

Karla Patricia Rodas García

Módulo de actividades basada en la integración del aprendizaje significativo en el programa de Educación Primaria de la Fundación Familias de Esperanza

Asesor: José Bidel Méndez Pérez



Universidad de San Carlos de Guatemala
FACULTAD DE HUMANIDADES
DEPARTAMENTO DE PEDAGOGÍA

Guatemala, marzo de 2,009

Este informe fue presentado por la autora como trabajo del Ejercicio Profesional Supervisado EPS previo a optar al grado de licenciada en Pedagogía y Administración Educativa

Guatemala, marzo de 2,009

TABLA DE CONTENIDO

Introducción	iii
1. Diagnóstico Institucional	
1.1. Datos generales de la institución	1
1.1.1. Nombre de la institución	1
1.1.2. Tipo de institución	1
1.1.3. Ubicación geográfica	1
1.1.4. Visión	1
1.1.5. Misión	1
1.1.6. Objetivos	1
1.1.7. Metas	2
1.1.8. Políticas	2
1.1.9. Estructura organizacional	2
1.1.10. Recursos	3
1.2. Procedimientos y técnicas utilizadas para el diagnóstico	5
1.3. Lista de carencias y análisis de problemas	5
1.4. Prioridad	6
1.5. Análisis de viabilidad y factibilidad	8
1.6. Problema seleccionado	9
1.7. Solución propuesta	9
2. Perfil del proyecto	10
2.1. Tema	10
2.2. Problema seleccionado	10
2.3. Localización	10
2.4. Unidad ejecutora	10
2.5. Características del proyecto	10
2.6. Justificación	11
2.7. Objetivos	12
2.7.1. General	12
2.7.2. Específicos	12

2.8. Metas	12
2.9. Beneficiarios	12
2.10. Actividades y acciones para la ejecución del proyecto	13
2.11. Financiamiento	13
2.12. Recursos	14
2.13. Cronograma de actividades	14
3. Ejecución del proyecto	16
3.1. Actividades	18
3.2. Productos y logros	18
3.3. Módulo de Actividades de Integración del Aprendizaje Significativo	19
4. Evaluación	132
4.1. Evaluación de diagnóstico	132
4.2. Evaluación del perfil del proyecto	132
4.3. Evaluación de la ejecución del proyecto	133
4.4. Evaluación final	135
Conclusiones	139
Recomendaciones	140
Bibliografía	141
Apéndices	142
Anexos	190

INTRODUCCIÓN

Este informe de EPS describe el diseño y elaboración de un módulo de actividades lúdico-educativas basadas en la integración del aprendizaje significativo, con el fin de contribuir al cumplimiento efectivo y eficaz de los objetivos y metas de cobertura y promoción escolar del programa de educación primaria de la Fundación Familias de Esperanza ubicada en La Antigua Guatemala del mes de febrero a septiembre de 2,007.

El contenido se presenta en cinco capítulos de la siguiente manera:

Capítulo I: Diagnóstico institucional que se refiere al estudio previo de la posición en la que se encuentra la institución en la cual se llevó a cabo el proyecto. Esta investigación permitió determinar algunos procesos internos y las necesidades del programa. En esta etapa del proceso la apropiada aplicación de técnicas e instrumentos convenientes propician la autenticidad de la información, es por ello que se planificó el uso de técnicas participativas y no participativas, que se describen en el mismo.

Capítulo II: Identificadas las necesidades y problemas del programa, se plantea una propuesta o perfil del proyecto que en forma sistemática y completa describe la posibilidad de satisfacer parcialmente la necesidad detectada tomando en cuenta los recursos y criterios que la institución contempla. Esta posibilidad se analiza y se sometió a un estudio de factibilidad y viabilidad para disminuir el riesgo en la decisión.

Capítulo III: Luego de considerar acuerdos para la realización del proyecto, se pusieron en marcha diversas tareas y actividades programadas y encaminadas al logro de los objetivos del EPS dentro del programa. La fase operativa inició en el momento en el cual se recopiló información que fundamentara el método de la integración del aprendizaje significativo como un medio de fortalecer áreas básicas en los estudiantes de educación primaria.

Capítulo IV: En todo proyecto que tiene la finalidad de satisfacer una necesidad se necesita de indicadores que posibiliten determinar la realización y funcionalidad del mismo. En esta etapa se adoptaron estrategias y condiciones que llevaron directamente a la evaluación del módulo de actividades basadas en la integración del aprendizaje significativo, para ello se cotejaron: la cantidad de alumnos que participaron del proyecto de reforzamiento escolar del programa de primaria de la Fundación Familias de Esperanza y que participaron en una serie de sesiones en las que se aplicó el módulo; y compararon los porcentajes de repitencia con los ciclos escolares 2,006 y 2,005.

Al final del informe se integran conclusiones basadas en los objetivos del plan del proyecto, recomendaciones y material de referencia y apoyo.

CAPÍTULO I DIAGNÓSTICO INSTITUCIONAL

1.1. Datos generales de la institución

1.1.1 Nombre de la institución: Programa de educación primaria de la Fundación Familias de Esperanza

1.1.2 Tipo de institución: El programa de educación primaria de la Fundación Familias de Esperanza, es una ONG de procedencia norteamericana que ofrece servicios de apoyo educativo a estudiantes del nivel primario procedentes de las comunidades del área sur del municipio de la Antigua Guatemala

1.1.3 Ubicación geográfica: Km. 2 Carretera a San Juan del Obispo, La Antigua Guatemala

1.1.4 Visión: El programa de educación primaria de la Fundación Familias de Esperanza no cuenta con una declaración de su visión, en su defecto cuenta dentro de su marco filosófico con aspiraciones denominadas Enfoque del programa: ¹

“Visitar escuelas con el fin de llevar el control de los estudiantes afiliados en asistencia, puntualidad, apreciaciones y conducta para impulsar el desarrollo académico. Esto permite la selección de niños y niñas para participar en los proyectos educativos que ejecutamos anualmente. Aplicamos diversidad de métodos, desde activo, interactivo, lúdico, multisensorial, hasta estimulación de áreas básicas, experiencias de los alumnos, etc.”

1.1.5 Misión: El programa de educación primaria de la Fundación Familias de Esperanza en su defecto a la declaración de misión, cuenta con una creencia, basada en sus objetivos y metas, descritas posteriormente: ²

“En los juegos los detalles se llenan de sentido y la percepción del mundo se hace más rica, diversa, crítica, esencial y más significativa. Es por ello que el educador del programa de primaria conoce, planifica y desarrolla competencias pedagógicas y numerosas posibilidades de fortalecer las capacidades intelectuales y críticas de los estudiantes mediante el uso apropiado de la potencia formativa de las actividades lúdicas.”

1.1.6 Objetivos: ³

“Atender a niños del nivel primario priorizando sus actividades educativas, para que tengan mejores oportunidades en la sociedad; acompañando a las familias en el proceso formativo.”

¹ Fundación Familias de Esperanza. Proyecto Educativo del Programa de Primaria del Área de Educación. La Antigua Guatemala, 2005. Pág. 4

² LOC CIT

³ Ibid, Pág. 2

*Promover el desarrollo integral de los niños en edad escolar primaria
Promover programas de superación educativa y académica
Cooperar con instituciones con fines educativos afines, particularmente con las escuelas del sector oficial de la parte sur del municipio”*

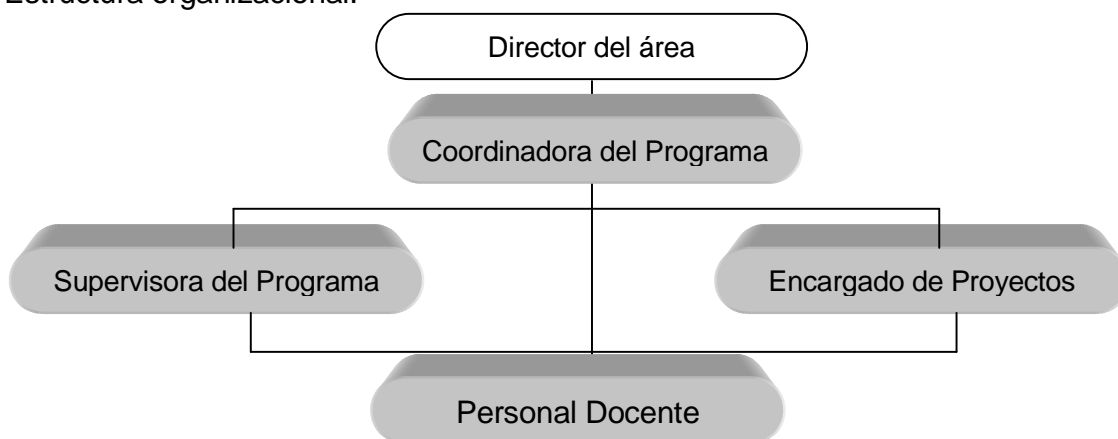
1.1.7 Metas: en su defecto el programa de primaria cuenta con ideales denominados resultados deseados: ⁴

*“Fortalecer los procesos educativos de los estudiantes afiliados para que mediante los beneficios lleven a cabo sus estudios de primaria completa.
Establecer medios formativos que creen un ambiente de seguridad y confianza evitando la deserción, ausentismo y repitencia.”*

1.1.8 Políticas: ⁵

*“Límites de apadrinados desafiados o graduados
Afiliación 50 % de niños por familia
Género
Clasificaciones de familias a, b y c
Exclusión de edades
Uso de carné
Repitencia
Desafiliación”*

1.1.9 Estructura organizacional: ⁶



Nota: Luego de analizar en consenso con la coordinación del programa de educación primaria se propuso según las normas administrativas de dirección y para poseer características de funcionalidad y unidad de mando el organigrama debía cambiar. En la sección de apéndices se adjunta la sugerencia planteada por la epesista.

⁴ Fundación Familias de Esperanza. Proyecto Educativo del Programa de Primaria del Área de Educación. La Antigua Guatemala, 2005. Pág. 4

⁵ Fundación Familias de Esperanza. Inventario de Políticas existentes en Common Hope. La Antigua Guatemala, 2007. Págs. 2—10, 12, 13 y 17

⁶ Fundación Familias de Esperanza. Proyecto Educativo del Programa de Primaria del Área de Educación. La Antigua Guatemala, 2005. Pág. 5

1.1.10 Recursos

Financieros ⁷

El programa se sostiene a través de donaciones de personas particulares (denominados Padrinos o Sponsor parents) o instituciones organizadas que donan cuotas económicas, productos en especie o servicios mensualmente y ONG's con fines similares. Para el efecto el Programa constituye un Presupuesto de Gastos anual, fraccionado en 12 meses de actividad, descrito a continuación:

Rubro	Promedio Mensual
Salarios	Q. 27,300.00
Alimentación	Q. 360.00
Reconocimientos	Q. 150.00
Seminarios y talleres	Q. 700.00
Viáticos de proyecto	Q. 50.00
Viáticos de familias	Q. 1,000.00
Impresiones y fotocopias	Q. 150.00
Total Mensual	Q. 29,710.00

Rubro	Promedio Anual
Salarios	Q. 327,600.00
Alimentación	Q. 4,320.00
Reconocimientos	Q. 1,800.00
Seminarios y talleres	Q. 8,400.00
Viáticos de proyecto	Q. 600.00
Viáticos de familias	Q. 12,000.00
Impresiones y fotocopias	Q. 1,800.00
Inscripciones escolares	Q. 39,360.00
Útiles escolares	Q. 120,000.00
Libros de texto	Q. 125,400.00
Apoyo a las escuelas	Q. 6,200.00
Sueldo casual (profesionales de reforzamiento)	Q. 27,300.00
Uniformes	Q. 12,960.00
Total Anual	487,740.00

Humanos

Se cuenta con personal capacitado y anualmente evaluado en el desempeño de sus funciones, además, se cuenta con voluntarios que brindan apoyo o

⁷ Fundación Familias de Esperanza. Presupuesto Anual de Primaria. La Antigua Guatemala, 2,007. Págs. 1 y 2

capacitación en diferentes áreas que influyen en el proceso docente. Se describe al personal en el siguiente recuadro:

Puesto	Número de personas
Coordinadora	1
Supervisora	1
Encargado de Proyectos	1
Personal Docente	10

Debe agregarse que el personal del Programa de Primaria tiene completo apoyo del siguiente personal de la Fundación ajeno al área de educación:

Puesto	Número de personas
Cocinera	2
Terapista del habla o Psicólogo	1
Médico	1
Operadores (Conserje, Albañil – Mecánico)	2
Dentista	1

Físicos

Infraestructura: El Área de Educación es un edificio de dos niveles que se encuentra entre un área construida aproximada de 500 m² y un área descubierta aproximada de 250 m² que se encuentra en excelente estado de conservación en cuanto a su ornato, servicios y construcción. Cuenta con espacios para cada uno de los programas adecuadamente construidas, un área de recreo al aire libre, suficientes sanitarios, aulas completamente equipadas, un salón de usos múltiples y una biblioteca al servicio de estudiantes y docentes. Las oficinas que albergan al personal que labora en el programa de Primaria carecen de suficiente espacio y ventilación, aspecto que afecta directamente en época no escolar.

El personal docente labora durante el período escolar en 6 escuelas oficiales rurales que ofrecen un espacio al programa proporcionándoles salones de clases en buenas condiciones o construidos directamente por la Fundación y que conservan buen estado, todas adecuadamente equipadas con suficiente material didáctico proporcionado al personal por el programa.

Audiovisual: El personal del Programa de Primaria cuenta con suficiente material audiovisual y tecnológico para el desempeño de sus funciones, entre otros: 2 computadoras, 1 equipo de sonido, 1 retroproyector, 1 cañonera y 2 grabadoras.

1.2 Procedimiento y técnicas utilizadas para el diagnóstico

Se utilizaron técnicas de investigación participativa y no participativa, enumeradas a continuación, además de la observación directa. Se siguió la orientación de la Guía de Sectores como guía de investigación.

