de aula y a través del juego grupal puedan acercarse de manera divertida a la comprensión de la matemática.

2.2. Características

La sesión tiene como característica principal la interacción entre los alumnos a través del juego grupal.

- El diálogo entre estudiantes y docentes.
- Motivación permanente para captar la atención del niño.
- Utilización del método inductivo-deductivo en el momento del proceso.
- Respeto de las opiniones.

2.3. Fundamentos

Los juegos colectivos permite que los alumnos se acerquen al aprendizaje sin miedo, ni tensiones, sino aprender de manera divertida la matemática, sabiendo que serán aceptadas sus opiniones sin ser

rechazadas ni juzgadas, al contrario el docente y el alumno aprenderán a convivir en armonía, dialogando y jugando para mejorar el clima de aula y el aprendizaje, esto permitirá que el alumno tenga mejores relaciones personales con su familia y la sociedad.

2.4. Principios

- **Principios de la Construcción de los propios aprendizajes.-** El aprendizaje es un proceso de construcción: interno, activo e individual e interactivo con el medio social y natural. Los alumnos para aprender, utilizan estructuras lógicas que dependen de variables como los aprendizajes adquiridos anteriormente y el contexto.
- **Principio de la Necesidad del desarrollo de la comunicación y el acompañamiento en los aprendizajes.-** La interacción entre el alumno y el profesor y entre el alumno y sus pares (interacción alumno-alumno) se producen, sobre todo, a través del lenguaje. Intercambiar conceptos llevan a organizar las ideas y facilita el desarrollo. Esto obliga a proporcionar interacciones en las aulas, más ricas, más motivantes y saludables. En este contexto, el profesor es quien crea situaciones de aprendizajes adecuadas para facilitar la construcción de los saberes, propone actividades variadas y graduadas, orienta y conduce las tareas, promueve la reflexión, ayuda a obtener conclusiones, etc.
- **Principio de la significatividad de los aprendizajes.-** El aprendizaje significativo es posible si se relaciona los nuevos conocimientos con los que ya poseen el sujeto. En la medida que el aprendizaje sea significativo para los educandos hará posible el desarrollo de la motivación para aprender y la capacidad para construir nuevos aprendizajes.

2.5. Elementos


- Material educativo
- Capacidades
- Contenidos
- Equipos
- Alumnos
- Docentes
- Infraestructura
















III. INFORME CURRICULAR













Área curricular:	Competencia	Capacidad	Organizadores del área	Tema	Conocimiento	Indicadores de logro	Técnica	Instrumeto de evaluación
matemática	Resuelve problemas con datos estadísticos, de su entorno y comunica con precisión la información obtenida mediante tablas y gráficos.	Representa gráficamente e interpreta la información numérica en pictogramas.	Estadística	Poniendo la imagen	Pictogramas	<ul style="list-style-type: none"> Representa gráficamente los datos numéricos en un pictograma. Interpreta información numérica en pictogramas. 	De observación sistemática Prueba De observación sistemática Prueba	Lista de cotejo Prueba escrita Lista de cotejo Prueba escrita

IV. PROCESO DE LA SESIÓN

MOMENTOS METODOLÓGICOS		ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	RECURSOS
INICIO	Integración	El docente saluda cordialmente a los alumnos y pregunta si es que ha habido algún niño que ha faltado el día de hoy.	

	<p>Motivación inicial.</p>	<p>Se inicia la sesión preguntando ¿Qué tal les fue el día de hoy?</p> <p>El docente comienza la clase conversando con los alumnos sobre el respeto que deben tener hacia sus compañeros y hacia los demás. Es en este momento en que el docente junto y los alumnos proponen los acuerdos para llevar una mejor convivencia en clase.</p> <p>El docente mostrará imágenes de diferentes alimentos. Menciona que realizaremos una encuesta para poder identificar los platos favoritos que gustan a la mayoría del salón.</p> <p>El docente mostrará la imagen de un plato de tallarines rojos. El docente pedirá que levanten la mano aquellos niños que les guste los tallarines rojos.</p>  <p>El docente va apuntando en la pizarra los votos a favor.</p> <table border="1" data-bbox="451 1368 1107 1630"> <tr> <td>Tallarines</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Papa rellena</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Cebiche</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Olluquito</td> <td></td> </tr> </table>	Tallarines		Papa rellena		Cebiche		Olluquito		<p>Imágenes Limpia tipo</p> <p>Plumones</p>
Tallarines											
Papa rellena											
Cebiche											
Olluquito											
	<p>Exploración de saberes y sentimientos previos.</p>	<p>Así va preguntando por la papa rellena, el olluquito con charqui y el ceviche.</p> <p>Al terminar la votación realiza las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué comida tuvo menos votos?</p> <p>¿Qué comida tuvo más votos?</p> <p>¿Qué comidas tuvieron igual cantidad de votos?</p>									
	<p>Situación problemática</p>										

		<p>El docente escucha las respuestas de los alumnos y los alienta a seguir participando.</p> <p>¿Podré organizar esta información en un pictograma?</p>													
PROCESO	Observación Reflexiva(Procesamiento de la Información)	<p>El docente menciona que en un pictograma convertiremos la cantidad numérica en imágenes. Y que la votación anterior es propicia para realizar un pictograma. El docente representa la información en un pictograma.</p> <p>El docente menciona que por cada dos votos se colocará un plato.</p> <table border="1" data-bbox="450 618 1394 1151"> <thead> <tr> <th colspan="2">PLATOS FAVORITOS DEL 3ºB</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td>2 votos = </td> </tr> <tr> <td>Tallarines</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Papa rellena</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Cebiche</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Olluquito</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	PLATOS FAVORITOS DEL 3ºB			2 votos = 	Tallarines		Papa rellena		Cebiche		Olluquito		Plumones
PLATOS FAVORITOS DEL 3ºB															
	2 votos = 														
Tallarines															
Papa rellena															
Cebiche															
Olluquito															
	Construcción de los aprendizajes (organización en equipo)	<p>Luego el docente pregunta:</p> <p>¿Qué comida tuvo menos votos? ¿Cuántos votos tuvo?</p> <p>¿Qué comida tuvo más votos? ¿Cuántos votos tuvo?</p> <p>¿Qué comidas tuvieron igual cantidad de votos? ¿Cuántos votos tuvieron?</p> <p>El docente escribe las respuestas en la pizarra.</p> <p>El docente pide a los niños que formen dos grupos para empezar el juego “A PESCAR”. Los alumnos ponen nombres a sus equipos. El docente les recuerda las normas acordadas al comenzar la clase.</p> <p>Los equipos harán dos filas y tendrán cada uno una silla en frente con una batea que contendrá arroz con muchos clips dentro. Los alumnos participarán uno a uno y tendrán que encontrar 4 clips cada uno para que salga el siguiente compañero. Los clips serán entregados al docente, el cual juntará los clips. Se dará 5 minutos para que los grupos encuentren los clips.</p>	Bateas Clips Menes tras Ganchos de ropa												

	<p>Conclusiones y sistematización (conceptualización y generalización)</p>	<p>Al finalizar se realizará el conteo de clips, y se dibujará una estrella en la pizarra por cada 4 clips encontrados.</p> <p>Luego cada grupo tendrá que elegir a un integrante para que se siente en la silla, para que uno a uno de los integrantes de su grupo le coloque un gancho en la cabeza por aproximadamente tres minutos (la batea con ganchos estará delante de cada fila). Al finalizar el juego el docente contabilizará los ganchos que se colocaron en la cabeza de los niños y dibujará en un pictograma un corazón por cada 2 ganchos que colocaron en la cabeza del compañero.</p> <p>Luego el docente hará preguntas como: ¿les gusto? ¿Cómo se sintieron? ¿Fue divertido? ¿Todos participaron?</p> <p>Después de ello el docente hará preguntas del pictograma del primer turno</p> <p>¿Qué grupo obtuvo más estrellas? ¿Cuántas estrellas obtuvieron? ¿Cuántos clips sacaron de la batea?</p> <p>¿Qué grupo obtuvo menos estrellas? ¿Cuántas estrellas obtuvieron? ¿Cuántos clips sacaron de la batea?</p> <p>Lo mismo se realizará con el pictograma del segundo juego, para dejar claro la utilización del pictograma.</p> <p>¿Qué grupo obtuvo más corazones? ¿Cuántos corazones obtuvieron? ¿Cuántos ganchos colocaron en la cabeza?</p> <p>¿Qué grupo obtuvo menos corazones? ¿Cuántos corazones obtuvieron? ¿Cuántos ganchos colocaron en la cabeza?</p> <p>El docente va escribiendo las respuestas en la pizarra.</p> <p>El docente entrega un papelote con un problema por equipo para interpretar pictogramas.</p> <p>1. Jaime realiza una encuesta a sus vecinos sobre ¿Cuál es su fruta favorita? El pictograma muestra los resultados de esa encuesta.</p>									
		<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">¿Cuál es su fruta favorita?  = 3 personas</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Manzana</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Naranja</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Plátano</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	¿Cuál es su fruta favorita?  = 3 personas		Manzana		Naranja		Plátano		
¿Cuál es su fruta favorita?  = 3 personas											
Manzana											
Naranja											
Plátano											

Uva



Revisando el gráfico, podemos responder las siguientes preguntas:
¿A cuántas personas les gustan las naranjas?
¿Cuál es la fruta que gusta más? ¿A cuántas personas les gusta?
¿Cuántas personas que les guste la uva deben aumentar para que iguale a la cantidad de personas que les gusta las manzanas?

2. Susana hizo una encuesta entre sus amigos del barrio para saber cuál era el deporte favorito para ellos y obtuvo el siguiente pictograma.

Aplicación de lo aprendido

Prueba escrita



Revisando el gráfico, podemos responder las siguientes preguntas:
¿A cuántos niños les gusta el fútbol?
¿Cuál es el deporte menos favorito? ¿A cuántos niños les gusta?
¿Cuántos niños hay entre los que les gusta el básquet y la natación?
Luego los niños expondrán sus papelotes y el docente reforzará las respuestas.

		<p>Luego los niños copiaran en su cuaderno un problema de la pizarra y un problema de la exposición.</p> <p>El docente les entregará una prueba escrita para graficar e interpretar pictogramas individualmente.</p>	
SALIDA	<p>Reflexión sobre la utilidad de lo aprendido.</p> <p>Metacognición</p> <p>Actitud de sinceridad y tolerancia</p> <p>Actividades de Extensión</p>	<p>El docente pasará a conversar con los alumnos. ¿Qué les pareció el día de hoy? ¿Por qué es importante realizar pictogramas? ¿Cómo se sienten ahora?</p> <p>El docente reflexiona junto con los niños sobre lo aprendido el día de hoy y cómo saber graficar e interpretar pictogramas podrían ayudarnos en la vida diaria.</p> <p>También explica lo importante que fue trabajar en equipo. ¿Cuáles fueron nuestras dificultades y como pudimos resolverlo? ¿Qué hicimos para poder trabajar en equipo?</p> <p>Se aplicará una hoja de autoevaluación, como una forma de evaluar a los estudiantes.</p> <p>Se aplicará la lista de cotejo de manera general para evaluar a los estudiantes</p> <p>Los alumnos llevarán a casa una hoja con 5 ejercicios de pictogramas, de los cuales resolverán solo 4.</p> <p>El docente se despide de los niños, les felicita por haber trabajado con sus compañeros para poder aprender y les alienta a poder siempre querer y ayudar a sus compañeros y amigos, ya que todos somos como hermanos.</p>	<p>Ficha de autoevaluación.</p> <p>Hoja impresa</p>

Indicador: Representa gráficamente los datos numéricos en un pictograma.

Interpreta información numérica en pictogramas.

DIBUJEMOS EN EL PICTOGRAMA

Mi nombre es:

Observa los siguientes problemas y pictogramas, luego resuélvelos.

- 1. Pedro debe repartir 48 panes en el salón del primer grado, 60 panes en el salón de segundo grado y 40 panes en el salón de tercer grado. Representa a través de un pictograma la repartición de los panes. Pero recuerda que por cada 4 panes deberás colocar la imagen de un pan en el pictograma.**

- 2. La profesora de 3° grado revisó los exámenes y obtuvo las siguientes calificaciones en el área de matemática:**

A obtuvieron 15 niños

B obtuvieron 12 niños

C obtuvieron 9 niños

Representa en un pictograma las calificaciones que obtuvieron, los alumnos del tercer grado. Recuerda que por cada 3 alumnos se colocará una estrella.

3. La cantidad de peluches vendidos en una tienda se presentan en el siguiente cuadro:

cantidad peluches	 = 5 peluches
Perros	
Pollitos	
Conejos	
Gatos	
Ardillas	

Responde:

a) ¿Cuántos peluches se han vendido en total?

.....

b) ¿Qué peluche es el que tuvo menos salida?

.....

c) ¿Cuántos peluches de conejo se vendieron?

.....







d) ¿Cuántos peluches de pollitos faltarían vender para que iguale a los peluches de conejos?

.....

e) ¿Cuántos peluches de gatos y perros se vendieron?

.....

4. En un concurso para seleccionar diversos productos se obtuvo el siguiente resultado:

Cantidad productos	 = 6 productos
Fideos	
Arroz	
Azúcar	
Detergentes	
Jabones	

Responde:

a) ¿Cuántos jabones fueron seleccionados?

.....

b) ¿Qué grupo tuvo mayor acogida? ¿Cuántos fueron?

.....

c) ¿Cuántos jabones más que fideos escogieron?

.....

d) ¿Cuántos productos fueron seleccionados en total?

.....

e) ¿Cuántos productos hay entre arroz y azúcar?

.....

FICHA DE AUTOEVALUACIÓN DE LA PRIMERA SESIÓN

Indicadores:

- Representa gráficamente los datos numéricos en un pictograma.
- Interpreta información numérica en pictogramas.