Instrumento	Participantes	Propósito
Entrevista	Personal docente	Identificar los métodos, actividades, proceso de planificación y evaluación que ejecuta el personal docente del programa
Encuesta	Coordinadora del programa	Identificar el sistema de planeamiento, coordinación, supervisión, evaluación, capacitación de personal y medios de motivación utilizados Conocer los paradigmas filosóficos del programa, enfoque, metas, objetivos e ideales
Guía de diagnóstico Institucional	Coordinadora del programa Director del área de educación	Identificar estructura organizacional Conocer el marco de instauración del programa

Técnica o modalidad de adquisición de la información	Propósito
Observación directa e indirecta	Corroborar la existencia de recursos físicos y humanos valiosos dentro del programa
Guía de sectores	Considerar las fortalezas y obstáculos que el programa de primaria posee y que influyen interna y externamente en el cumplimiento de sus metas

1.3 Lista de carencias y análisis de problemas

- Ausencia de medios de crianza consistente que se traduce en abuso físico
- Escasez económica
- Falta de interés y cultura de superación académica por parte de los estudiantes
- Hay deficiencias en el desarrollo de destrezas básicas de atención, memoria, razonamiento verbal y numérico en la programación y planificación docente
- El acceso a productos alimenticios es insuficiente
- Existen bajos índices de mantenimiento de personal

- Falta de organización entre la supervisión y coordinación del programa
- El acceso a las comunidades es limitado por la lejanía e inseguridad para estudiantes y personal docente
- Es personal docente esta carente de seguridad y estabilidad profesional por falta de información organizada y congruente dentro del programa
- Se carece de una oferta salarial sugestiva y satisfactoria
- Carencia de un reglamento interno para docentes
- El organigrama estructural presenta deficiencias en la unidad de mando
- Se carece de indicadores de calidad en el rendimiento escolar
- Carencia de proyecto definido de reforzamiento escolar
- Hay deficiencia en el cumplimiento de metas de combatir la deserción y repitencia escolar
- La práctica de técnicas y estrategias para el impulso de programas de desarrollo de habilidades y destrezas de estudio es insuficiente y poco estructurada
- Desarrollo limitado de destrezas básicas que fomentan la integración del aprendizaje significativo y hábitos de estudio
- Bajo rendimiento escolar

Análisis de problemas:

Problemas	Factores	Soluciones
Incumplimiento de metas institucionales	Se carece de indicadores de calidad en el rendimiento escolar	Diseño de un módulo basado en actividades que fomenten la integración del aprendizaje significativo
	Bajo rendimiento escolar	
	La práctica de técnicas y estrategias que impulsan programas de desarrollo de destrezas y habilidades de estudio es insuficiente y poco estructurada	
	Falta de un proyecto definido de reforzamiento escolar	
	Deficiencia en el cumplimiento de la meta de crear un ambiente de seguridad y confianza evitando la deserción, ausentismo y repitencia	
Desarrollo limitado de destrezas básicas que fomentan la integración del aprendizaje significativo		

Peligros Socio-culturales	El acceso a productos alimenticios es insuficiente	Reorganizar y fortalecer la integración de los programas de Crianza con Cariño, Grupos de Interés y Mentoría
	Ausencia de medios de crianza consistente, que se traduce en abuso físico	
	Falta de interés y cultura de superación académica por parte de los estudiantes	
	Escasez económica	
Desubicación estructural	Acceso limitado a las comunidades por la lejanía e inseguridad para estudiantes y personal docente	Contratar los servicios de buses escolares
Desconfianza económica	Existen bajos índices de mantenimiento de personal	Crear una propuesta de aumento salarial junto con el departamento de RRHH previendo consecuencias y beneficios
	Se carece de una oferta salarial sugestiva y satisfactoria	
Deficiente administración	El organigrama estructural presenta deficiencias en la unidad de mando	Re-estructurar el programa estableciendo líneas de jerarquía definidas y diseñar un manual de funciones
	Carente organización entre la supervisión y coordinación del programa	
	Es personal docente esta carente de seguridad y estabilidad profesional por falta de información organizada y congruente dentro del programa	
	Carencia de un reglamento interno para docentes	Diseñar y socializar un reglamento interno para personal docente

1.4 Prioridad: del análisis de problemas basado en las carencias presentes en el programa de educación primaria de la Fundación Familias de Esperanza y en consenso con la coordinación y personal docente se seleccionó el problema que refiere al incumplimiento de metas, manifiesto por el bajo rendimiento escolar, carencia de un proyecto definido de reforzamiento, la práctica deficiente de técnicas y estrategias que promuevan la integración del aprendizaje significativo. Para la solución de dicho problema se considera el diseño de un módulo de actividades que fomenten la integración del aprendizaje significativo que rompan con el ciclo de repitencia y deserción escolar.

1.5 Análisis de viabilidad y factibilidad

Módulo de actividades basadas en la integración del aprendizaje significativo en el programa de primaria de la Fundación Familias de Esperanza

INDICADORES	Opción 1	
	SI	NO
FINANCIERO		
Se cuenta con el recurso financiero	X	
Se cuenta con financiamiento extra	X	
Se consideró el pago de impuestos	X	
ADMINISTRATIVO LEGAL	SI	NO
Se tiene autorización institucional para realizar el proyecto	X	
Se tiene anuencia de las instituciones beneficiarias	X	
Se realizó un estudio de impacto social	X	
Tiene la institución representación legal	X	
Cumple el proyecto con los intereses y expectativas de la ley de educación nacional	X	
TÉCNICO	SI	NO
Se cuenta con instalaciones apropiadas para la realización del proyecto	X	
Se cuenta con recursos técnicos y humanos que faciliten el diseño del módulo de actividades	X	
Se cumple con especificaciones apropiadas para su ejecución	X	
Se definieron las metas del proyecto	X	
Concuerdan las metas del proyecto con las metas del programa	X	
Se diseñaron instrumentos de evaluación de las etapas del proyecto	X	
Existe la tecnología y bases adecuadas para la ejecución del proyecto	X	
CULTURAL	SI	NO
El proyecto se adecua a las características culturales	X	
Considera la ejecución del proyecto las tradiciones culturales de la comunidad	X	
Genera el proyecto igualdad de sexo y etnia	X	
POLITICO	SI	NO
Se hace responsable la institución del proyecto	X	
Es de vital importancia el proyecto para la organización	X	

SOCIAL	SI	NO
Beneficia el proyecto a la sociedad	X	
Toma en cuenta el proyecto a la comunidad sin diferencias social y educativa	X	
Beneficia el proyecto a personas de distintas edades	X	

1.6 Problema seleccionado

Incumplimiento de metas institucionales

1.7 Solución propuesta

Diseñar un módulo de actividades basadas en la integración del aprendizaje significativo en el programa de educación primaria de la Fundación Familias de Esperanza

CAPÍTULO II PERFIL DEL PROYECTO

2.1 Tema

Integración de aprendizaje significativo al programa de primaria de la Fundación Familias de Esperanza

2.2 Problema seleccionado

Incumplimiento de metas institucionales causado por el bajo rendimiento escolar, carencia de proyecto definido de reforzamiento escolar, deserción y repitencia escolar, deficiente práctica de técnicas y estrategias para el impulso de programas de desarrollo de habilidades y destrezas de estudio

2.3 Localización

Programa de educación primaria de la Fundación Familias de Esperanza Km. 2 Carretera a San Juan del Obispo, Antigua Guatemala

2.4 Unidad ejecutora

El proyecto se llevará a cabo por la Facultad de Humanidades de la Universidad de San Carlos de Guatemala y el programa de primaria de la Fundación Familias de Esperanza.

2.5 Características del proyecto

2.5.1 Tipo de proyecto: de producto (con enfoque educativo)

2.5.2 Descripción del proyecto: El proyecto consiste en el diseño de un módulo de actividades basadas en la integración del aprendizaje significativo dirigido al personal docente que no desconocen la potencia formativa y el valor educativo del juego como enfoque del programa de primaria de la Fundación Familias de Esperanza y que será aplicado a los estudiantes del proyecto de reforzamiento escolar de las comunidades del área sur de la ciudad de Antigua Guatemala en un periodo de 7 meses.

El módulo consta de una variedad de destrezas básicas distribuidas en cinco espacios denominados áreas de aprendizaje integrado, está dirigido a educadores del sector rural. Las áreas que se han considerado son de cálculo, lectura, escritura, pensamiento y recreación como primordiales para el desarrollo de habilidades y aptitudes fundamentales. Cada espacio contiene una descripción teórica del área, la definición de cada destreza y las actividades o juegos propuestos para el impulso de cada una de ellas.

Los aspectos que conformarán el módulo se definen de la manera siguiente:

- Primero: Identificación de las áreas académicas a reforzar
- Segundo: Listado de destrezas básicas a desarrollar por áreas
- Tercero: Registro de actividades y descripción de cada una de ellas según destrezas

Adjunto a las actividades lúdicas, se proponen hojas de trabajo que fortalecen su desarrollo las cuales podrían ser variadas según el contenido, grado o capacidades ya desarrolladas en los estudiantes.

Profundizar en la propuesta lúdica que contiene el presente modelo como parte integral de cualquier programa educativo debe tomarse como una actitud. Los educadores encontrarán varias ocasiones para trabajar sus objetivos pedagógicos y serán numerosas las posibilidades de descubrir capacidades intelectuales y creativas, a menudo condicionadas por el rigor y formalismo del aprendizaje tradicionalista y la presión del rendimiento académico.

2.6 Justificación

El enfoque del programa de educación primaria de la Fundación Familias de Esperanza se apoya en las visitas a escuelas beneficiarias con el fin de monitorear el rendimiento académico de los estudiantes afiliados.

Desde dicha perspectiva se tiene como propósito atender las actividades educativas de los estudiantes afiliados promoviéndoles oportunidades en la sociedad; y acompañando a sus familias en dicho proceso por medio de programas de nivelación académica y la cooperación hacia instituciones con fines educativos particularmente con las escuelas del sector oficial.

Es prudente la creación de un módulo de asesoramiento académico que regule la realización de actividades basadas en la integración del aprendizaje significativo en función de la realidad actual de los alumnos, de sus intereses y de lo que la institución educativa considera necesario como fines o metas educativas.

Con este módulo dentro del programa surgirán actividades propias que acompañarán el proceso educativo de los alumnos y se intervendrá activamente en su rendimiento. Las sesiones que se realicen con los alumnos con el uso apropiado del módulo no serán dedicadas a ventilar solamente quejas y problemas; sino enriquecedoras, porque facilitarán la expresión de libertad y creación, aprendizaje significativo, desarrollo de destrezas y formación de valores intelectuales, cognitivos, afectivos, sociales, estéticos y morales.

Se ha descubierto que el desarrollo de destrezas básicas puede fortalecer los niveles más altos del aprendizaje significativo si se hace de la manera correcta. Entonces, el presente módulo es un apoyo continuo a los escolares y docentes, con objeto de potenciar la prevención (se refiere al fracaso escolar).

En palabras mas concretas el módulo de actividades lúdicas basadas en la integración del aprendizaje significativo contempla el desarrollo de la lectura, la escritura, el cálculo, destrezas de pensamiento y áreas recreativas recomendadas y basadas en el análisis de las condiciones actuales de la educación en áreas rurales del municipio de La Antigua Guatemala.

2.7 Objetivos

2.7.1 General:

Contribuir al cumplimiento efectivo y eficaz de las metas del programa de educación primaria fortaleciendo los procesos educativos de los estudiantes afiliados para que mediante los beneficios lleven a cabo sus estudios de primaria completa y estableciendo medios formativos que creen un ambiente de seguridad y confianza evitando la deserción, ausentismo y repitencia.

2.7.2 Específicos:

- Diseñar un módulo de actividades basadas en la integración del aprendizaje significativo dirigido al personal docente del programa de primaria de la Fundación Familias de Esperanza
- Introducir el módulo de actividades al proyecto de reforzamiento escolar del programa de primaria para fortalecer el desarrollo de destrezas básicas que promuevan rendimiento académico aceptable
- Sugerir cinco áreas de aprendizaje significativo que desarrollan destrezas básicas de aprendizaje para futuros módulos del proyecto de reforzamiento escolar del programa de primaria de la Fundación Familias de Esperanza

2.8 Metas

- Un módulo de actividades lúdico educativas basadas en la integración de aprendizaje significativo diseñado en un período de 7 meses
- Noventa estudiantes del nivel primario participantes del proyecto de reforzamiento escolar con incremento en el desarrollo de destrezas básicas de aprendizaje en seis escuelas del área sur de La Antigua Guatemala
- Cinco áreas académicas basadas en los objetivos educativos del programa de educación primaria de la Fundación Familias de Esperanza

2.9. Beneficiarios

Directos: 90 alumnos y alumnas de nivel primario provenientes de comunidades beneficiarias de la Fundación Familias de Esperanza

Indirectos: 180 padres de familia y 16 docentes del programa de educación primaria de la Fundación Familias de Esperanza

2.10 Actividades y acciones para la ejecución del proyecto

- Definir áreas de aprendizaje
- Recopilar de material e investigación bibliográfica que apoya la fundamentación del módulo
- Modificar actividades y adecuarlas a las áreas de aprendizaje y al método lúdico
- Diseñar hojas de trabajo que complementan las actividades de cada área
- Identificar otras actividades que fortalecen el proceso de integración del aprendizaje significativo
- Redactar e integrar el módulo
- Socializar del módulo con el personal docente del programa de primaria de la Fundación Familias de Esperanza
- Ejecutar sesiones de retroalimentación docente al personal del programa
- Aplicar el módulo de actividades basadas en la integración del aprendizaje significativo en los estudiantes que participan del proyecto de reforzamiento escolar del programa de primaria de la Fundación Familias de Esperanza
- Aplicar una encuesta para personal docente para evaluar los resultados obtenidos de la aplicación de cinco áreas integradas de aprendizaje significativo
- Verificar estadísticas de asistencia de los estudiantes al proyecto de reforzamiento escolar
- Verificar estadísticas de promoción escolar y compararlas con ciclos escolares 2,006 y 2,007
- Interpretar la información con la coordinadora y el encargado del proyecto de reforzamiento escolar del programa de educación primaria de la Fundación Familias de Esperanza para crear acuerdos de seguimiento y evaluación del módulo de actividades basadas en la integración del aprendizaje significativo

2.11 Financiamiento

El proyecto será financiado en un 100 % por el programa de educación primaria de la Fundación Familias de Esperanza.

2.11.1 Presupuesto

Rubro	Total
Material didáctico	Q. 300.00
Material técnico	Q. 250.00
Transporte	Q. 120.00
Investigaciones	Q. 200.00
Reproducción del material	Q. 300.00
Capacitaciones	Q. 300.00
Recursos de Supervisión y Evaluación	Q. 75.00
Recursos de corrección	Q. 200.00
Viáticos para maestros	Q. 1,200.00
Salarios para docentes por contrato	Q. 14,000.00
Salarios para docentes del programa	Q. 27,300.00
Total	Q. 191,100.00

2.12 Recursos

2.12.1 Institucionales:

- Programa de educación primaria (Fundación Familias de Esperanza)
- Escuelas oficiales de las aldeas de San Miguel Escobar, San Pedro las Huertas, Santa Catarita Bobadilla, Santa Ana Guardianía El Hato y San Bartolomé Becerra
- Centro Educativo Familias de Esperanza
- Biblioteca Familias de Esperanza

2.12.2 Físicos:

- Recurso para la elaboración de material didáctica
- Equipo de oficina
- Material bibliográfico

2.12.3 Financieros:

- Fondos del programa de educación primaria de la Fundación Familias de Esperanza según proyección presupuestaria para ciclo 2,007

2.12.4 Humanos:

- Personal docente del programa de educación primaria Fundación Familias de Esperanza y de escuelas de comunidades beneficiadas
- Coordinador del proyecto de reforzamiento escolar del programa de primaria Fundación Familias de Esperanza
- Coordinadora del programa de primaria Fundación Familias de Esperanza
- Coordinador de biblioteca Familias de Esperanza
- Estudiantes afiliados participantes del proyecto de reforzamiento escolar del programa de primaria de la Fundación Familias de Esperanza

2.13 Cronograma de actividades

Actividades	Meses de ejecución / 2007						
	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio	Agosto	Sept.
Definir áreas de aprendizaje	X						
Recopilar material e investigación bibliográfica		X					
Modificar actividades y adecuarlas a las áreas de aprendizaje y al método lúdico		X	X				
Diseñar hojas de trabajo que complementan las actividades de cada área			X				
Identificar otras actividades que fortalecen el proceso			X				
Redactar e integrar el módulo			X	X			

Socializar el módulo con el personal docente				X	X				
Ejecutar sesiones de retroalimentación al personal del programa					X	X			
Aplicar el módulo en los estudiantes que participan del proyecto de reforzamiento escolar					X	X	X	X	X
Aplicar una encuesta para personal docente para evaluar los resultados de la aplicación de cinco áreas integradas									X
Verificar estadísticas de asistencia al proyecto de reforzamiento escolar					X	X	X	X	X
Verificar estadísticas de promoción escolar y compararlas con ciclos escolares anteriores									X
Interpretar la información con la coordinadora y el encargado del proyecto de reforzamiento escolar del programa para crear acuerdos de seguimiento y evaluación del módulo									X