Nombre y apellido del alumno:

Fecha:

Preguntas	SI	NO	TUVE DIFICULTADES
✓ ¿Seleccioné todos los datos para poder elaborar mi pictograma?			
✓ ¿le asigné un puntaje a cada imagen presentada en el pictograma?			
✓ ¿Distribuí los datos recogidos en una tabla?			
✓ ¿Elaboré un pictograma asignándole un valor numérico?			
✓ ¿Aprendí a representar gráficamente los datos numéricos en un pictograma?			
✓ ¿Comprendí la información presentada en un pictograma?			
✓ ¿Pude resolver las preguntas propuestas del pictograma?			
✓ ¿Pude interpretar todos los datos del pictograma?			
✓ ¿Me fue fácil elaborar un pictograma?			
✓ ¿Demoré mucho tiempo en organizar los datos?			
✓ ¿Tuve dificultad en interpretar los datos en el pictograma?			

ANEXO 5

DIAGNÓSTICO INICIAL

PREGUNTAS DE LA ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA PARA LA DOCENTE MARIBEL ALCÁNTARA

1. ¿De qué manera organiza sus sectores?

Los sectores se organizan en 7: el de comunicación, matemática, religión, ciencia y ambiente, arte, personal social y deportes.

Al centro de la parte de atrás van matemática, comunicación y arte, en un lado de la pared va personal social y ciencia y ambiente y en el otro costado arte y deportes.

Por el momento el aula no tiene ningún tipo de ambientación porque como nos van a cambiar de salón yo lo guardo en el armario para cuando nos cambien. Tengo todo solo me faltan los títulos de las áreas.

2. ¿Qué colores utiliza para ambientar el aula?

Utilizo colores muy fuertes, ya que en las láminas que compré los colores son muy brillosos.

3. ¿Quiénes son los niños más participativos?

Todos participan, pero hay unos 5 niños que participan más.

4. ¿Cuántos niños son responsables en cumplir las tareas?

No todos cumplen con las tareas, pero en su mayoría sí. Solo que hay veces en casa la mamá se descuida y no le revisa las tareas y los manda al día siguiente sin nada y por eso no saben nada.

5. ¿Hay algún niño que tenga problemas de conducta?

Hay 2 niños que son muy inquietos y que tengo que estar alzando la voz para que hagan caso, sino se distraen y distraen a sus compañeros.

6. ¿Los padres recogen a sus hijos a la hora de salida?

Como ya están grandes ellos se van solos, además viven cerca, aunque algunos se van para arriba y cruzan la pista.

7. ¿Cómo se soluciona los conflictos en el aula?

Yo siempre converso con ellos, cuando alguno no hace caso entonces also mi voz y si persiste entonces se llama a sus padres.

8. ¿Recuerda alguna anécdota en donde hubo un conflicto en el aula?

No tenemos muchos conflictos, aunque son muy inquietos.

9. ¿Cuántos padres asisten a las reuniones de aula?

Casi todos asisten, aunque hay algunos padres que trabajan y no pueden asistir.

10. ¿Hay algún niño con problemas de aprendizaje?

Todos los niños avanzan, aunque este año me ha tocado recién tercer grado y los estoy conociendo poco a poco.

11. ¿Con qué materiales cuentan en el salón?

Los niños ya no necesitan materiales didácticos porque ellos ya están grandes y además ya tienen las nociones básicas de la suma, resta y el tablero de valor posicional. Además ese material es usado por los niños de primer grado.

ANEXO 6

PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN DE LA GUÍAS DE OBSERVACIÓN

HIPÓTESIS DE ACCIÓN 1:

La aplicación de la técnica didáctica del juego colectivo favorece las relaciones interpersonales e intrapersonales durante el aprendizaje de la matemática.

FUENTE DE VERIFICACIÓN: LA GUIÁ DE OBSERVACIÓN

LA GUIÁ DE OBSERVACIÓN

Resumen

N°	categorías	Códigos	Estimación											Información relevante relacionada con la categoría (dato clave)		
			SESIÓN 1			SESIÓN 2			SESIÓN 3			Total %				
			Si	A veces	No	Si	A veces	No	Si	A veces	No	Si	A veces		No	
1	Recepción de la información	RIJ	X				X			X			66.6%	33.3%		Se comunica el juego
			X			X			X			100%				Se procede a formar grupos.

	n sobre el juego		X			X			X			100%			Entrega del material a los grupos.
			X			X			X			100%			Explicación del juego
2	Ejecución del juego	EJ	X			X			X			100%			Participación de los alumnos en el juego.
			X			X			X			100%			Uso de la pizarra para el juego.
3	Identificación de los conceptos y procesos	ICP	X			X			X			100%			A través de una pregunta desestabilizadora logra que sus alumnos se concentren y tengan interés en resolver el conflicto.
			X			X			X			100%			Se harán preguntas y explicación sobre la motivación.
			X			X			X			100%			Los alumnos conectarán lo realizado en la motivación con el nuevo aprendizaje.
			X			X			X			100%			Responden a las preguntas basándose en la actividad de la motivación, realizada por el docente.
4	Resuelven los ejercicios con el juego	REJ	X			X			X			100%			El docente entrega ejercicios a cada equipo
			X			X			X			100%			Se realiza preguntas a los alumnos del tema. Participación de los grupos.
			X			X			X			100%			Participación de los alumnos en la respuesta de las preguntas.
			X			X			X			100%			Uso de la pizarra para la conclusión de los ejercicios.
			X			X			X			100%			Aplicación de una prueba escrita logra evaluar a los estudiantes

															individualmente a través de la lista de cotejo.	
			X			X			X			100%			Los alumnos resuelven la prueba escrita individualmente.	
5	Manifestación de las relaciones interpersonales	MRI	X			X			X			100%			Saludo cordialmente a los alumnos.	
			X			X			X			100%			Preguntas sobre el estado anímico de los alumnos.	
			X			X			X			100%			Se pregunta si es que ha habido algún niño que ha faltado.	
			X			X			X			100%			Interés por los compañeros ausentes.	
				X		X			X			66.6%	33.3%			Aplicación de preguntas relacionadas al trabajo en equipo.
				X		X			X			66.6%	33.3%			Reflexión de los alumnos al responder las preguntas.
				X		X			X			66.6%	33.3%			Explicación de la importancia de trabajar en equipo.
				X		X			X			66.6%	33.3%			Los alumnos responden sobre su participación en grupo y demuestran sus inquietudes para mejorar.
6	Manifestación de las relaciones intrapersonales	MRIT	X			X			X			100%			Se aplica una hoja de autoevaluación a cada estudiante	
			X			X			X			100%			Los alumnos resuelven la hoja de autoevaluación teniendo en cuenta los logros y dificultades que tuvieron durante el tema.	

En la categoría: **Recepción de la información sobre el juego (RIJ)**, de las sesiones 1, 2 y 3, concretizadas en los ítems, se comunica el juego, se procede a formar grupos, entrega del material a los grupos, explicación del juego, nos muestra las siguientes evidencias: que habiendo en todo momento dejando en claro la información sobre el juego, aunque en el ítem “se comunica el juego” en un 66.6% y a veces en un 33.3%, a pesar de ello los alumnos mostraron interés por saber de qué se trata el juego, prestando atención a las indicaciones de los docentes. Asimismo, en la categoría: **Ejecución del juego (EJ)**, de las sesiones 1, 2 y 3, concretizadas en los ítems, hubo participación de los alumnos en el juego, uso de la pizarra para el juego, de la guía de observación de la primera sesión, se evidencia que los niños siguieron las indicaciones durante el juego, y pudieron obtener los datos necesarios para realizar las distintas actividades grupales e individuales en la sesiones. En la categoría: **Identificación de los conceptos y procesos (ICP)**, de las sesiones 1, 2 y 3, concretizadas en los ítems, a través de una pregunta desestabilizadora logra que sus alumnos se concentren y tengan interés en resolver el conflicto, se harán preguntas y explicación sobre la motivación, los alumnos conectaran lo realizado en la motivación con el nuevo aprendizaje, responden a las preguntas basándose en la actividad de la motivación, realizada por el docente, nos muestra las siguientes evidencias: la docente realizó la pregunta desestabilizadora que permitió que los alumnos relacionen la motivación con el tema a tratar y durante los diferentes momentos de la sesión impartió los conceptos que se necesitan para llegar a descubrir el conocimiento. En la categoría: **Resuelven los ejercicios con el juego (REJ)**, de las sesiones 1, 2 y 3, concretizadas en los ítems, se evidencia que el docente entrega ejercicios a cada equipo, se realiza preguntas a los alumnos del tema, participación de los grupos, participación de los alumnos en la respuesta de las preguntas, uso de la pizarra para la conclusión de los ejercicios, aplicación de una prueba escrita logra evaluar a los estudiantes individualmente a través de la lista de cotejo, los alumnos resuelven la prueba escrita individualmente, de la guía de observación de la primera sesión, nos muestra las siguientes evidencias: cuando se terminan los juegos colectivos, se toma de base la experiencia compartida para poder desarrollar los ejercicios grupales e individuales satisfactoriamente. Esto es notorio en la corrección de la prueba escrita realizada a los alumnos en todas las sesiones. Asimismo, en la categoría: **Manifestación de las relaciones interpersonales (MRI)**, de las sesiones 1, 2 y 3, concretizadas en los ítems, saludo cordialmente a los alumnos, preguntas sobre el estado anímico de los alumnos, se pregunta si es que ha habido algún niño que ha faltado, interés por los compañeros ausentes, aplicación de preguntas relacionadas al trabajo en equipo, reflexión de los alumnos al responder las

preguntas, explicación de la importancia de trabajar en equipo, los alumnos responden sobre su participación en grupo y demuestran sus inquietudes para mejorar, se aplica una hoja de autoevaluación a cada estudiante, los alumnos resuelven la hoja de autoevaluación teniendo en cuenta los logros y dificultades que tuvieron durante el tema, nos muestra las siguientes evidencias: durante la sesión la docente comparte con los alumnos y logra que ellos puedan trabajar en equipo, respetando las normas, pero también faltó en la “aplicación de preguntas relacionadas al trabajo en equipo”, la cual se realizó satisfactoriamente en un 66.6% y a veces en un 33.3%, asimismo en la “reflexión de los alumnos al responder las preguntas”, en la “explicación de la importancia de trabajar en equipo” y cuando “los alumnos responden sobre su participación en grupo y demuestran sus inquietudes para mejorar”, se logró obtener el mismo porcentaje. Esto debido a que en la primera sesión el tiempo apremió y no se pudo completar correctamente la sesión. Finalizando con la categoría: **Manifestación de las relaciones intrapersonales (MRIT)**, de las sesiones 1, 2 y 3, concretizadas en los ítems, se aplica una hoja de autoevaluación a cada estudiante, los alumnos resuelven la hoja de autoevaluación teniendo en cuenta los logros y dificultades que tuvieron durante el tema, se evidencia que: la docente al aplicar la hoja de autoevaluación logra que los alumnos expresen lo que sienten referente al trabajo realizado en el aula, lo cual nos muestra no solo su aprendizaje en el aula sino permitir que se expresen sin temor.

En estas sesiones se permitió que el alumno pueda interactuar con sus compañeros, esta interacción permite que el niño tenga mayor confianza en ser como es, ya que es un momento divertido y sin presiones. Para los alumnos el trabajar en equipo todavía viene siendo de mucho esfuerzo esto es cuando tiene que trabajar en grupos grandes ya sea de 7 u 8 integrantes, y es diferente cuando se trabaja de forma colectiva de solo 4 o 5 integrantes por equipo. Los alumnos al realizar las diferentes actividades de la sesión se mostraron en todo momento con una actitud participativa y a ver que recibían las felicitaciones se pudo notar la alegría que emanaba de él, pero esto no solo era en los momentos de participación si no que al trabajar en equipo cuando les salían bien una resultado se alegraban tanto; es por eso que los alumnos cuando se sienten útiles se alegran y tratan de resaltar entre los demás para sentirse bien ya que hay una falta de afecto por los padres en apoyarlos ante cualquier circunstancia, por ello esto hizo que se reforzara y se pudiera ver las relaciones intrapersonales relacionado a cómo se siente el niño y las relaciones interpersonales

cuando tienen que trabajar en equipo. Por ello es importante que el docente siempre refuerce no solo la parte cognitiva si no la parte volitiva y afectiva del niño ya que esto permite que el alumno se relacione mejor con sus compañeros y próximamente con la sociedad en que le toca vivir. El niño para poder trabajar en grupo debe tener ciertas normas que debe seguir y al haber un respeto mutuo a la hora de hacer las filas o a la hora de colocar los ganchos, mejora las relaciones interpersonales y se fortalece la autoestima del niño por ser respetado y valorado por sus compañeros y la docente. El cuidado del material debe ser muy valorado por el niño ya que el docente explica que lo podemos volver a reusar para otras clases, entendiendo que no deben de llevarlo a casa y dándole la libertad que lo coloquen donde lo encontraron y esto demuestra la práctica de valores, la cual necesita ser reforzada durante las siguientes sesiones y fundamentalmente por los padres de familia. Siendo las primeras sesiones hubo ciertos conflictos en el niño con respecto a las normas, pero al notar esto se refuerza en todo momento la importancia del respeto hacia los compañeros y la docente, esto ha permitido que los propios alumnos se recuerden entre ellos las normas para trabajar mejor en clase, esto demuestra que hay interés de parte de los niños por realizar una clase diferente que les lleve siempre a aprender en contacto directo con sus compañeros a través del juego y el trabajo en equipo.

PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN

HIPÓTESIS DE ACCIÓN 2

La aplicación de sesiones de clase que mejoran el clima de aula favorece el aprendizaje de la matemática

FUENTE DE VERIFICACIÓN: LA GUÍA DE OBSERVACIÓN

LA GUÍA DE OBSERVACIÓN

Resumen

N°	categorías	Códigos	Estimación									Información relevante relacionada con la categoría (dato clave)
			Sesión 4			Sesión 5			Total %			
			Si	A veces	No	Si	A veces	No	Si	A veces	No	
1	Participación de los alumnos durante la clase	PDC	X			X			100			Preguntas sobre el estado anímico de los alumnos.
			X			X			100%			Se pregunta si es que ha habido algún niño que ha faltado.
			X			X			100%			Interés por los compañeros ausentes.
			X			X			100%			Se realiza preguntas a los alumnos del tema.
			X			X			100%			Participación de los alumnos en la respuesta de las preguntas.
			X			X			100%			Se realiza preguntas de reflexión sobre la utilidad de lo aprendido en clase.

			X			X			100%			Los alumnos responden las preguntas y encuentran la utilidad de lo aprendido en clase.
			X			X			100%			Aplicación de preguntas relacionadas al trabajo en equipo.
			X			X			100%			Reflexión de los alumnos al responder las preguntas.
			X			X			100%			Explicación de la importancia de trabajar en equipo.
			X			X			100%			Seguirán participando los alumnos en el juego
			X			X			100%			El docente realiza preguntas relacionadas al juego.
			X			X			100%			Se harán preguntas relacionadas a la motivación.
2	Recepción de la información de las actividades	RIA	X			X			100%			Se realiza una actividad que impacte al alumno.
			X			X			100%			Se pasará a formar grupos.
				X			X			100%		Los alumnos se divierten y muestran curiosidad por el nuevo tema.
			X				X		50%	50%		Preguntas sobre el interés de los alumnos en la actividad realizada.
			X			X			100%			Se comunica el juego.
			X			X			100%			Se procede a formar grupos.
			X			X			100%			Entrega del material a los grupos.
			X			X			100%			Explicación del juego.
3	Intercambio de	IIA	X			X			100%			Responden a las preguntas basándose en la actividad de la motivación.

	ideas entre alumnos		X			X			100%			Responden a las preguntas.
			X			X			100%			Se aplica la técnica de la lluvia de ideas.
			X				X		50%	50%		Los alumnos expresan sus sentimientos y saberes sin temor.
			X			X			100%			Explicación de la importancia de trabajar en armonía y sin pelear durante el juego.
4	Integración durante los juegos	IDJ	X			X			100%			Los alumnos se divierten jugando.
			X			X			100%			Los alumnos comparten el material con sus compañeros de grupo.
			X					x	50%		50%	Apreciación de los alumnos sobre el juego.
5	Resuelven los ejercicios con el juego.	REJ	X			X			100%			Los alumnos resuelven la prueba escrita individualmente.
			X				X		50%	50%		Los alumnos comparten el material con sus compañeros de grupo.
			X			X			100%			El docente entrega ejercicios a cada equipo
			X			X			100%			Uso de la pizarra para la conclusión de los ejercicios.
			X			X			100%			El docente comunica a los alumnos sobre la prueba escrita.
			X			X			100%			Se procede a que los alumnos formen secuencias en grupos.

En la categoría: **Participación de los alumnos durante la clase (PDC)**, de las sesiones 4 y 5, concretizadas en los ítems, preguntas sobre el estado anímico de los alumnos, se pregunta si es que ha habido algún niño que ha faltado, interés por los compañeros ausentes, se realiza preguntas a los alumnos del tema, participación de los alumnos en la respuesta de las preguntas, se realiza preguntas de reflexión sobre la utilidad de lo aprendido en clase, los alumnos responden las preguntas y encuentran la utilidad de lo aprendido en clase, aplicación de preguntas relacionadas al trabajo en equipo, reflexión de los alumnos al responder las preguntas, explicación de la importancia de trabajar en equipo, seguirán participando los alumnos en el juego, el docente realiza preguntas relacionadas al juego, se harán preguntas relacionadas a la motivación, nos muestra las siguientes evidencias: los docentes durante las sesiones hacen participar a los alumnos mediante distintas preguntas relacionadas a su estado de ánimo o al tema a tratar, teniendo como respuesta que los alumnos puedan acercarse más a los docentes y al conocimiento durante estas sesiones. En la categoría: **Recepción de la información de las actividades (RI)**, de las sesiones 4 y 5, concretizadas en los ítems, se realiza una actividad que impacte al alumno, se pasará a formar grupos, los alumnos se divierten y muestran curiosidad por el nuevo tema, preguntas sobre el interés de los alumnos en la actividad realizada, se comunica el juego, se procede a formar grupos, entrega del material a los grupos, explicación del juego, nos muestra las siguientes evidencias: la docente desde la motivación está haciendo conocer a los alumnos toda la información necesaria para descubrir el conocimiento de una manera divertida, a través de la interacción y el juego. Pero se observa que “los alumnos se divierten y muestran curiosidad por el nuevo tema” se da a veces en un 100%, y la realización de “preguntas sobre el interés de los alumnos en la actividad realizada” se logra satisfactoriamente en un 50% y a veces en un 50 %. En la categoría: **Intercambio de Ideas entre alumnos (IIA)**, de las sesiones 4 y 5, concretizadas en los ítems, responden a las preguntas basándose en la actividad de la motivación, responden a las preguntas, se aplica la técnica de la lluvia de ideas, los alumnos expresan sus sentimientos y saberes sin temor, explicación de la importancia de trabajar en armonía y sin pelear durante el juego, nos muestra las siguientes evidencias: los docentes al permitir que los alumnos puedan interactuar libremente, hace posible que puedan compartir sus ideas y se refuerce el respeto al diálogo durante las sesiones. Aunque “los alumnos expresan sus sentimientos y saberes sin temor” se realiza satisfactoriamente en un 50% y a veces en un 50 %. En la categoría: **Integración durante los juegos (IDJ)**, de las sesiones 4 y 5, concretizadas en los ítems, los alumnos se divierten jugando, los

alumnos comparten el material con sus compañeros de grupo, apreciación de los alumnos sobre la clase, nos muestra las siguientes evidencias: los alumnos al comprender de que se trata el juego, pueden interactuar respetando las normas y respetándose a ellos mismos. Pero pudimos observar que solo en un 50% los docentes realizaron la “apreciación de los alumnos sobre el juego” y el otro 50% no se le preguntó sobre su apreciación sobre el juego. Finalizando con la categoría: **Resuelven los ejercicios con el juego (REJ)**, de las sesiones 4 y 5, concretizadas en los ítems, los alumnos resuelven la prueba escrita individualmente, los alumnos comparten el material con sus compañeros de grupo, el docente entrega ejercicios a cada equipo, uso de la pizarra para la conclusión de los ejercicios, el docente comunica a los alumnos sobre la prueba escrita, se procede a que los alumnos formen secuencias en grupos, nos muestra las siguientes evidencias: los alumnos pueden desarrollar el trabajo en grupo e individual, tomando de base lo comprendido en los juegos. Esto se demuestra en la revisión de la prueba escrita. Notamos además que a veces, en un 50 % “los alumnos comparten el material con sus compañeros de grupo”, y en el otro 50% comparten el material satisfactoriamente.