CAPÍTULO III EJECUCIÓN DEL PROYECTO

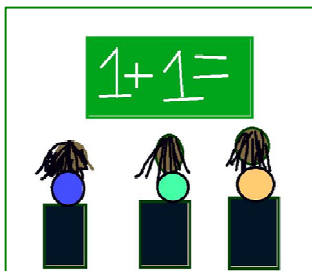
3.1 Actividades

Actividades	Descripción
Definir áreas de aprendizaje	Analizar y selección de destrezas básicas que estimulan las funciones básicas del aprendizaje escolar, las condiciones en las que los estudiantes reciben dicha estimulación y técnicas que ya se utilizan dentro del programa.
Recopilar material e investigación bibliográfica	Recaudar información que fundamentara cada una de las áreas que conformarían el módulo de actividades de reforzamiento, basándose en los aspectos de madurez escolar, métodos de evaluación, desarrollo académico y método lúdico. Planteamiento de objetivos por área. Se determinó un tiempo prudente de 15 días de trabajo.
Modificar actividades y adecuarlas a las áreas de aprendizaje y al método lúdico	Analizar la información sobre los juegos y actividades identificadas en la etapa anterior, en su mayoría de carácter educativo. Adaptarlas de acuerdo a los objetivos de cada área de aprendizaje y modificar uno o más pasos de cada uno de ellos.
Diseñar hojas de trabajo que complementan las actividades por área	Interpretar la información y dinámicas para esquematizar hojas de trabajo que orientaran algunos de los juegos o actividades del módulo. Se diseñaron modelos para los primeros grados del nivel primario.
Identificar otras actividades que fortalecen el proceso	Identificar sugerencias e ideas que pueden fortalecer el proceso de desarrollar destrezas básicas del aprendizaje significativo. Resumir y esquematizar en apartados sencillos y con ejemplos en algunos casos.
Redactar e integrar el módulo	Diseñar, redactar y revisar cada una de las áreas o compartimientos del módulo, definir objetivos por área, depurar las actividades, diseñar la portada y adaptar según las reglas de redacción y ortografía.
Socialización del módulo con el personal docente	Compartir la información y bosquejos establecidos con el personal docente del programa para introducir ideas y plantear ideas y sugerencias al proceso.
Ejecución de sesiones de retroalimentación al personal del programa	Orientar al personal docente del programa sobre la aplicación apropiada de las actividades y los juegos, sugerir ideas sobre el uso de las actividades en alumnos mayores con niveles académicos más elevados, resolver inquietudes y socializar las actividades por bloques.

<p>Aplicar módulo en los estudiantes que participan del proyecto de reforzamiento escolar</p>	<p>Ajustar el horario de reforzamiento escolar y agregar un período de espacio para la ejecución de juegos derivados del módulo de actividades con los estudiantes participantes del proyecto</p>
<p>Aplicación de la encuesta para personal docente para evaluar los resultados de la aplicación de cinco áreas integradas</p>	<p>Recaudar información sobre los cambios existentes en los grupos de estudiantes que participan del proyecto de reforzamiento escolar en cuando a sus destrezas en las áreas de lectura, escritura y cálculo. Evaluar el valor significativo que tiene para los estudiantes practicar actividades que desarrollen su pensamiento crítico y la recreación como medio de entretenimiento significativo.</p>
<p>Verificar estadísticas de asistencia al proyecto de reforzamiento escolar</p>	<p>Cotejar los datos estadísticos que representan la cantidad de estudiantes que participaron en el proyecto de reforzamiento escolar en los ciclos 2,005 y 2,006 y compararlos con los registros de septiembre de 2,007. Identificar los motivos del crecimiento o disminución de cantidades.</p>
<p>Verificar estadísticas de promoción escolar y compararlas con ciclos escolares anteriores</p>	<p>Cotejar los datos estadísticos que representan la cantidad de estudiantes promovidos y no promovidos en los ciclo escolares 2,005 y 2,006 y compararlos con los registros previos del programa a septiembre de 2,007.</p>
<p>Interpretar la información con la coordinadora y el encargado del proyecto de reforzamiento escolar del programa para crear acuerdos de seguimiento y evaluación del módulo</p>	<p>Evaluar los porcentajes en aumento o disminución tanto en asistencia al proyecto de reforzamiento escolar (lugar de la aplicación del módulo) como en promoción escolar. Acordar la creación de un plan de monitoreo e intervención directa para el ciclo escolar 2,008-</p>

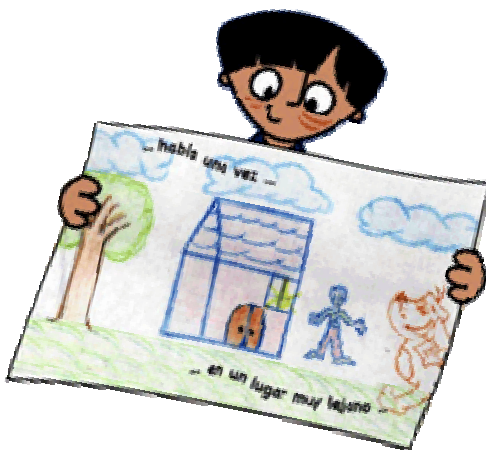
3.2 Productos y logros

Producto	Logros
Redacción de un módulo que contiene un total de 239 actividades enfocadas a la integración del aprendizaje significativo dirigido al personal docente del programa de educación primaria de la Fundación Familias de Esperanza	10 miembros del personal docente que ejecutan el proceso de reforzamiento escolar a estudiantes del nivel primario instruidos sobre el desarrollo de destrezas básicas y la integración del aprendizaje significativo como método de enseñanza
	Un módulo socializado y distribuido a los miembros del personal docente del programa de educación primaria de la Fundación Familias de Esperanza
	Un promedio de 135 estudiantes mensualmente asistieron a las sesiones de reforzamiento y participaron de las actividades del módulo de actividades basadas en la integración del aprendizaje significativo
	12.5% de aumento en la asistencia al programa de reforzamiento escolar
	1.39 % de aumento en la promoción escolar en comparación con el ciclo escolar 2,006
	Establecimiento de fechas para el planteamiento de un plan de monitoreo e intervención directa en estudiantes con bajo rendimiento escolar para ciclo escolar 2,008



Módulo de Actividades

Integración del **Aprendizaje** **Significativo**



Áreas de aprendizaje

Cálculo

Lectura

Escritura

Pensamiento

Recreación

A Darim y Andrea con amor

Índice

	<i>Prefacio</i>	<i>i</i>
	<i>Introducción</i>	<i>ii</i>
	<i>Justificación</i>	<i>iii</i>
COLABORADORES	<i>Área de cálculo</i>	<i>01</i>
	<i>Objetivos</i>	<i>01</i>
Lic. Bidel Méndez	<i>¿Qué es el área de cálculo</i>	<i>01</i>
	<i>Destrezas de aprendizaje</i>	<i>02</i>
Licda. Maribel Duarte	<i>Actividades remediales en cálculo</i>	<i>03</i>
	<i>Bibliografía del capítulo</i>	<i>18</i>
Prof. Víctor L. Pérez	<i>Área de lectura</i>	<i>26</i>
	<i>Objetivos</i>	<i>26</i>
	<i>¿Qué es el área de lectura?</i>	<i>26</i>
	<i>Destrezas de aprendizaje</i>	<i>27</i>
	<i>Actividades remediales en lectura</i>	<i>28</i>
	<i>Bibliografía del capítulo</i>	<i>43</i>
AGRADECIMIENTOS A	<i>Área de Escritura</i>	<i>55</i>
	<i>Objetivos</i>	<i>55</i>
	<i>¿Qué es el área de escritura?</i>	<i>55</i>
Fundación	<i>Destrezas de aprendizaje</i>	<i>56</i>
Familias de Esperanza	<i>Juegos remediales en escritura</i>	<i>57</i>
	<i>Bibliografía del capítulo</i>	<i>64</i>
Anabella García y Familia	<i>Área de pensamiento</i>	<i>81</i>
	<i>Objetivos</i>	<i>81</i>
Licda. Flor Gálvez	<i>¿Qué es el área de pensamiento?</i>	<i>81</i>
	<i>Destrezas de aprendizaje</i>	<i>82</i>
Licda. Sandra Ortiz	<i>Juegos remediales en pensamiento</i>	<i>83</i>
	<i>Bibliografía del capítulo</i>	<i>92</i>
Licda. Sandra Rodríguez	<i>Área de recreación</i>	<i>93</i>
	<i>Objetivos</i>	<i>93</i>
	<i>¿Qué es el área de recreación?</i>	<i>93</i>
Luis Rodas y Familia	<i>Destrezas de aprendizaje</i>	<i>94</i>
	<i>Juegos remediales en recreación</i>	<i>94</i>
Manuel García y Familia	<i>Bibliografía del capítulo</i>	<i>104</i>
	<i>Recuerde</i>	<i>105</i>
	<i>Referencias bibliográficas y de autor</i>	<i>106</i>

PREFACIO

Muchos maestros son participantes activos del desarrollo artístico de sus estudiantes. Ellos le leen a sus educandos y les piden que les lean. Escriben cartas y tarjetas de agradecimiento, leen señales de tránsito y cajas de cereal, calculan cuanto dinero necesitarían para pintar su salón de clases, siembran y cosechan vegetales en los huertos, localizan lugares importantes en sus ciudades o comunidades y responden preguntas curiosas que solo a los niños se les ocurrirían. Pero, cuando la tarea se convierte en una complicación, los maestros pierden toda posibilidad de seguir participando en la competencia.

Con oportunidades de juego las posibilidades de desarrollar destrezas básicas son muchas, los niños evaluarán sus aptitudes y las adoptarán como necesidades en su vida, comprenderán que este tipo de destrezas son precisas en la vida diaria y los motivará a aprender los conceptos presentados en la escuela. Los estudiantes son encaminados al rumbo del aprendizaje significativo. El maestro se da cuenta de que está usando destrezas de lectura, escritura, pensamiento y cálculo con sus alumnos cuando:

Clasifican objetos por su tamaño, formas, textura, sonido, color, etc.

Construyen poesía

Dibujan en el suelo y realizan juegos sobre sus dibujos

Modelan figuras con plastilina

Juegan memoria y lotería

La integración del aprendizaje significativo que presenta este módulo de actividades promueve oportunidades de instruirse de manera divertida, realista y casual. Algunas de estas oportunidades son experienciales -pueden ser utilizadas durante una excursión, una visita al museo, el receso o como forma de cambiar de una actividad a otra-. Otros son juegos en parejas o grupos; pero orientados al mejoramiento del pensamiento crítico y abrir mentes mientras que se está en un momento de recreación.

Disfrute las actividades a continuación. ¡Haga de su salón de clases el lugar favorito de sus alumnos!

Karla Rodas

INTRODUCCIÓN

La instrucción mediante el reforzamiento escolar nació a principios del siglo XX y, en sus inicios se entendía como una ayuda puntual en la transición de la escuela a la vida real. Posteriormente, fue ampliando su ámbito de actuación hasta abarcar la totalidad de los esfuerzos del sistema académico para ayudar al individuo a alcanzar el éxito escolar. El proceso de reforzamiento escolar es tan largo que puede ser intervenido por diversos agentes. Deber ser considerado como una parte integral del proceso docente, lo cual implica a todos los educadores.

El presente módulo de actividades lúdicas basadas en la integración del aprendizaje significativo del programa de educación primaria de la Fundación Familias de Esperanza, consta de una variedad de destrezas distribuidas en cinco espacios denominados áreas de aprendizaje integrado y está dirigido a educadores del programa que no desconocen la potencia formativa y el valor educativo del juego.

Se han considerado las áreas de cálculo, lectura, escritura, pensamiento y recreación como primordiales para el desarrollo de habilidades y aptitudes básicas. Cada espacio contiene un objetivo, una descripción teórica del área, la definición de cada destreza y las actividades, juegos o dinámicas propuestas para el impulso de cada una de ellas. Por consiguiente, se recomienda al docente que aplique las actividades en su salón de clases lea detenidamente las propuestas que desarrollan cada destreza y adecuarlas según sus intereses y competencias de clase antes de poner en marcha el proceso.

Adjunto a las actividades lúdicas, se proponen hojas de trabajo que fortalecen el desempeño de las actividades las cuales podrían ser variadas según el contenido, grado o capacidades ya desarrolladas en los estudiantes. Se destacan también actividades extras, referencias bibliográficas y de autor.

Profundizar en las proposiciones lúdicas que contiene el presente modelo como parte integral de cualquier programa educativo debe tomarse como una actitud particular. Los educadores que adentren en las siguientes páginas, encontrarán varias ocasiones para trabajar sus objetivos pedagógicos y serán numerosas las posibilidades de descubrir capacidades intelectuales y creativas, a menudo condicionadas por el rigor y formalismo del aprendizaje tradicionalista y la presión del rendimiento académico, medido en palabras como éxito o fracaso escolar.

JUSTIFICACIÓN

En 2004 más de un millón y medio de niños entre 7 y 12 años estaba fuera del sistema escolar debido, en parte, a la insuficiencia de escuelas o lejanía de las mismas. Los siguientes factores inciden directamente en el desarrollo de un sistema educativo funcional, con propósito y eficiente:

Los pobres reciben una educación de baja calidad, a menos que la educación ofrecida en las escuelas públicas resulte atractiva para los estudiantes, el interés por matricularse en la escuela y asistir a ella resultará afectado en forma negativa. Pese a los esfuerzos por elevar el rendimiento escolar, los alumnos de primaria logran resultados insuficientes respecto de sus aprendizajes en lenguaje y matemáticas. Los niños presentan niveles nutricionales insuficientes para enfrentar exitosamente la jornada escolar.

Los problemas de eficiencia del sistema educativo inciden en un alejamiento de los niños de la escuela. El fracaso escolar (niños que no aprueban un grado o que repiten una o más veces el mismo grado) en muchos casos lleva a que el estudiante se aleje para siempre de la escuela. En 2006 la deserción afectó al 10.4% en primaria y 14.4% en ambos ciclos de media. Esto se traduce en que muy pocos niños completan la primaria: en el área urbana, de cada 10 niños que ingresan 6 terminan tercero y 5 terminan sexto; en el área rural solo 3 terminan tercero y 2 terminan sexto.¹

El adecuado acceso a la educación se ve obstaculizados por diversos factores como:

- Falta de coordinación de instancias jurídicas para aplicar una legislación adecuada sobre el trabajo infantil.
- Reducida participación institucional de los organismos públicos involucrados.
- Falta de instrumentos para la administración y ejecución de disposiciones legales.
- Carencia de un sistema de atención, seguimiento y vigilancia sobre la educación infantil.
- Ausencia de programas de atención integral al trabajo infantil²

Educar a los niños en Guatemala es un componente fundamental para reducir la pobreza e inequidad, así que nos concentramos en los esfuerzos educativos mediante la creación de proyectos educativos que claro, les proporcionan una gran oportunidad de ser exitosos, reducir las estadísticas de ausentismo, deserción y fracaso escolar.

Aprender jugando es una vieja fórmula que frecuentemente utilizan los educadores para justificar la actividad lúdica de sus propuestas didácticas. Sin embargo, no se trata de jugar para aprender, ni de aprender jugando; se trata de jugar como objetivo pues, instruirse es una secuela del juego. “Haz de manera que se instruyan jugando y así te pondrás en la mejor situación de conocer las disposiciones de cada uno.”³

¹ Proyecto Medir USAID, 2001.

² (OIT/IPEC 2000, p.69).

³ Platón, La República. Libro VII.