En esta sesión pudimos notar que los alumnos participaron colectivamente e individualmente, para lograr la armonía en el aula. Los alumnos se sintieron muy bien al poder participar, en actividades que tengan que ver con el movimiento y no con estar estáticos, y es lo que los alumnos no quieren estarlo aún se pudo percatar un poco de desorden en el desarrollo del juego colectivo ya que aún no controlan sus ganas de participar y de relajarse, pero para ello los alumnos tenía que tener conocimiento de algunas normas que permitirán el desarrollo adecuado de la actividad. Durante las actividades respetaron las normas aunque no en un cien por ciento, ya que aun les es difícil compartir con sus compañeros, esto se debe a que ellos tampoco se sienten valorados, se percató las ansias de formar parte de una atención ya sea por el profesor o por sus compañero y es que ello sucede ya que muchos niños carecen de atención de los padres ya sea porque trabajan o porque están ocupados en la atención de sus otros hijos, por ello los alumnos al expresar se en la aula de manera inadecuada tratan de llamar la atención a quienes le rodean. Asimismo la motivación ayudo a que los niños puedan integrarse, se vio mucha participación de los niños, al principio había muchas discusiones entre ellos, poca tolerancia, pero a medida que los docentes se acercaban y daban indicaciones, esto iba tranquilizándose y los alumnos comenzaban a trabajar en equipo, a pesar que hubo también algunos atropellos entre los

mismos niños, se pudo verificar que los juegos colectivos si ayudan a que pueda generarse un buen clima de aula, pero para que se logre esto debe de ser una actividad constante y permanente para que los niños puedan sociabilizarse y puedan conocerse, mientras que se les mantenga alejados y sin contacto con otro niño de su edad jamás podrán mantener una buena relación. Con lo que respecta al trabajo colectivo de los alumnos, en el desarrollo de las sesiones los alumnos mostraron habilidades que no pueden ser vista a simple vista, ya que niños que no resaltan mucho en el aula pudieron sentirse aptos para resolver los ejercicios propuestos, ya que a través del juego y la participación, hizo que los alumnos puedan aprender e interactuar con sus compañeros. Por otro lado no fue necesario recalcar a los alumnos la necesidad de cuidar el material ya que por ellos mismos fueron responsables de hacerlo. Esto les servirá no solo en la época escolar sino en su vida diaria, ya que su situación económica los empuja a no derrochar lo que tienen.

CODIFICACIÓN Y/O CATEGORIZACIÓN DE LA INFORMACIÓN

HIPÓTESIS DE ACCIÓN 3

La aplicación de la técnica didáctica del juego colectivo logra que el alumno participe activamente durante el aprendizaje de la matemática.

FUENTE DE VERIFICACIÓN: LA GUÍA DE OBSERVACIÓN

LA GUÍA DE OBSERVACIÓN

Resumen

N°	categorías	Códigos	Estimación											Información relevante relacionada con la categoría (dato clave)	
			Sesión 6			Sesión 7			Sesión 8			Total %			
			Si	A veces	No	Si	A veces	No	Si	A veces	No	Si	A veces		No
1	Recepción de la información del juego	RIJ		X		X			X			66.6%	33.3%		Se comunica el juego.
			X			X			X			100%			Explicación de la importancia de que todos participen durante el juego.
			X			X			X			100%			Se procede a formar grupos.
			X			X			X			100%			Explicación del juego.
			X			X			X			100%			Entrega del material a los grupos.
2		EJ	X			X			X			100%			Uso de la pizarra para el juego.

	Ejecución del juego		X			X			X			100%			Participación activa de los alumnos en el juego.
3	Identificación de los conceptos y procesos	ICP	X			X			X			100%			Se realiza una pregunta desestabilizadora.
			X			X			X			100%			Se harán preguntas y explicación sobre la motivación.
			X			X			X			100%			Se conecta lo realizado en la motivación con el nuevo aprendizaje.
			X			X			X			100%			Responden a las preguntas basándose en la actividad de la motivación.
			X			X			X			100%			Muestran interés en resolver el conflicto.
4	Resuelven los ejercicios con el juego	REJ	X			X			X			100%			El docente comunica a los alumnos sobre la prueba escrita.
				X		X			X			66.6%	33.3%		Aplicación de una prueba escrita para evaluar sus aprendizajes
				X		X			X			66.6%	33.3%		Resuelven la prueba escrita mediada por el docente.
			X			X			X			100%			El docente entrega ejercicios a cada equipo.
5	Integración de los alumnos durante las actividades	IDA	X			X			X			100%			Los alumnos comparten el trabajo y los materiales en el grupo.
			X			X			X			100%			Uso de la pizarra para la conclusión de los ejercicios.
			X			X			X			1000%			Se procede a que los alumnos trabajen en grupos.
			X			X			X			100%			Explicación sobre la importancia de jugar para aprender.

			X			X			X			100%			Demuestran interés de aprender jugando.
			X			X			X			100%			Aplicación de la técnica de la lluvia de ideas.
			X			X			X			100%			Los alumnos expresan sus sentimientos y saberes sin temor.
6	Participación de los alumnos durante la clase	PD C	X			X			X			100%			Participación activa de los alumnos en el juego.
				X		X			X			66.6%	33.3%		Preguntas sobre el interés de los alumnos en la actividad realizada.
			X			X			X			100%			Se realizan preguntas a los alumnos del tema.
			X			X			X			100%			Los alumnos responden a las preguntas.
			X				X		X			66.6%	33.3%		Se realiza preguntas de reflexión sobre la utilidad de lo aprendido en clase.
			X			X			X			100%			Preguntas relacionadas al juego realizado
			X				X		X			66.6%	33.3%		Reflexión sobre la importancia de la sinceridad.
			X			X			X			100%			Los alumnos responden las preguntas y encuentran la utilidad de lo aprendido en clase.
				X		X			X			66.6%	33.3%		Preguntas sobre el estado anímico de los alumnos.
			X			X			X			100%			Se pregunta si es que ha habido algún niño que ha faltado.
X			X			X			100%			Interés por los compañeros ausentes.			

En la categoría: **Recepción de la información sobre el juego (RIJ)**, de las sesiones 6, 7 y 8, concretizadas en los ítems, se comunica el juego, explicación de la importancia de que todos participen durante el juego, se procede a formar grupos, explicación del juego, entrega del material a los grupos, nos muestra las siguientes evidencias: que habiendo en todo momento dejando en claro la información sobre el juego, aunque en el ítem “se comunica el juego” en un 66.6% y a veces en un 33.3%, a pesar de ello los alumnos mostraron interés por saber de qué se trata el juego, prestando atención a las indicaciones de los docentes. Asimismo, en la categoría: **Ejecución del juego (EJ)**, de las sesiones 6, 7 y 8, concretizadas en los ítems, uso de la pizarra para el juego, participación activa de los alumnos en el juego nos muestra las siguientes evidencias: que los niños siguieron las indicaciones durante el juego, y pudieron obtener los datos necesarios para realizar las distintas actividades grupales e individuales en las sesiones. En la categoría: **Identificación de los conceptos y procesos (ICP)**, de las sesiones 6, 7 y 8, concretizadas en los ítems, se realiza una pregunta desestabilizadora, se harán preguntas y explicación sobre la motivación, se conecta lo realizado en la motivación con el nuevo aprendizaje, responden a las preguntas basándose en la actividad de la motivación, muestran interés en resolver el conflicto, nos muestra las siguientes evidencias: los docentes en todas las sesiones van haciendo que el alumno se acerque al conocimiento a través de la participación, a través de preguntas que le causen cierta duda y que de esta manera puedan llegar a identificar los conceptos y procesos que le permitirán construir el conocimiento. En la categoría: **Resuelven los ejercicios con el juego (REJ)**, de las sesiones 6, 7 y 8, concretizadas en los ítems, el docente comunica a los alumnos sobre la prueba escrita, aplicación de una prueba escrita para evaluar sus aprendizajes, resuelven la prueba escrita mediada por el docente, el docente entrega ejercicios a cada equipo, se evidencia que: a través de la participación el alumno puede compartir lo que aprendió en los juegos y poder de una manera individual resolver los ejercicios propuestos en la prueba escrita, demostrando que puede realizar lo aprendido grupal e individualmente. En la sexta sesión hubo un inconveniente con las copias de la prueba escrita por lo tanto en la “aplicación de una prueba escrita para evaluar sus aprendizajes” y “resuelven la prueba escrita mediada por el docente”, se logra obtener satisfactoriamente 66.6 % y a veces un 33.3%. Asimismo, en la categoría: **Integración de los alumnos durante las actividades (IDA)**, de las sesiones 6, 7 y 8, concretizadas en los ítems, los alumnos comparten el trabajo y los materiales en el grupo, uso de la pizarra para la conclusión de los ejercicios, se procede a que los alumnos trabajen en grupos, explicación sobre la importancia de jugar para aprender,

demuestran interés de aprender jugando, aplicación de la técnica de la lluvia de ideas, los alumnos expresan sus sentimientos y saberes sin temor, nos muestra las siguientes evidencias: los docentes permiten que los alumnos comuniquen lo que sienten y lo que piensan, esto permite que haya mayor confianza y pueda haber mayor integración, ya que en todo momento se debe de respetar las normas propuestas que los docentes en todo momento les recuerdan. Finalizando con la categoría: **Participación de los alumnos durante la clase (PDC)**, de las sesiones 6, 7 y 8, concretizadas en los ítems, participación activa de los alumnos en el juego, preguntas sobre el interés de los alumnos en la actividad realizada, se realizan preguntas a los alumnos del tema, los alumnos responden a las preguntas, se realiza preguntas de reflexión sobre la utilidad de lo aprendido en clase, preguntas relacionadas al juego realizado, reflexión sobre la importancia de la sinceridad, los alumnos responden las preguntas y encuentran la utilidad de lo aprendido en clase, preguntas sobre el estado anímico de los alumnos, se pregunta si es que ha habido algún niño que ha faltado, interés por los compañeros ausentes, se evidencia que: en todo momento de las sesiones los docentes hacen que los niños participen a través de diferentes preguntas, actividades y juegos que gustan mucho al niño y lo lleva a participar gustosamente y activamente, libre de tensiones y preocupaciones. Se pudo observar que en “preguntas sobre el interés de los alumnos en la actividad realizada”, “se realiza preguntas de reflexión sobre la utilidad de lo aprendido en clase”, “reflexión sobre la importancia de la sinceridad” y “preguntas sobre el estado anímico de los alumnos”, se logró obtener satisfactoriamente un 66.6 % y a veces un 33.3%.

Nuestras últimas sesiones reflejan una participación activa, en donde el alumno y el docente manifiestan una mejor relación interpersonal dando como resultado que el alumno pueda expresar lo que siente libremente y responder interrogantes intrapersonales. En estas últimas sesiones los alumnos estuvieron participando todo el tiempo, siempre orientados por los docentes, y estableciendo normas para poder respetarse unos a otros. Las actividades que se presentaron fueron de los más divertidas y agradables para los alumnos e incluso para la docente de aula Maribel quien no dejo de mostrar su felicidad cuando los niños participaban, jugaban y respetaban a sus compañeros en todo momento. Esto hizo más eficaz los aprendizajes de los niños al resolver problemas de multiplicación y fracciones, ellos pudieron hacerlo de manera rápida y divertida, ello se evidencio

en las pruebas escritas. Por ello se recalcó mucho que los alumnos deben de escuchar ya que es una de las características básicas para el aprendizaje, pero es lo que la docente de aula raras veces recalca y si lo hace lo manifiesta de una manera autoritaria. Los alumnos pudieron compartir los materiales y saber qué hacer con ello ya que se les hizo una costumbre participar de esa manera, aún sigue habiendo muchos rezagos que mejorar con lo que respecta al clima de aula pero creemos que se podrá mejorar si hay un constante apoyo de parte de los padres de familia y mucho más de la docente encargada de aula. Se puede rescatar que a los niños les gusta tocar y manipular objetos de la realidad, a pesar de que ya se hayan acostumbrado a estar sentados, ellos sienten la necesidad de moverse y de participar, esto lo notamos cuando los niños aplauden cuando ven los materiales traídos por los docentes. El interactuar para el niño favorece sus relaciones interpersonales e intrapersonales ya que es consciente del respeto que debe haber para sus compañeros y para sí mismo. Esto va a ser valorado en la sociedad ya que desde casa comparte e interactúa con sus familiares y el saber respetar va mejorar la relación familiar y luego la relación con todos sus semejantes.

ANEXO 7

MATRIZ DE ANÁLISIS DE LAS SESIONES, EN FUNCIÓN A LAS CATEGORÍAS

Objetivo 1: Desarrollar la técnica didáctica del juego colectivo para favorecer las relaciones interpersonales e intrapersonales

Hipótesis específica 1: La aplicación de la técnica didáctica del juego colectivo favorece las relaciones interpersonales e intrapersonales durante el aprendizaje de la matemática

CATEGORÍAS	CÓDIGOS	SESIONES	INDICADORES
Recepción de la información sobre el juego.	RIJ	Sesión N° 1 Poniendo la imagen	Representa gráficamente los datos numéricos en un pictograma.
			Interpreta información numérica en pictogramas.
		Sesión N° 2 ¿Cuánto mide lo de adentro?	Resuelve problemas calculando el área del cuadrado y rectángulo en unidades arbitrarias.
		Sesión N° 3 Los triángulos rellenos	Resuelve problemas calculando el área del triángulo en unidades arbitrarias.
Ejecución del juego	EJ	Sesión N° 1 Poniendo la imagen	Representa gráficamente los datos numéricos en un pictograma.