Platón ya descubrió que el juego es un instrumento que prepara a los estudiantes para la vida adulta, poniendo el primer pilar de la cultura. No hay diferencia entre las operaciones mentales, las tácticas para resolver un juego de ingenio y las estrategias que utiliza un científico en sus investigaciones.

Resolver un crucigrama, ordenar una serie numérica, asociar conceptos, establecer relaciones, encontrar diferencias, descifrar jeroglíficos, o aplicar reglas de un juego, se orientan de modo adecuado para el aprendizaje significativo.

El juego pertenece a la herencia cultural de todos los pueblos de la tierra. Y no sólo es una práctica vinculada al mundo de los infantes, sino que también sirve para la transmisión de valores propios del pueblo que lo practica.

A lo largo de la historia, filósofos, antropólogos y educadores han definido el juego otorgando una visión diferente, aunque con muchos puntos en común. Por este motivo, es interesante reconocer algunas de las características más comunes que determinan si algunas actividades son juegos o prácticas lúdicas son:

El juego produce placer

El juego contiene y debe contener un marco normativo

El siguiente módulo de actividades lúdicas contempla el desarrollo de la lectura, la escritura, el cálculo, destrezas de pensamiento y áreas recreativas recomendadas y basadas en el análisis de las condiciones actuales de la educación en áreas rurales del municipio de La Antigua Guatemala.

ÁREA DE CÁLCULO

DESTREZAS BÁSICAS

Esquema corporal
Espacio Temporal
Cantidad
Clasificación

Comparación
Conjunto
Correspondencia

Objetivos:

- Facilitar al docente medios de desarrollar la inteligencia mediante las matemáticas.
- Lograr que los docentes practiquen actividades que logren que el niño asocie las matemáticas con el mundo que le rodea.

¿Qué es el área de cálculo?

El Área de Cálculo organiza el conjunto de conocimientos, modelos, métodos y símbolos necesarios para favorecer el desarrollo de la ciencia y la tecnología en los estudiantes que se someten al programa de reforzamiento escolar.

El Área de Cálculo involucra varios componentes, entre otros:

Formas, patrones y relaciones. Ayuda a los y las estudiantes en la construcción de elementos geométricos y en la resolución de problemas, desarrolla la capacidad de identificar patrones y relaciones, de observarlas y analizarlas no sólo en situaciones matemáticas sino en actividades cotidianas.

Matemáticas, ciencia y tecnología. Es el componente por medio del cual los y las estudiantes aplican los conocimientos en la realización de acciones productivas, utilizan técnicas alternativas para construir nuevos conocimientos, etc.

Sistemas numéricos y operaciones. En este componente se ven implicadas las propiedades de los números y sus operaciones para facilitar la adquisición de conceptos y la exactitud en el cálculo mental.

La incertidumbre, la comunicación y la investigación. Utiliza esquemas para la organización, análisis y representación gráfica y la probabilidad para hacer inferencia de hechos y datos de su cotidianidad.

Utiliza también la construcción y comunicación de elementos matemáticos y el uso del razonamiento en la investigación, para resolver problemas y generar nuevos conocimientos.



Parte del respaldo más interesante de las teorías constructivistas a la educación, proviene de la enseñanza de las Matemáticas. Lo esencial es que, en la enseñanza de las matemáticas, se mantenga la idea de que los procesos de pensamiento de los y las estudiantes constituyen el centro de atención; que en lugar de cubrir muchos temas, se cubra lo necesario pero a profundidad; que la evaluación es parte del proceso de aprendizaje y, por lo tanto, es compartida por el o la docente así como por los y las estudiantes. Se espera que el desarrollo de destrezas de cálculo facilite a las y los estudiantes el incremento de habilidades para el trabajo y la comunicación con el resto del mundo.

Por otro lado, que permita la interacción con otras ciencias y que facilite las herramientas para la solución de problemas. Por último, que contribuya al desarrollo del pensamiento lógico, crítico y creativo, definiendo así espacios para la realización personal.

La jerarquía que presentan las destrezas no es una tabla fija e inmutable sino que depende del sujeto, el objeto y la situación que se esté dando.

DESTREZAS DE APRENDIZAJE

1. ESQUEMA CORPORAL

Esta destreza implica identificar partes del cuerpo, sus funciones, posiciones, desplazamiento, las diferencias entre cada una de ellas; además del, descubrimiento de lado derecho e izquierdo y madura estimulación de los dos hemisferios cerebrales.

Sugerencias

- Identificar partes del cuerpo a través de inflexiones verbales
- Discriminar sonidos, sabores, texturas, olores, colores y formas
- Imitar modelos
- Identificar y nombrar la función de las partes del cuerpo con relación a objetos que le rodean
- Moldear plastilina con ambas manos a la vez
- Desplazarse a diferentes direcciones
- Saltar cuerda, jugar liga, realizar juegos de grupo
- Pedagogía Básica

2. COMPARACIÓN

Se refiere al contacto con los objetos a través de las experiencias directas para así nombrarlos. Implica enriquecer el lenguaje, obtener una comunicación entre el sujeto y su entorno mediante el examen, observación y comparación de forma cualitativa y cuantitativa de colores, tamaño, textura, peso, etc.

Sugerencias

- Discriminar objetos concretos o ilustraciones diferenciando: Grande-pequeño, Colores, Alto-bajo, Largo-corto y Lleno-vacío
- Determinar similitud cualitativa y cuantitativa
- Determinar: diferencias cualitativa y cuantitativa

3. ESPACIO TEMPORAL

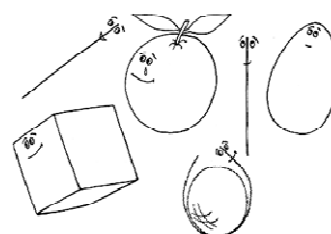
El niño adquiere imágenes a través de su actividad perceptiva, la cual consiste en exploraciones visuales y táctiles. Así logra diferenciar el espacio que circunda su propio cuerpo. Percepción de tiempo se apoya en puntos de sucesividad, continuidad, lapso e inmediatez.

Se adquiere la capacidad para percibir patrones complejos de estímulos sucesivos. El tiempo está marcado por acciones y acontecimientos aislados y distintos, muchos de los cuales despiertan fuertes emociones e impiden que algunos niños puedan coordinar tiempo, distancia recorrida y velocidad, confunden tamaño con edad y no perciben la naturaleza continua del tiempo.

Sugerencias

- Desarrollar noción de: abierto-cerrado, interior-exterior, dentro-fuera, arriba-abajo, adelante-atrás, encima-debajo, derecha-izquierda
- Manipular, nombrar y crear cuerpos geométricos
- Desarrollar noción de tiempo en forma concreta, gráfica y verbal; antes y después (comparación de fotografías del niño u otras ilustraciones), ayer, hoy y mañana (experiencias previas de alimentos, vestuario, otros)
- Discriminar secuencia temporal y orden gráfico de hechos (narración de historias, cuentos, fábulas, historias reflexivas)

4. CONJUNTO



Representa la agrupación en un todo, de objetos concretos o de nuestro pensamiento. Los conjuntos constituyen un apoyo perceptivo para el niño y le facilita

trabajar con objetos concretos, que manipula y ve, estableciendo relaciones sobre ellos. El niño apreciará sus cardinalidades y emergerá el concepto de número como propiedad de los conjuntos.

Sugerencias

- Desarrollar nociones de conjunto en forma concreta y gráfica
- Formar conjuntos de bloques gráficos y concretos
- Reconocer pertenencia y no pertenencia
- Discriminar conjuntos equivalentes y vacíos
- Reconocer y determinar cardinalidad
- Diagramar conjuntos

5. CANTIDAD

Todo lo que es capaz de aumento o disminución y puede por consiguiente, medirse o numerarse es denominado cantidad. Aún cuando el niño no haya desarrollado ominado cantidad. Aún cuando el niño no haya desarrollado el concepto de número, puede formar conjuntos y subconjuntos y así, determinar perceptivamente aquel que tienen más elementos, menos elementos y tantos elementos como el modelo.

Sugerencias

- Desarrollar noción intuitiva de cantidad en forma concreta y gráfica, utilizando como cuantificadores: todos, algunos” – ninguno, mas – menos, mayor y menor, muchos – pocos, más que y menos que, y tantos como.
- Sumar sin exceder cantidades
- Calcular cantidades

6. CORRESPONDENCIA

La acción de corresponder implica establecer una relación que sirve de canal, de nexo o unión de entre elementos. La correspondencia permite construir el conceptos de equivalencia, y por su intermedio sintetizar las similitudes y llegar al concepto de la clase y de número

Sugerencias

- Desarrollar noción de correspondencia en forma concreta, grafica y abstracta
- Correspondencia unívoca de objetos con encaje
- Correspondencia unívoca por afinidad natural
- Correspondencia biunívoca entre elementos de dos conjuntos
- Correspondencia múltiple entre elementos de tres o mas conjuntos

7. CLASIFICACIÓN

Es ordenar diversos elementos utilizando un criterio común. Piaget distingue tres etapas fundamentales en lo que respecta a las operaciones de clasificación:

- Etapas de las colecciones figúrales o alineaciones
- Etapas de las colecciones no figúrales
- Etapa de las clasificaciones genuinas

Sugerencias

- Desarrollar noción de clasificación en forma con creta y gráfica
- Clasificar utilizando criterio “uso”
- Clasificar material estructurado utilizando diferentes criterios
- Clasificar objetos por: tamaños, formas, textura, sabor, olor, sonido y color
- Identificar los objetos según un criterio y clasificación múltiple

ACTIVIDADES REMEDIALES EN CÁLCULO

La cabeza del gigante

MATERIALES: yeso

REGLAS: En el suelo se traza una cabeza de gigante con dos ojos, una gran nariz y, sobre todo, una inmensa boca con grandes dientes.

Los jugadores se colocan alrededor de la cabeza del gigante, con los brazos cruzados. A una señal, todos comienzan a empujarse con el cuerpo (no pueden descruzar sus brazos), tratando cada jugador de que los demás pisen la cabeza del gigante y evitar pisarla él mismo. Todo el que pisa dentro de la cabeza del gigante, se elimina. Gana el último jugador que queda.

Variante: En otra versión del mismo juego, sólo se elimina aquel jugador que pisa la boca del gigante. Se supone que el gigante se lo ha tragado. Si la actividad se lleva a cabo con el fin de que los jugadores identifiquen las partes del cuerpo puede dibujarse al gigante completo.

Cazadores de lobos

MATERIALES: yeso y un pañuelo

REGLAS: Se marca un punto de salida y una meta, ambos separados por varios metros. Se designa un jugador que hace de lobo. Se distingue del resto pues llevará un pañuelo en la cintura. El lobo sale a esconderse mientras los otros miembros del grupo son los cazadores. Deben permanecer en el punto de salida, aguardando la señal del lobo.

Cuando el lobo se ha colocado en el lugar que le parece conveniente emite un aullido. Esta señal indica a los cazadores que pueden empezar a correr hacia la meta. Si uno de los cazadores lo ve, grita: "El lobo" y sigue corriendo en dirección a la meta, si el lobo logra tocar al cazador antes que llegue a ese lugar, lo captura. Cuando ha capturado a tres cazadores, pasa a ser inmune. Por su parte los cazadores que no son capturados son también invulnerables. Los cazadores pueden capturar al lobo arrebatándole el pañuelo; pero cuando el lobo es invulnerable no le pueden arrebatarse el pañuelo.

El juego culmina cuando todos los cazadores que no han sido capturados se han convertido en invulnerables.

- **La actividad de clasificar es una manifestación del pensamiento lógico matemático, que incluye la capacidad de establecer relación entre el todo y las partes**

El escultor, las piedras y el ciego

MATERIAL: una venda por equipo

REGLAS: Se forman grupos de 4 ó 5 personas donde una de ellas será el escultor, otro el ciego y el resto bloques de piedra por esculpir.

Cada escultor modela una estatua a partir de los 2 ó 3 bloques de piedra. Mientras, el ciego de su grupo permanece con los ojos vendados. Concluida su tarea, el ciego se dirige a la estatua y sólo con el tacto intenta hacerse una idea de cómo es la escultura. Cuando cree haber descubierto cómo es la figura, dice "Descubierta" y la escultura se deshace. Una vez deshecha, el ciego se desprende de la venda e intenta reconstruirla a partir de lo que ha percibido.

Considerando ya acabada su reconstrucción, el escultor confirma o niega la similitud con la obra original; entonces puede dar pista al ciego para que finalice su copia.

En las siguientes rondas, los jugadores intercambian papeles.

Fútbol circular

MATERIAL: yeso, dos palos y una pelota

REGLAS: Se dibuja un círculo de unos tres metros de radio. En el centro se delimita una portería clavando dos palos separados por un metro. Se escoge a un participante para que haga de portero; el resto del grupo –los jugadores- se colocan alrededor del círculo, pero fuera del mismo.

Desde allí, los jugadores intentan marcar un gol (con los pies, con la cabeza, etc.) por cualquiera de los dos lados de la portería. Si la pelota toca uno de los postes antes de entrar en la portería, el gol no es válido. Cada vez que se marca un gol, el portero deja su lugar al jugador que ha marcado, si la detiene la lanza a cualquier jugador del grupo y si la pelota cae dentro del círculo, el portero la recoge y la pasa a cualquier otro participante.

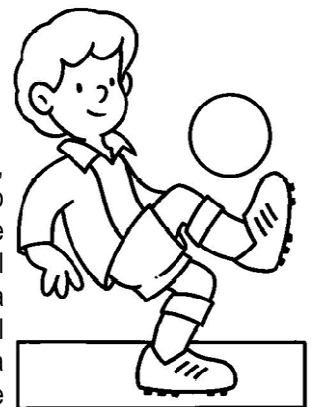
Turbopases

MATERIAL: una pelota

REGLAS: Los participantes, de pie, forman un círculo bastante amplio. Uno de ellos recibe una pelota. El jugador que tiene la pelota grita el nombre del participante a quien se la va a pasar, lo que efectivamente hace para correr inmediatamente hacia el lugar donde se encuentra dicha persona. Mientras quien recibe la pelota grita otro nombre, y la pasa rápidamente a la persona que ha mencionado, corriendo hacia donde ésta se encuentra para ocupar su lugar.

Debe hacerse lo más rápido posible de manera que cada participante encuentre vacío el lugar que ocupaba la persona a la que ha pasado la pelota.

No hay ganadores ni perdedores, el objetivo del juego es encadenar el máximo número de movimientos gruesos.



Diana de ropa

MATERIAL: yeso y prendas de vestir

REGLAS: Se dibujan en el suelo dos círculos concéntricos: el círculo interior tienen un par de metros de diámetro, y el exterior unos 4 metros. Todos los jugadores dejan una prenda de vestir dentro del círculo interior, evitando que se toquen entre sí. Todos se colocan fuera del círculo exterior y por turnos lanzan la pelota intentando que caiga sobre su prenda.

El jugador que lo consigue se anota cinco puntos, si la pelota cae sobre una prenda de otro jugador, quien la ha lanzado se anota un punto en contra. La partida acaba cuando todos han lanzado la pelota y gana quien consigue más puntos luego de varias partidas.

Te gustan tus vecinos

MATERIAL: ---

REGLAS: Se hace sentar a todos los estudiantes en un círculo y uno se pone de pie (castigado).

El que está de pie le pregunta a cualquiera ¿TE GUSTA TU VECINO? Si contesta que NO vuelve a preguntar ¿POR QUE? El que esta sentado entonces contestará -PORQUE NO ME GUSTA QUE USE ZAPATOS NEGROS, o QUE USE LENTES, o PELO RUBIO ETC...-

Entonces todos los que tienen zapatos negros, lentes, o tengan pelo rubio cambiarán de puestos y el que está de pie también se sentará quedando uno que será el próximo castigado. Si contesta que SI, solo se cambian los vecinos y el castigado puede optar a sentarse, quedando uno de los tres de pie.

Rally a ciegas

MATERIAL: cuerda

REGLAS: Se forman equipos de 5 personas. Cuatro de ellos se sitúan dentro de un recuadro definido por una cuerda y se la colocan a la altura de la cintura; luego se les vendan los ojos.

Así, se convierten en un vehículo a control remoto, que será dirigido por el quinto integrante de equipo, que hará la función de piloto. En el lugar se colocan diversos obstáculos (muebles, etc.), formando un circuito. Los automóviles deben recorrer sucesivamente el circuito, procurando no chocar con los obstáculos, guiados por sus pilotos y en el menor tiempo posible. Los equipos que invierten menos tiempo en hacer el recorrido suben al podio de los vencedores.

Contrarios

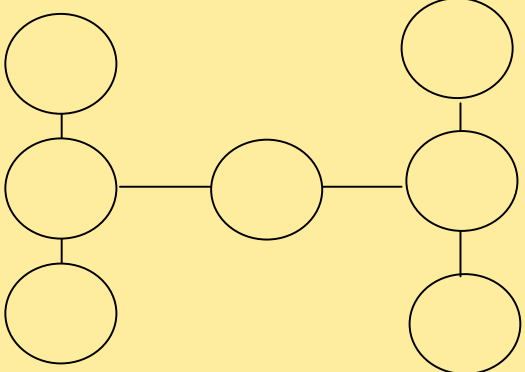
MATERIAL: papel periódico

REGLAS: Se hacen dos sombreros de papel y se dan a dos jugadores, uno de los cuales será el director del juego. Todos los participantes se colocan en círculo. Cuando empieza el juego, el director hace muecas y mueve su sombrero como le parece. El jugador que lleva el otro sombrero debe ejecutar la acción opuesta: por ejemplo si se pone el sombrero, él debe quitárselo, si se ríe, debe llorar, etc. Si la acción no es ejecutada de inmediato, sale y le da el sombrero al siguiente jugador.

Si el director del juego no consiguiera que el otro se equivoque luego de tres minutos, pasa el sombrero al jugador que le corresponde. El juego acaba cuando todos los jugadores se han puesto el sombrero una vez.

Una idea extra!!!

En el siguiente esquema, ubique los números de 1 a 7 de modo que la suma de las dos columnas y la fila sea la misma. ¿Cuántas soluciones diferentes puede hallar?



Círculo de colores

MATERIAL: hoja de trabajo adjunta

REGLAS: El grupo se divide en dos equipos iguales, se enumeran ellos mismos dentro de sus equipos. El monitor llama un número y designa un objeto, los participantes convocados buscan el color que corresponde al del objeto nombrado y lo tocan. Gana un punto quién llega primero. Se puede anotar el número de aciertos de cada equipo y vencerá el que tenga el mayor número de ellos.

¡Reunión urgente!

MATERIAL: hoja de trabajo adjunta

REGLAS: Explique a los estudiantes que esta actividad pretende verificar el aprendizaje de la suma y la resta. Dígalos que: - "El Rey león llamó a los animales a una reunión en forma urgente para solucionar entre todos un grave problema..." - Los participantes deben calcular, siguiendo el camino, la cantidad de pasos que dio cada animal para llegar a tan importante reunión.

Luego que responda:

- ¿Quién llegó primero? Ordene por orden de llegada
- ¿Cuál creen sería el problema para una reunión tan urgente?
- ¿Qué ideas pueden dar para que los animales solucionen ese problema?

Del dicho al hecho

MATERIAL: una ilustración, lápiz, borrador y papel

REGLAS: Salen entre 4 a 6 voluntarios del lugar. Se llama al primero, se le da un dibujo y se le dice que debe explicar oralmente lo que ve, con la mayor exactitud posible al siguiente voluntario, a fin de que éste pueda reproducirlo.

Cuando entra el siguiente voluntario, el primero explica el dibujo, quien describe la imagen que se le ha explicado al tercer participante, siempre por vía oral. El último voluntario, debe dibujar lo que le han explicado, y finalmente se comparará el dibujo con el original.

A los chinos

MATERIAL: objetos pequeños (piedras, monedas, etc.)

REGLAS: Cada jugador pone en una mano 5 objetos pequeños. En círculo los participantes empuñan sus manos detrás de la espalda. Entonces reparten los objetos entre las dos manos.

Una vez todos los participantes han decidido cuántas objetos guardan en su mano izquierda la empuñan y la sitúan en el centro del círculo. Uno de los niños o niñas es elegido o elegida a suerte, dirá el número de objetos que calcula que suman los objetos en todos los puños. Los otros también, dicen sus predicciones. Una vez realizada toda la ronda, los jugadores abren sus puños e inician el recuento real.

Gana el que más se acerque al número total de objetos. El juego comienza de nuevo con la predicción del ganador y sigue así hasta que alguien alcanza un número determinado de puntos ya pactado.

Franjas!! Acción

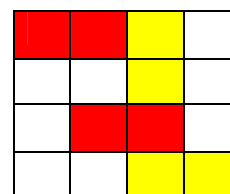
MATERIAL: hoja de trabajo adjunta

REGLAS: La actividad consiste en identificar las franjas con la misma decoración. Gana el jugador que las identifica primero.

El color vencedor

MATERIAL: hoja de trabajo adjunta

REGLAS: En un tablero de 7 x 7 casillas, los jugadores colorean por turnos dos casillas adyacentes en horizontal o en vertical (nunca en diagonal) que estén sin colorear. Es un reto que los jugadores encuentren dos casillas adyacentes para colorearlas hasta completar el recuadro.



Vence el color campeón.

¡Torpedos!

MATERIAL: una venda por cada participante

REGLAS: Los participantes se distribuyen en grupos de 5 personas, cada equipo escoge a su capitán, quién a su vez venda los ojos de su tripulación.

Éste coloca a sus compañeros en hilera, colocando cada uno las manos sobre los hombros del participante de adelante, mientras que el primero lleva los brazos extendidos. El capitán se coloca al final de la hilera, convertida en submarino. El capitán dirige al submarino hacia la izquierda (dando palmadas sobre el hombro izquierdo de quien tiene adelante, quien a su vez, transmite la señal al compañero que tiene enfrente, y así sucesivamente), a la derecha (con palmadas sobre el hombro derecho) o lo detiene (con palmadas sobre los dos hombros). Todos los submarinos, dirigidos entablan una batalla naval.

Cada capitán, cuando tiene a tiro a otro submarino, da la orden de lanzar un torpedo (dando palmadas en el centro de la espalda). El primer miembro de la hilera, al recibir la orden se separa del submarino corriendo hacia el contrario. Cuando este alcanza a otro, el torpedo vuelve a sus compañeros y ambos se unen formando uno solo. Gana los estudiantes que pertenecen al original submarino y que cuando se da la señal de acabada la partida tiene mayor número de tripulantes.

Norte, sur, este y oeste

MATERIAL: yeso

REGLAS: Este juego propone establecer una serie memorística a partir de los puntos cardinales.

En el lugar donde se juega se dibuja una cruz donde se han identificado los puntos cardinales. Desde la cruz, el primer participante realiza un único salto, diciendo el punto cardinal en cuya dirección ha saltado (por ejemplo: sur); el siguiente participante empieza desde el mismo punto dando un salto al sur, y añadiendo luego otro salto en la dirección que desee. De este modo, los participantes saltan de uno en uno, por turnos, añadiendo un salto más a la serie realizada por quienes les han precedido.

El objetivo es que los estudiantes logren la serie más larga posible de saltos sin mayor equivocación.

El rompecabezas de la naranja

MATERIAL: jugo de naranja y vasos plásticos

REGLAS: Tres vasos llenos de naranjada y tres vasos vacíos están puestos en fila. ¿Cómo hacer para que los vasos queden alternativamente uno vacío y otro lleno moviendo sólo un vaso?

Cesta de frutas

MATERIALES: ----

REGLAS: Todos los jugadores se sientan en círculo, excepto uno, que permanece de pie en el centro.

El jugador que está en el centro se dirige a cualquiera de los participantes diciendo "limón-limón", la persona a quien se ha dirigido debe decir el nombre de la persona que está a su derecha, si le dice "naranja-naranja", menciona el nombre de la que está a su izquierda. Si le dice "fresón-fresón", tiene que decir su propio nombre.

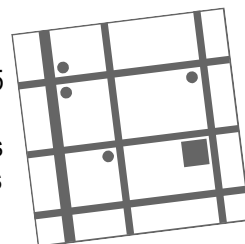
El jugador que al responder se equivoca, confunde derecha con izquierda o tarda en contestar, cambia rol con el del centro. Si el jugador que está en el centro dice "cesta de frutas" todos deben cambiar de sitio, y el jugador que está en el centro puede aprovechar para ocupar uno de los asientos. Le reemplaza el que se queda sin silla.

Formando figuras

MATERIAL: una hoja de papel cuadriculada

REGLAS: Para verificar si el alumno conoce las formas que le ha reforzado pídale que usando un recuadro cuadriculado pinte según las siguientes instrucciones:

- Un cuadrado de 9 cuadraditos
- Un rectángulo de 15 cuadraditos
- Un cuadrado de 16 cuadraditos
- Un rectángulo de 9 cuadraditos



Contando

MATERIAL: hoja de trabajo adjunta

REGLAS: En esta actividad los estudiantes tendrán que usar el ojo para observar detenidamente y contar cuántas figuras hay en cada agrupación y qué figuras hay en cada una de ellas. Luego escribirá sobre la línea la cantidad y el nombre.

Ve de pesca

MATERIAL: varios juegos de cartas

REGLAS: El moderador distribuye siete cartas a cada jugador, recordándoles que deben alinearlas de manera que los otros jugadores no puedan verlas. Apila las sobrantes en el centro de la superficie de juego.

Cada participante ordena sus cartas en grupos. Por ejemplo, todos los ases, los tres o sietes van juntos. El jugador a la derecha del moderador será el primer pescador. El o ella comienzan el juego preguntando a los otros por cartas que pudieran completar un set de tarjetas que correspondan al mismo número.

Si uno de los otros participantes tuviera una o más de ellas tendrá que dárselas al compañero que las pidió. Así este pescador obtiene otro turno. Cuando completa sets de cuatro tarjetas, el pescador las coloca sobre la superficie del juego.

Si nadie de sus compañeros tiene la o las tarjetas que necesita para completar su set, el pescador dirá "ve de pesca" toma una tarjeta de la pila del centro y su compañero a la derecha continúa con la pesca. El juego continúa mientras cada jugador siga tomando turnos, formando sets y la pila del centro se termine. Al finalizar gana el alumno que obtenga el mayor número de sets.

Las sardinas en lata

MATERIAL: ----

REGLAS: Este juego es muy sencillo pero muy divertido, tanto para pequeños como para mayores. Todos los jugadores cierran los ojos, y, en una zona no

muy lejana del bosque, un jugador escogido previamente, se marcha y se esconde.

A la orden del director del juego todos los jugadores abren los ojos y corren a encontrar al jugador que se escondió. Mientras que cada uno debe encontrar una o más objetos colocados al azar en el campo de juego por el director. Quien encuentre primero al jugador escondido, lejos de avisar a los demás, se esconderá con él, en el mismo sitio. Otros jugadores les irán encontrando, y se irán sumando al grupo, con lo cual el "bulto" será cada vez mayor, y el alboroto y las risas irán en aumento, con lo cual se les facilitará la tarea de búsqueda a los jugadores que queden en juego. Mientras van reuniéndose tendrán que ir formando conjuntos con los objetos hallados en el transcurso de la búsqueda. El último jugador que encuentra el escondite es el perdedor, y será el que habrá de esconderse en la próxima jugada.

Finalizada cada ronda, los jugadores habrán de explicar el porqué de los conjuntos de la manera tal como están formados describiendo características, pertenencia y no pertenencia.



□ **El pensamiento crítico involucra un proceso complejo, de adquisición de información y toma de decisiones**

Los restauradores

MATERIAL: Postales cortadas en 5 o 6 trozos cada una, goma y papel

REGLAS: El director del juego prepara un montón de postales (cortadas en 5 ó 6 trozos) y mezcladas sobre una o varias mesas. Los jugadores, provistos de cola y papel, se colocan en la mesa que quieran. A una señal del director, los jugadores intentan encontrar los trozos que componen una postal y pegarlas, buscando esos trozos por todas las mesa.

Variante: Se puede jugar por equipos, que han de pegar una o varias postales, o por ejemplo, un póster, un trifoliar, un volante, etc.

Los aduaneros

MATERIAL: un objeto con cualidades específicas

REGLAS: Los jugadores están alineados y sentados. Ante ellos pasan algunos compañeros suyos como si de un concurso de belleza se tratase. Los que están sentados han sido avisados de que uno de sus compañeros lleva disimulado un objeto que hay que descubrir. Ninguno de los jugadores puede levantarse ni hablar.

Después del desfile, cada jugador va a decir al oído del director del juego lo que haya observado. Los vencedores quedan eliminados, y se prosigue el juego con el resto para determinar al "cegado mayor del grupo".

Variante: Se puede hacer sin eliminaciones, otorgando puntos a los vencedores.

Un ejemplo del juego sería: "El objeto es metálico"; pero, cuidado de que no haya más elementos parecidos para no confundir. La pista puede ser la referencia de una forma geométrica, un color, . . .

Los objetos ordenados

MATERIAL: 10 (o más) objetos, y otros tantos trocitos de papel numerados del 1 hasta cubrir el número de objetos utilizados

REGLAS: Excelente juego de discernimiento visual, fácil de ejecutar. Sobre una mesa se colocan distintos objetos (lápices, pluma, borrador,...), procurando que sean lo más diferentes posible entre sí, situándolos en línea o radialmente; posteriormente, sobre cada uno de los objetos se coloca un trozo de papel enumerándolos correlativamente.

El jugador, observa los objetos durante un minuto y luego se aparta y, el director del juego recoge los objetos y los amontona a un lado. Ahora, en un minuto

de tiempo, el jugador ha de volverlos a colocar en el mismo orden en que estaban situados. Por cada objeto colocado en su sitio incorrecto, se apuntará al jugador tantos puntos de penalización como casillas de distancia haya de su sitio real al lugar en que ha sido colocado.

Al finalizar tendrá que formar cuantos conjuntos le sea posible, considerando características, diferencias, pertenencia y no pertenencia.

□ **Pensar críticamente es integrar ideas y recursos de manera creativa para formar nuevos conceptos e información**



La carrera de los conjuntos

MATERIAL: una hoja de papel, un lápiz y una cuerda pequeña por jugador

REGLAS: Los jugadores se forman en línea desplegada, y el director del juego, con un reloj en la mano, anuncia: "En 20 segundos dibujar conjuntos equivalentes" (u otro cualquiera), "ya".

Tan pronto como los conjuntos han sido dibujados se deja caer la hoja de papel al suelo; a la voz de "tiempo", la ejecución de los conjuntos cesa y aquellos que lograron hacer los conjuntos levantan sus cuerdas y avanzan un paso; los que no pudieron lograrlo se quedan en sus puestos. El director del juego dice en seguida "en 18 segundos", "ya" (conjuntos no equivalentes). Se sigue el mismo procedimiento anterior y a la voz de "tiempo", los que han tenido éxito recogen sus hojas y avanzan un paso más. La línea más avanzada va disminuyendo y el juego termina cuando se dan de 2 a 4 segundos, para hacer el conjunto dependiendo el tipo de conjunto que se pida o cuando nadie logra hacerlo. Con éste juego no hay eliminaciones de jugadores, y todo el mundo participa hasta el final.