			Interpreta información numérica en pictogramas.
		Sesión N° 2 ¿Cuánto mide lo de adentro?	Resuelve problemas calculando el área del cuadrado y rectángulo en unidades arbitrarias.
		Sesión N° 3 Los triángulos rellenos	Resuelve problemas calculando el área del triángulo en unidades arbitrarias.
Identificación de los conceptos y procesos	ICP	Sesión N° 1 Poniendo la imagen	Representa gráficamente los datos numéricos en un pictograma. Interpreta información numérica en pictogramas.
		Sesión N° 2 ¿Cuánto mide lo de adentro?	Resuelve problemas calculando el área del cuadrado y rectángulo en unidades arbitrarias.
		Sesión N° 3 Los triángulos rellenos	Resuelve problemas calculando el área del triángulo en unidades arbitrarias.
Resuelven los ejercicios con el juego	REJ	Sesión N° 1 Poniendo la imagen	Representa gráficamente los datos numéricos en un pictograma. Interpreta información numérica en pictogramas.
		Sesión N° 2 ¿Cuánto mide lo de adentro?	Resuelve problemas calculando el área del cuadrado y rectángulo en unidades arbitrarias.

		Sesión N° 3 Los triángulos rellenos	Resuelve problemas calculando el área del triángulo en unidades arbitrarias.
Manifestación de las relaciones interpersonales	MRI	Sesión N° 1 Poniendo la imagen	Representa gráficamente los datos numéricos en un pictograma. Interpreta información numérica en pictogramas.
		Sesión N° 2 ¿Cuánto mide lo de adentro?	Resuelve problemas calculando el área del cuadrado y rectángulo en unidades arbitrarias.
		Sesión N° 3 Los triángulos rellenos	Resuelve problemas calculando el área del triángulo en unidades arbitrarias.
Manifestación de las relaciones intrapersonales	MRIT	Sesión N° 1 Poniendo la imagen	Representa gráficamente los datos numéricos en un pictograma. Interpreta información numérica en pictogramas.
		Sesión N° 2 ¿Cuánto mide lo de adentro?	Resuelve problemas calculando el área del cuadrado y rectángulo en unidades arbitrarias.
		Sesión N° 3 Los triángulos rellenos	Resuelve problemas calculando el área del triángulo en unidades arbitrarias.

MATRIZ DE ANÁLISIS DE LAS SESIONES, EN FUNCIÓN A LAS CATEGORÍAS

Objetivo 2: Aplicar sesiones de clase que mejoren el clima de aula para que el alumno aprenda matemática.

Hipótesis específica 2: La aplicación de sesiones de clase que mejoren el clima de aula favorece el aprendizaje de la matemática

CATEGORÍAS	CÓDIGOS	SESIONES	INDICADORES
Participación de los alumnos durante la clase	PDC	Sesión N° 4 Saltando números	Descubre el patrón de repetición en una sucesión aritmética y los procedimientos que usó para encontrarlo.
		Sesión N° 5 Sígueme si puedes	Formula ejemplos de sucesiones de razón aritmética en forma creciente y decreciente.
Recepción de la información de las actividades.	RIA	Sesión N° 4 Saltando números	Descubre el patrón de repetición en una sucesión aritmética y los procedimientos que usó para encontrarlo.
		Sesión N° 5 Sígueme si puedes	Formula ejemplos de sucesiones de razón aritmética en forma creciente y decreciente.
Intercambio de ideas entre alumnos	IIA	Sesión N° 4 Saltando números	Descubre el patrón de repetición en una sucesión aritmética y los procedimientos que usó para encontrarlo.

		Sesión N° 5 Sígueme si puedes	Formula ejemplos de sucesiones de razón aritmética en forma creciente y decreciente.
Integración durante los juegos	IDJ	Sesión N° 4 Saltando números	Descubre el patrón de repetición en una sucesión aritmética y los procedimientos que usó para encontrarlo.
		Sesión N° 5 Sígueme si puedes	Formula ejemplos de sucesiones de razón aritmética en forma creciente y decreciente.
Resuelven los ejercicios con el juego	REJ	Sesión N° 4 Saltando números	Descubre el patrón de repetición en una sucesión aritmética y los procedimientos que usó para encontrarlo.
		Sesión N° 5 Sígueme si puedes	Formula ejemplos de sucesiones de razón aritmética en forma creciente y decreciente.

MATRIZ DE ANÁLISIS DE LAS SESIONES, EN FUNCIÓN A LAS CATEGORÍAS

Objetivo 3: Lograr a través de la técnica didáctica del juego colectivo que los alumnos participen durante el aprendizaje de la matemática.

Hipótesis específica 3: La aplicación de la técnica didáctica del juego colectivo logra que el alumno participe durante el aprendizaje de la matemática

CATEGORÍAS	CÓDIGOS	SESIONES	INDICADORES
Recepción de la información sobre el juego	RIJ	Sesión N° 6: Partiéndolo todo	Expresa la fracción que representa parte de un objeto o de una cantidad de objetos.
		Sesión N° 7: Persiguiendo el problema	Resuelve problemas de adición y sustracción de fracciones homogéneas.
		Sesión N° 8: Jugando a multiplicar	Resuelve problemas multiplicativos de manera colectiva.
Ejecución del juego.	EJ	Sesión N° 6: Partiéndolo todo	Expresa la fracción que representa parte de un objeto o de una cantidad de objetos.
		Sesión N° 7: Persiguiendo el problema	Resuelve problemas de adición y sustracción de fracciones homogéneas.
		Sesión N° 8: Jugando a multiplicar	Resuelve problemas multiplicativos de manera colectiva.
Identificación de los conceptos y procesos	ICP	Sesión N° 6: Partiéndolo todo	Expresa la fracción que representa parte de un objeto o de una cantidad de objetos.
		Sesión N° 7: Persiguiendo el problema	Resuelve problemas de adición y sustracción de fracciones homogéneas.

		Sesión N° 8: Jugando a multiplicar	Resuelve problemas multiplicativos de manera colectiva.
Resuelven los ejercicios con el juego	REJ	Sesión N° 6: Partiéndolo todo	Expresa la fracción que representa parte de un objeto o de una cantidad de objetos.
		Sesión N° 7: Persiguiendo el problema	Resuelve problemas de adición y sustracción de fracciones homogéneas.
		Sesión N° 8: Jugando a multiplicar	Resuelve problemas multiplicativos de manera colectiva.
Integración de los alumnos durante las actividades	IAA	Sesión N° 6: Partiéndolo todo	Expresa la fracción que representa parte de un objeto o de una cantidad de objetos.
		Sesión N° 7: Persiguiendo el problema	Resuelve problemas de adición y sustracción de fracciones homogéneas.
		Sesión N° 8: Jugando a multiplicar	Resuelve problemas multiplicativos de manera colectiva.
Participación de los alumnos durante la clase	PDC	Sesión N° 6: Partiéndolo todo	Expresa la fracción que representa parte de un objeto o de una cantidad de objetos.
		Sesión N° 7: Persiguiendo el problema	Resuelve problemas de adición y sustracción de fracciones homogéneas.
		Sesión N° 8: Jugando a multiplicar	Resuelve problemas multiplicativos de manera colectiva.