Avanzar – Retroceder

MATERIAL: hoja de trabajo adjunta, botones o monedas

REGLAS: Pídale a los estudiantes que peguen la hoja de trabajo en una cartulina y luego recorten las tarjetas de avanzar y retroceder. Se puede utilizar para jugar un botón, una moneda, etc. Se sortea el que inicia el juego teniendo todas las tarjetas revueltas y hacia abajo para no poder leerlas. Los jugadores van sacando de una tarjeta y hacen lo que ella les indica. Gana el primero en llegar a los 35 puntos.

Los perfectos contables

MATERIAL: monedas de uso corriente

REGLAS: El director del juego lleva en sus manos determinada cantidad de monedas de diverso tipo y explica que las va a hacer pasar por las manos de los contables. Coloca a los contables codo contra codo con las manos a la espalda. Si los contables son muy numerosos se pueden formar equipos. El director del juego va pasando una a una las monedas al primer jugador que, tras palparlas, va pasándolas al segundo jugador y así sucesivamente hasta el final, sumando mentalmente la cantidad que ha ido pasando por sus manos. Al final, el que acierte la cantidad, o el que indique la cifra más cercana, será el vencedor.

Nota: Al principio hay que pasar una sola moneda de cada clase, hasta que los jugadores vayan desarrollando el sentido del tacto.

La cadena numérica

MATERIAL: recuadros que incluyan las operaciones básicas (el docente las creará según el nivel del estudiante)

REGLAS: Debe asegurarse que cada participante tenga su propio recuadro de resultado y operación. Al mismo tiempo todos los estudiantes deben iniciar calculando el número que resulta después de seguir la cadena de operaciones.

Gana quien termine primero y obtenga los resultados correctos.

Resultado	Operación
No. inicial: 14	$\times 2$
$= 28$	$: 4$
$= 7$	$\times 8$
$=$	$- 6$
$=$	$+ 5$
$=$	

¿Qué cantidad sacas?

MATERIAL: siluetas de figuras geométricas de tres, cuatro, cinco y seis lados y un dado por grupo

REGLAS: Se pegan las siluetas sobre el suelo y se distribuye a los estudiantes en pequeños grupos.

Los participantes formados en fila frente a una hilera de figuras le otorgan al primero un dado. Este debe lanzarlo, si del lanzamiento obtiene un 3, 4, 5 ó 6 el grupo avanzará hacia adelante a la figura más próxima que tenga ese número de lados. Si el dado indica 1 ó 2 el grupo retrocede ese número de espacios. Gana el equipo que llega primero al final de la hilera.

El bombardeo

MATERIAL: Tiza, tarjetas y marcadores.

REGLAS: Los jugadores se dividen en dos equipos (dos "ejércitos") cada uno de los cuales establece su base a unos 20 metros del otro, delimitándolos con tiza u otro material.

El juego consiste en salir los jugadores de ambos bandos de su campo a la señal de comienzo de juego, e ir a colocar el mayor número de bombas (tarjetas con números) en el campo enemigo.

Colocar una bomba es poner dentro de la caja del centro de cada base una de las tarjetas. Sólo se puede poner una bomba cada vez, pues cada jugador sólo puede transportar una a la vez. –



Los defensores no pueden entrar en sus propias bases ni atacar al enemigo que allí haya entrado una vez hayan salido.

Transcurrido el tiempo de juego, cada bomba colocada valdrá 1 punto, y cada enemigo eliminado al habersele quitado su bomba valdrá 3 puntos. Pero, si los jugadores utilizan las cartas para comparar mayor que y menor que valdrá 5 puntos. Vence el equipo con más puntos.

De dos, de a tres,...

MATERIAL: ----

REGLAS: El director del juego tiene frente a sí a los jugadores y el juego comienza: ¡Colocaos en grupos de a tres! Los jugadores buscarán a otros dos compañeros con los que formar grupo (los que queden solos, serán, lógicamente, eliminados).

La dinámica del juego radica en que los participantes tendrán los ojos vendados, de manera que mediante voces o al tacto tendrán que formar los grupos, los cuales se considerarán constituidos cuando sus componentes, todos abrazados, empiecen a dar botes.

El director del juego puede, además, dar un tiempo de, por ejemplo, 15 segundos por jugada, para constituir los grupos. El juego prosigue: ¡En grupos de a cuatro!... ¡En grupos de a cinco!... ¡En grupos de a dos!... etc. Ganan el juego los tres últimos jugadores que queden al final sin haber sido eliminados.

Pasta y más Pasta

MATERIAL: fideos, piedras u objetos pequeños y grandes

REGLAS: Llene un frasco con fideos grandes (conchas, tornillos o coditos) -, piedras u objetos pequeños. Tome en cuenta que si no tiene este material puede utilizar otro que tenga a su alcance. Haga que sus estudiantes calculen el número de fideos dentro del frasco y que escriban esa cantidad en un papel.

Pídales que vacíen el frasco y que cuenten. Pregunte qué cantidad calculada es la más acertada y que expliquen por que piensan así. Las explicaciones indicarán su comprensión sobre el orden y la relación entre números. Use un tipo de fideo más pequeño y repita la actividad. Con práctica, sus niños encontrarán que sus cálculos cada vez son más acertados.

El minuto

MATERIAL: un reloj con segundero o cronómetro

REGLAS: El juego es muy sencillo, y muy distraído. Consiste en calcular, a partir de una señal del director del juego, un minuto de tiempo. El jugador que de una palmada acertando a darla justo cuando se cumple el minuto de tiempo es el vencedor. También se puede dar como ganador, a quien más cerca calcule el minuto, por arriba o por abajo del tiempo, si es que nadie acertó el tiempo justo.

Observaciones: Se puede utilizar como un juego de relajación, fundamentalmente, que con la práctica mejora los resultados.

¿Qué falta?

MATERIAL: hoja de trabajo adjunta

REGLAS: El primero que descubra el orden que se ha seguido para disponer estos 27 cuadros y complete los que faltan será el vencedor.

- **Las actividades de cálculo reivindican el juego como objetivo. Aprender es una consecuencia inseparable del juego.**

Protegiendo las bases

MATERIAL: tarjetas con números y marcas para los participantes

REGLAS: Se forman grupos y cada uno poseerá un tesoro característico como tarjetas con números... Un miembro de cada equipo será el que tenga la misión de proteger la base identificando a los miembros de los otros grupos con una marca.

Estas bases estarán separadas 20 metros o más unas de otras y en ellas, estará el tesoro de cada equipo. Los demás miembros tendrán que ir corriendo a buscar y robar los tesoros de cada base. Cada miembro sólo podrá llevar una pieza del tesoro a la vez. Las bases tendrán que estar colocadas pegadas a la pared. No se puede esconder el tesoro (tiene que estar a la vista). Al concluir los equipos deben seriar los números robados y ordenarlos. Gana quién los ordena primero.

A clasificar!!!

MATERIAL: papel y lápiz

REGLAS: Los participantes deben clasificar los siguientes numerales entre números pares, números primos y números divisibles entre 3 por ejemplo. (La clasificación varía según el nivel de los estudiantes)

1, 25, 36, 89, 78, 10, 68, 45, 0, 16, 55, 94, 7, 21, 33, 80, 74, 19, 63, 49, 51, 99, 9, 23 y 85.

La línea matemática

MATERIAL: hojas de papel, monedas, piedrecillas u otro material para marcar

REGLAS: Distribuya un ejemplar del siguiente cuadro a cada pareja de jugadores

Banco de números					
1	2	3	4	5	6

2	4	6	9	10	5
3	7	8	5	6	4
3	5	4	6	7	11
10	9	8	10	8	3
4	8	7	11	9	5

Cada una de las parejas tendrá 15 objetos. Uno de los jugadores comienza colocando un par de clips sobre dos números distintos del banco de números y suma ambas cantidades; colocando uno de sus objetos sobre el número que representa el total de la adición. Si en el recuadro existe tal número puede seguir jugando, moviendo solamente uno de los clips. Sin embargo si en el recuadro no encuentra un número que represente el resultado de la suma, puede continuar el oponente, recordando que solamente puede mover uno de los clips. El juego continúa hasta que uno de los participantes hace una "línea matemática", que no es más que cuatro marcas en una línea horizontal, vertical o diagonal.

Récord de valores

MATERIAL: papel y lápiz

REGLAS: Cada niño debe tener un recuadro como el siguiente. Cada uno lanza el dado por turnos. Luego de cada lanzamiento debe anotar el número que obtuvo del tiro en la columna que desee (unidades o decenas).

Si el número es registrado en el lugar de las decenas, el jugador podrá agregar un cero en el espacio de las unidades. Por ejemplo, el número tres se registra como "3" en el lugar de las unidades, mientras que podría ser registrado como "30" en el lugar de las decenas. Después de que cada jugador haya realizado seis lanzamientos, suman todos los números que han escrito.

El jugador que se acerca más a 100 gana la partida. Los participantes podrán jugar más partidas, considerando que deben acercarse a 100, sin excederse.

Decenas	Unidades
Total	

Pito loco

MATERIAL: tarjetas con nombres de objetos

REGLAS: Un dirigente con nombres de objetos pertenecientes a diferentes tipos de conjuntos en su mano debe esconderse y tocar brevemente un pito. Los participantes deben tratar de encontrarlo guiados por el sonido del pito. Si lo encuentran recibirán una de las tarjetas de manos del dirigente, el que se cambiará de lugar y tocará nuevamente el pito. El dirigente puede estar siempre en movimiento tocando de vez en cuando el pito o puede esperar a ser descubierto en un lugar fijo. Gana el equipo que consiga la mayor cantidad de tarjetas que pertenezcan al mismo tipo de conjunto.

Pasar el río con sillas

MATERIAL: una silla por participante

REGLAS: Colocar sillas en fila simulando ser las piedras de un río. Los niños tienen que pasar por las sillas de manera que se organicen por fecha de nacimiento, número de hermanos, color favorito, u otro.

Las colas de gato

MATERIAL: tarjetas con números

REGLAS: Se hacen tres equipos cada uno con tarjetas colgadas en el pantalón, los verdes tendrán que quitar las tarjetas de los rojos y evitar que se las quiten los azules, y así sucesivamente. Al finalizar los estudiantes forman conjuntos de números y explican sus similitudes.

Gana quién mayor cantidad de conjuntos logra formar.

Encontrar la tarjeta

MATERIAL: tarjetas con números

REGLAS: En este juego se necesitan tarjetas con numerales distintos. Se tiene que formar un círculo con la gente sentada. Habrá una persona en el centro con los ojos vendados.

Los del círculo tendrán que pasarse la tarjeta de uno a otro silenciosamente para que el del centro no los oiga. Cuando el del centro pille a uno, el que tenga la tarjeta paga realizando clasificaciones con los números que encuentre en ella.

Mentes ágiles

MATERIAL: tarjetas con números y tiza

REGLAS: Se marcan dos líneas, una de salida y una de llegada. Los jugadores se distribuyen en dos equipos y cada jugador recibe una tarjeta con números diferentes.

El conductor del juego dice en voz alta un número y los jugadores que tengan ese número tendrán que correr a la línea de llegada y en una hoja de papel escribir palabras según el número que le fue asignado y que correspondan entre sí. Ganan quienes escriban correctamente una cantidad de palabras.

□ **El futuro es de quienes examinan críticamente la información y construyen su propia realidad**

Caliente o frío

MATERIAL: varios objetos que correspondan a la misma clasificación o tarjetas que nombren acciones a realizar que correspondan entre sí

REGLAS: Se dividen los participantes en pequeños grupos. Seleccione un representante de cada grupo para convertirse en "Eso". Uno de los elegidos abandona la zona y durante su ausencia el resto seleccionan un objeto dentro del salón que debe ser identificada por el ausente.

Cuando el jugador regresa a la zona de juegos el grupo comienza aplaudir para indicar que está tan cerca del objeto seleccionado o de la acción que se ha decidido que él haga. Mientras más altos sean los aplausos más cerca (caliente) estará y los aplausos bajos significarán lejanía (frío). Cuando el objeto es tocado o la acción ha sido realizada, un representante de otro grupo es seleccionado, así el proceso se repite.

Rasgos en común

MATERIAL: papel y lápiz

REGLAS: Se divide el grupo por parejas. Cada pareja debe sacar el mayor número de similitudes que hay entre ellos, como color de pelo, ropa, aficiones, familia, etc. Gana la pareja que mayor parecido tenga.

Más adelante se utilizarán otros objetos para comparar. La dificultad aumenta cuando comparamos objetos con características muy diversas.

Persecución de nombres

MATERIAL: lápices, etiquetas adhesivas y folios.

REGLAS: El grupo se divide en dos grupos. Cada componente se pega en la espalda el nombre de un objeto y una característica del mismo.

Cada equipo debe descubrir y anotar el máximo de objetos y características correctas, y tratar de que no descubran los nombres de las personas de su grupo.

Si el grupo ya se conoce, se puede poner el nombre de un objeto y dos o más características.

¿Es de números?

MATERIAL: un ejemplar del siguiente recuadro

REGLAS: Sumando los cuatro números de las secuencias horizontales, verticales y diagonales, se obtiene el número 90, pero en cuatro filas esto no se verifica, porque se han intercambiado dos números ¿Cuáles?

40	6	7	37
9	35	34	12
33	11	5	36
8	38	39	10

Tarjetas numéricas

MATERIAL: un ejemplar de las siguientes tablas de números

REGLAS: Sitúe a los estudiantes en parejas y pídale que alternativamente coloreen las tarjetas cada uno con un color diferente. Gana quien tenga mayoría de aciertos.

Las tarjetas que representan 4

4:0	4:4	0:5
0*3	0:4	5-5
3+0	0-0	0+0
7*0	0+0	0:9
2-0	0*0	8-0

Las tarjetas que representan 0

2+2	4:4	0:4
0*4	16:4	8-4
4-0	4+1	4*4
4*1	4+0	1*4
4:0	2-2	2*2

Las tarjetas que representan 1

8-8	0+1	5-4
1-0	6:6	0+0
7:1	1+0	4*1
1:1	0*1	4:4
1-1	0:1	1*1

Si fuera...

MATERIAL: ----

REGLAS: Se pide a un participante que piense en una persona del grupo, los demás deben adivinar quién es haciéndole preguntas del tipo: Si fuera... ¿Qué sería?, éste debe responder lo que más identifica con la persona que ha pensado. El que acierta la persona que es, piensa en otro del grupo. Se hace también con objetos del salón.

Eficiencia máxima

MATERIAL: una caja ancha, un frasco estrecho y clips o clavos

REGLAS: Se trata de transferir uno a uno, en un pequeño recipiente el mayor número posible de clips (o clavos) contenidos en un recipiente más grande, en un tiempo determinado (20 segundos) mientras dicen

características de un objeto determinado o nombran objetos que posean las mismas cualidades. Seis voluntarios son invitados a dejar la sala. La experiencia se explica al resto del grupo.

Después, los voluntarios son llamados uno por uno y se les pide someterse a un test de destreza manual y mental. A los dos primeros voluntarios se les afirma que es generalmente posible transferir alrededor de 2 clips y decir dos palabras en 20 segundos, mientras que a los dos siguientes se les dice que esta cifra es alrededor de cuatro palabras en 40 segundos. A los dos últimos se les dice que es también de 40 y se añade unas dos características más.

Antes de empezar cada vez, se pregunta al voluntario cuantos clips cree poder transferir a la caja, después del ejercicio se le pide que establezca un segundo pronóstico para el siguiente.

Toca azul

MATERIAL: ----

REGLAS: El monitor anuncia "toquen azul" (u otro color u objeto con características similares). Los participantes deben tocar algo que lleve otra persona del color o característica anunciada. "Toquen una sandalia azul" o "toquen una pulsera plástica". Hay muchas variaciones, como "toquen una rodilla con el pulgar izquierdo". Es fenomenal hacerlo a cámara lenta. A los niños les encanta hacerlo muy despacio.

□ **Los niños tienen claro que, para ser felices, hay que serlo juntos; entonces, en los juegos debe existir participación en equipo**

Filas sin hablar

MATERIAL: ----

REGLAS: Una actividad exigente y cooperativa.

El director de juego solo da estas instrucciones: "Sin hablar, hagan una fila según el número de tortillas

que se comen en un día, el número de hermanos que tienen, el año de nacimiento, el grado al que pertenecen, su fruta favorita, su color favorito, su juguete favorito, etc. Tenemos que hacer una fila desde enero hasta diciembre".

Los participantes tienen que buscar la manera de comunicarse sin palabras y dónde deben empezar y terminar la fila. No importa mucho que no salga todo correcto. La idea es que trabajen juntos y diferencien las características que califican a cada individuo.

Carrito de verduras

MATERIAL: ----

REGLAS: En parejas, elegir un objeto, fruta, verdura o animal que posean características similares. Las personas se sientan en un círculo, quedándose uno en el centro.



Los dos que han elegido el mismo elemento, intentan cambiar de silla cuando el del centro la nombre, éste también intenta sentarse. Al que se queda sin silla le toca estar en el centro para hacer un nuevo llamamiento.

Familia de animales

MATERIAL: papeles con nombres de animales

REGLAS: El animador o responsable prepara papelitos en los que van escritos nombres de animales. Para un grupo de veinte personas bastan cinco clases de animales. Así habrá cuatro gatos, cuatro pollitos, cuatro loros,... Los papelitos se sortean o se reparten entre los participantes, de forma que todos tengan uno. Cuando los participantes saben el animal que les ha correspondido, recorren la habitación con los ojos vendados (para grupos mayores de 20 participantes esto no es necesario), imitándolo con la voz y los gestos.

El objetivo del juego es reconocer a otro de la misma especie, darle la mano y proseguir juntos la búsqueda. Así los gatos buscan a otros gatos con su andar a

cuatro patas y el sonido de "miau", los pollitos con sus aleteos y su "pío, pío", etc.

Variante: Pueden utilizarse otros elementos, como: sonidos con madera, metal, plástico y vidrio.

Abracadabra

MATERIAL: 20 objetos diferentes

REGLAS: Uno de los niños hace de mago. El juego comienza colocando una veintena de pequeños objetos encima de la mesa. Los participantes los observan durante dos minutos, se dan la vuelta y pronuncian la frase: "Abracadabra. Desaparece".

El mago infantil tiene que suprimir uno de los objetos. Gana quien primero se dé cuenta de que grupo es el que ha desaparecido.

Las abejas trabajadoras

MATERIAL: objetos varios

REGLAS: Uno de los niños sale de la habitación, mientras los otros eligen objetos de un mismo grupo: mesa, escritorio, puerta, marco de ventana (de madera), vaso, taza, ventana, plato (de vidrio), perro, ballena, ratón, cerdo (mamíferos).

Al incorporarse el niño que salió, el resto imitará el ruido de las abejas: "Bzz, bzz...", aumentando la intensidad si se aproxima a los objetos seleccionados y disminuyendo si se aleja de ellos. Tendrá que adivinar el grupo en

Palpar a ciegas

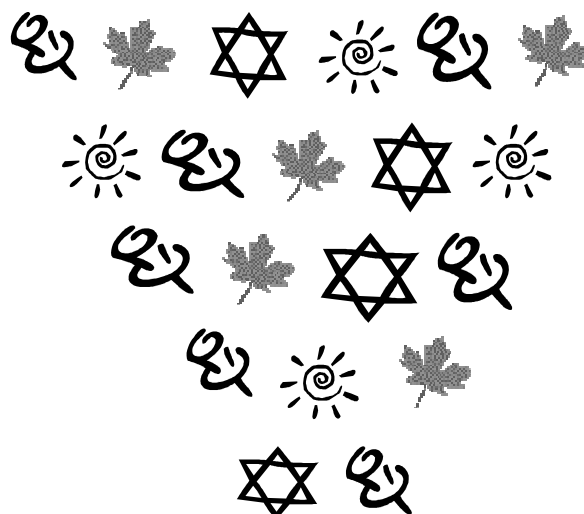
MATERIAL: varios objetos pertenecientes al mismo grupo, según sus cualidades y vendas

REGLAS: Los niños deberán tener los ojos vendados y sentarse formando una fila. Un responsable hará de director de juego y dará el primero de los objetos a quien encabece la fila.

Cuando lo haya tocado durante unos segundos, éste se lo pasará al segundo y recibirá el segundo objeto. Así hasta que hayan pasado los veinte objetos por las manos de los niños.

Es conveniente que no haya tiempo entre un objeto y el siguiente. Al final, se le da un papel y un bolígrafo a cada participante y tendrán que anotar todos los objetos que recuerden, preferiblemente en el orden en que los han recibido.

¿Quién tendrá memoria de elefante?
¿A qué grupo pertenecen los objetos?



Al César lo que es el César

MATERIAL: papel y bolígrafos para la preparación

REGLAS: Antes de comenzar a jugar hay que preparar unos papelitos con oficios (jardinero, enfermera...) y otros con una herramienta típica de cada uno de ellos (rastrillo, jeringa...).

Los papelitos se introducen - bien doblados - en un saco. Cada participante coge uno. Los que hayan sacado una profesión se van a un rincón de la habitación y, uno a uno, han de ir representando su oficio mediante química. Los niños que tengan un instrumento y que reconozcan que el suyo es el más apto para ese oficio han de acercarse a su pareja. Alguien mide el tiempo que tarda cada pareja. Gana la que lo haga en menos tiempo.

Variante: Pueden utilizarse números y formar familias de decenas.

Nim, Nlm

MATERIAL: dieciséis botones, fósforos o piedrecillas

REGLAS: Se colocan los objetos tal y como lo indica el dibujo a continuación. Los jugadores, por turnos retiran uno o más objetos de una de las hileras, evitando retirar el último.

Abandona el juego el jugador que retira el último objeto.

La Margarita

MATERIAL: una flor de varios pétalos (puede ser elaborada con papel de segundo uso)

REGLAS: Participan dos jugadores. Ambos se sitúan ante una margarita intacta. Cada uno, por turnos arranca uno o dos pétalos contiguos. Gana quién arranca el último pétalo.

Pares e impares

MATERIAL: papel grueso y marcadores

REGLAS: Dibuje en una tabla T en papel grueso y póngalo en un mural. Escriba los términos impar a la izquierda y par a la derecha.

Pida a los estudiantes que escriban sus nombres en tiras de papel de colores. Dígalos a los estudiantes que determinen si tienen un número par o impar de letras en su nombre y que expliquen por qué.

Haga que pequen sus tiras de papel de colores bajo el título par o impar, de la tabla T.

Pregunte ¿Son más los nombres con número par o impar de letras? ¿Son más las alumnas mujes con nombre impar a los hombres? Etc.

IMPAR	PAR
KAREN	CAMILA
PÉREZ	GONZÁLEZ
PAULO	JOSÉ
MARCELA	YUMA

¿CÓMO TRABAJAR NÚMEROS EN CLASE?

- Siempre preséntelos como un juego. En ocasiones podemos jugar con ellos para que se motiven aún más.
- Practique dos o tres veces por semana y no más de 15 min. (no más de 1 ó dos actividades).
- Los mejores momentos para practicar en clase son, antes de comenzar o cuando los niños ya llevan un tiempo de realizar actividades escolares (para cambiar la actividad o tema). No es conveniente dejarlo para el final pues la fatiga se habrá acumulado y no resultará efectivo.
- Es importante no facilitar en exceso las actividades o tareas, es decir, ayudar sólo cuando sea realmente necesario. No aclarar las dudas si el niño no ha estado atento. Es necesario que el niño realice un verdadero análisis de lo que se le propone.
- No se deben señalar los errores, sino más bien facilitar que el niño realice otra vez el proceso, el fin es que sea él mismo quién descubra los errores y por tanto la forma de no repetirlos.

Ideas extras!!!

Números romanos

Consiste en sustituir las letras de los números romanos por palabras. La variante más popular es de sustituir la I por "o sea", la V por "te lo juro", la X por "de verdad" y la L por "para nada". Si se consigue llegar al LXXXIX: "para nada, de verdad, de verdad, de verdad, o sea, de verdad", es momento en que se necesita encontrar una palabra para la C, se puede decir que se han superado las expectativas y que es momento de abrir el camino por propia cuenta.

Contar con palitos

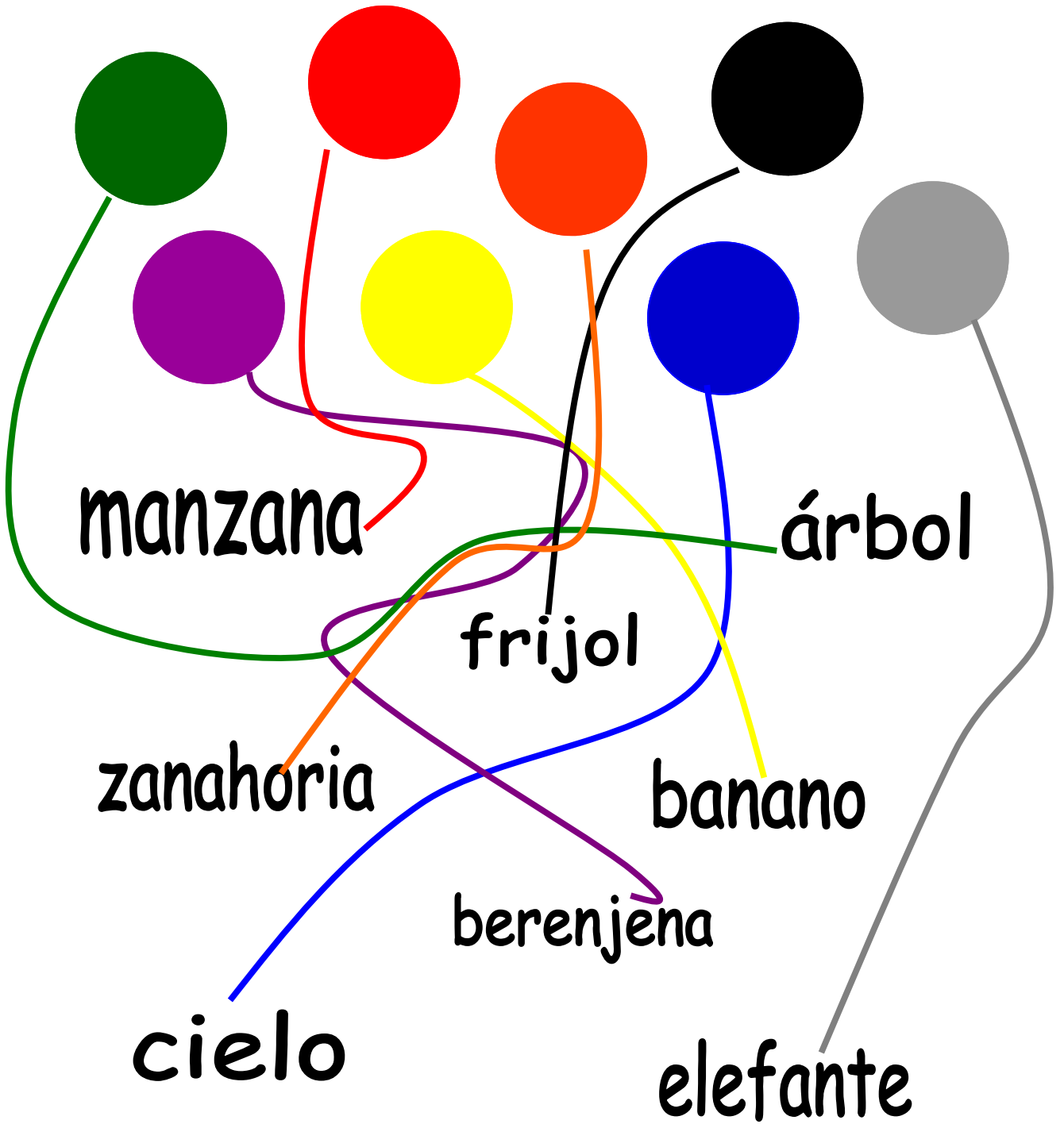
Para la práctica de conteo rápido y cálculo mental, se requiere que los estudiantes pasen por una etapa de conteo con palitos, que consiste en ir dibujando un palito vertical correspondiente a 1 y el 5 corresponde a un palito que cruza en diagonal a los otros cuatro. De este modo se ejercita el orden y correspondencia en el conteo así como la lectura rápida de números en su descomposición aditiva. Un ejemplo de trabajo es:

$$\begin{array}{l}
 \begin{array}{c} \text{|||||} \\ \text{|||||} \\ \text{|||||} \end{array} = 18 \\
 \begin{array}{c} \text{|||||} \\ \text{|||||} \\ \text{|||||} \end{array} = 15 \\
 \begin{array}{c} \text{|||||} \\ \text{|||||} \\ \text{|||||} \\ \text{|||||} \\ \text{|||||} \end{array} = 24 \\
 \begin{array}{c} \text{|||||} \\ \text{||} \end{array} = 7 \\
 \begin{array}{c} \text{|||||} \\ \text{|||||} \\ \text{|||||} \\ \text{|||||} \\ \text{|||||} \\ \text{||} \end{array} = 27
 \end{array}$$

Bibliografía

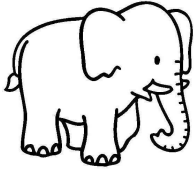
- Charles Temple, Jean L. Steele, y Kurtis S. Meredith. Más estrategias para promover el pensamiento crítico, Guía IV. Concejo de Lectura de Guatemala. Guatemala, Ciudad. 2,004
- Condemarin, Mabel. Chadwick Mariana. Milic Neva. Madurez Escolar. Editorial Andrés Bello. Santiago de Chile, 1981.
- Grupo editorial Océano. Grupo Docente, Revista de Educación. Barcelona, España. Agosto-Octubre 2004
- Grupo editorial Océano. Manual del Juego. Barcelona España. 1999.
- Grupo editorial Océano. Sabelotodo (Mil desafíos para tu inteligencia). Barcelona, España. 2,004.
- SEPREDI, SA. ¿Cómo construye el niño el concepto de número? Área Psicología, Documento 3. Guatemala Ciudad, 1989.

Círculo de colores



¡Reunión Urgente!

2	+	3	+	5
---	---	---	---	---



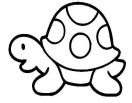
-
6
-
1
+
7

8	+	5	+
---	---	---	---

+				
3		7	-	4
-		-		+
9	+	4		8

-	4
---	---

+	9	+	5	-	6
---	---	---	---	---	---



7							
-							
3	-	1	+	4	+	2	-

8

-

1	+	5	+	7	+	3
---	---	---	---	---	---	---

-

-	2
---	---

6

9	+	1	+	4	+
---	---	---	---	---	---

5

-

6	+	8
---	---	---

+

3	+	2	-
---	---	---	---

7

+

8

+

9

+

5	+	5
---	---	---

+

4	-	3
---	---	---



4	-	9	-	6
---	---	---	---	---

+

6	+	5	-	7	-
---	---	---	---	---	---

2

7	+	7	+	9
---	---	---	---	---

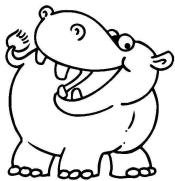
-

1

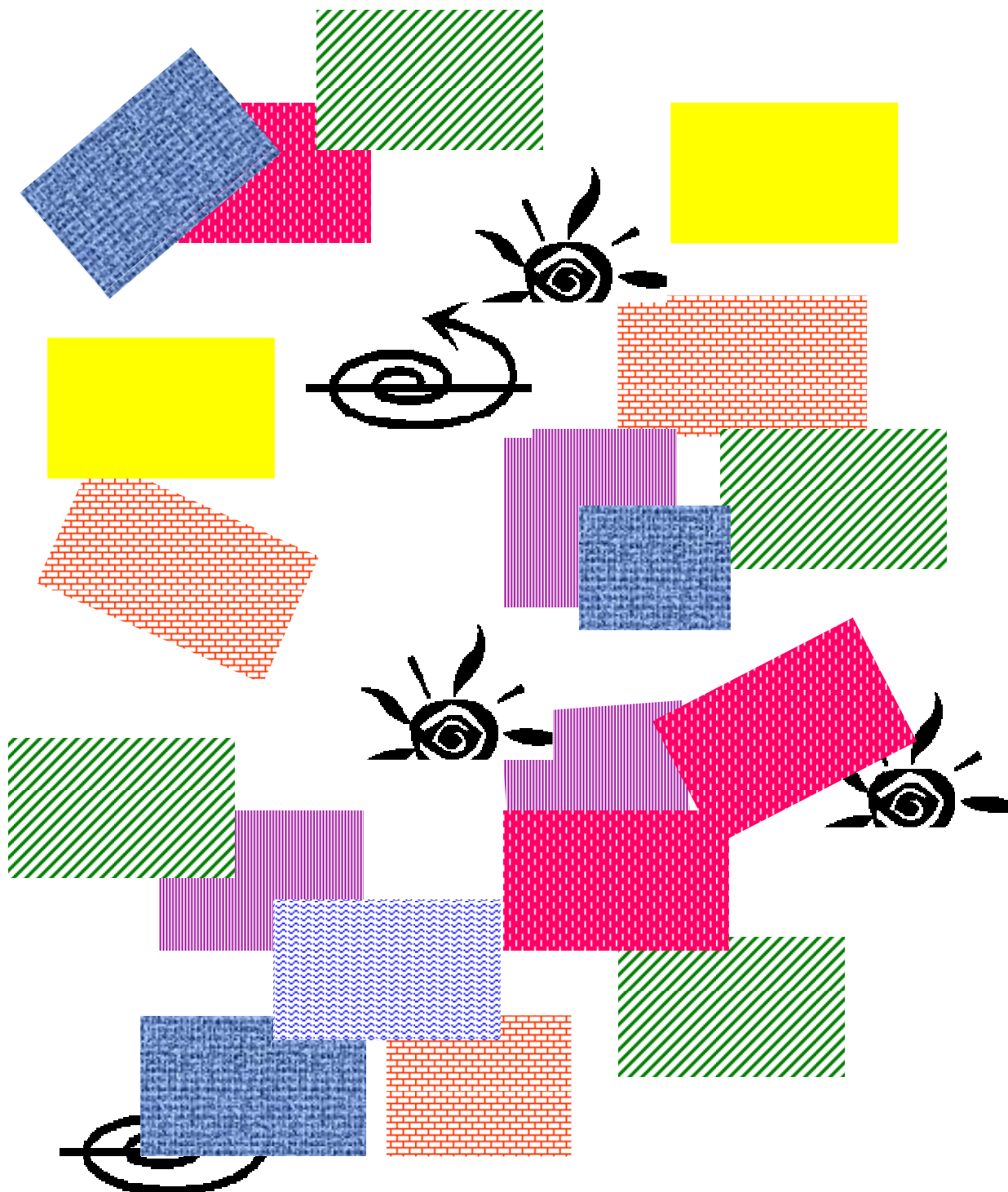
-

2	+	9	+
---	---	---	---

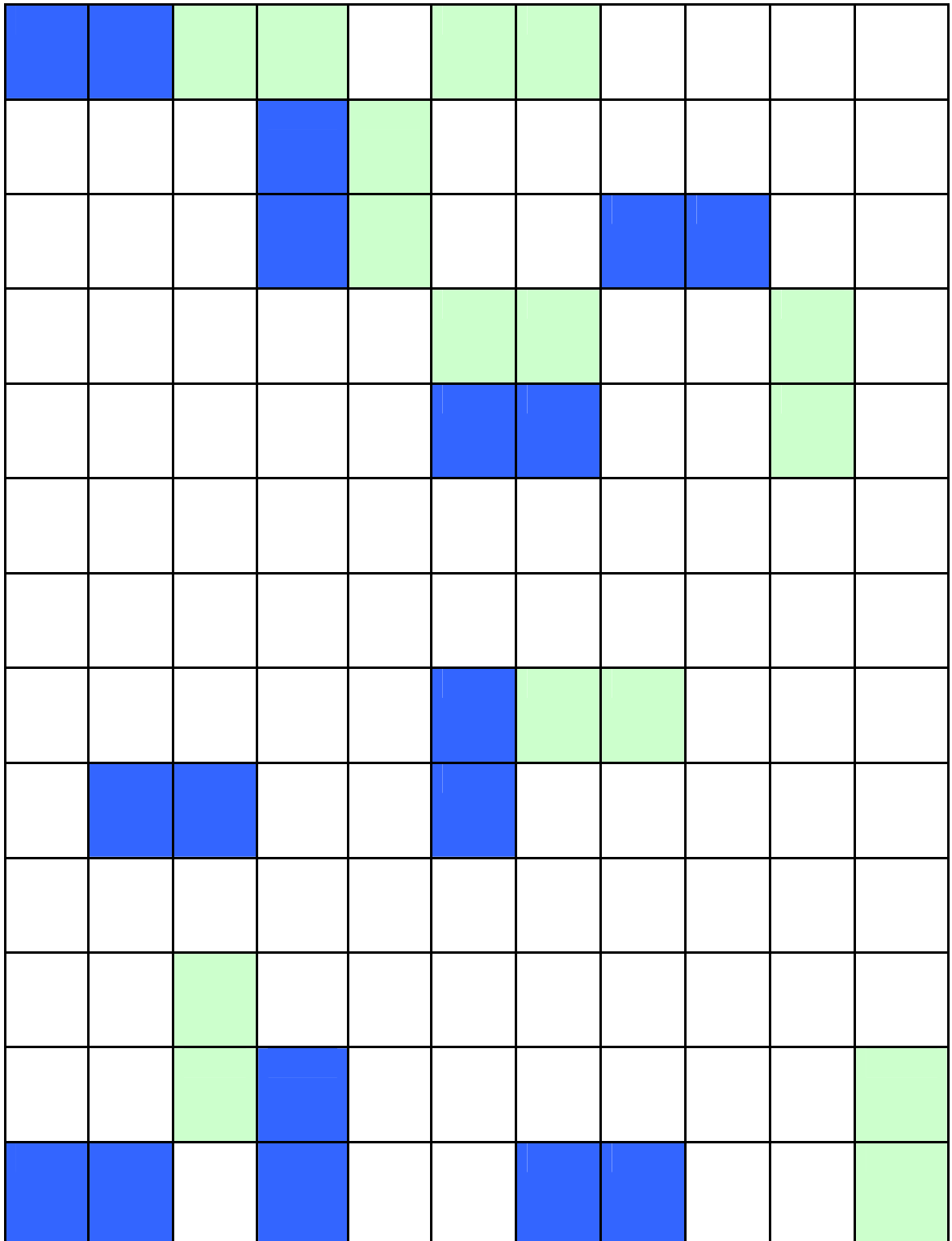
6



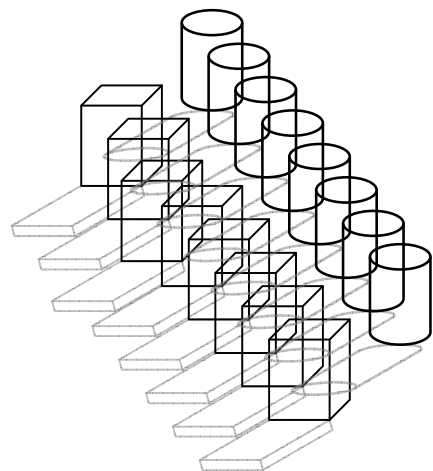
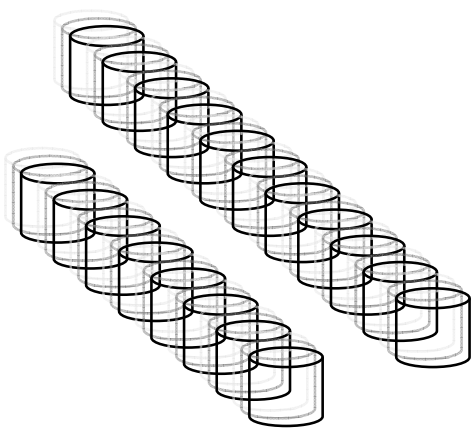
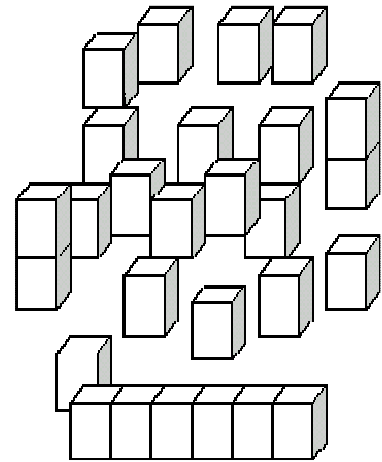
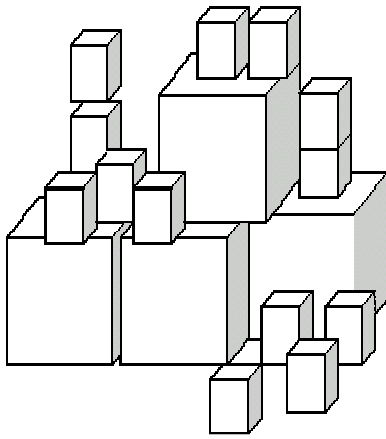
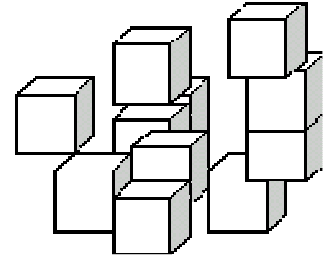
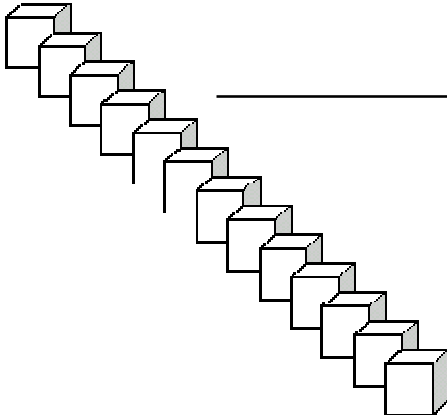
¡Franjas, Acción!



El color vencedor



Contando

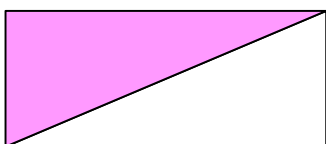
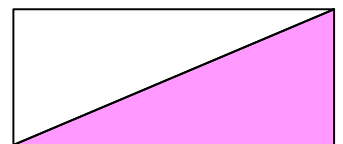
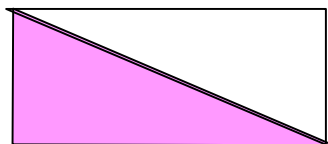
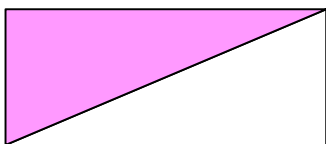
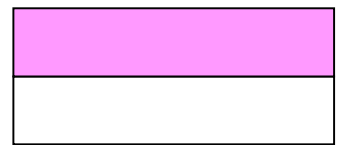
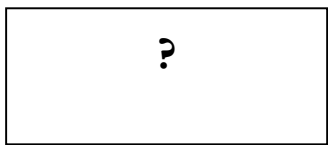
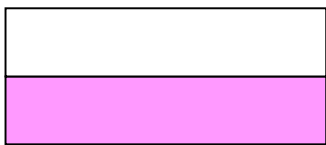
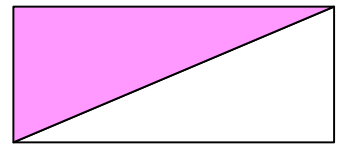
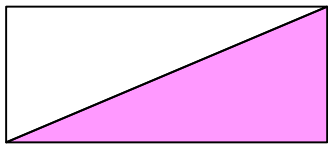
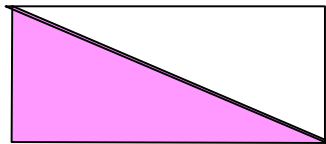
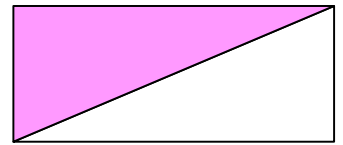
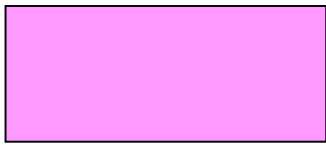
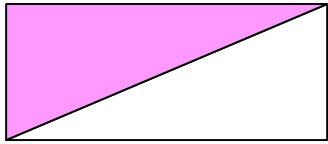
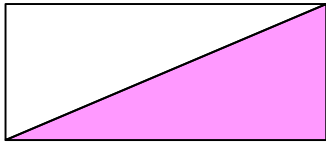
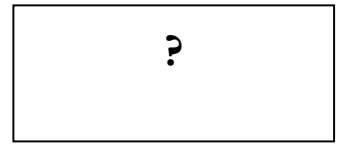
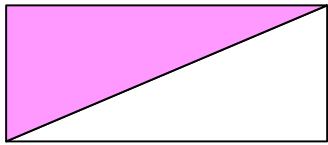
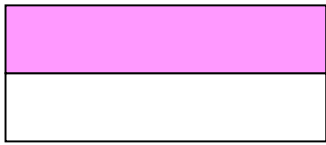
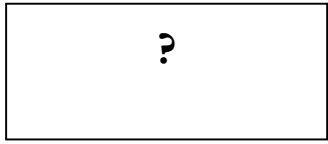
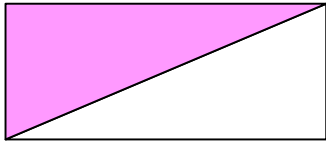
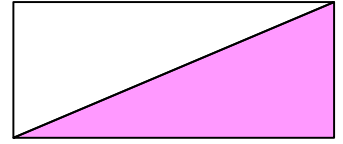
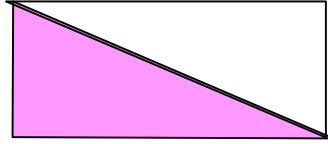
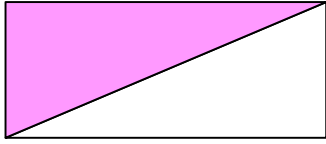


Avanzar y retroceder

Avanzar 10	Avanzar 5	Avanzar 5	Avanzar 5	Avanzar 3	Avanzar 3
Avanzar 3	Avanzar 13	Avanzar 3	Avanzar 2	Avanzar 2	Avanzar 2
Avanzar 2	Avanzar 2	Avanzar 2	Avanzar 1	Avanzar 1	Avanzar 1
Avanzar 1	Avanzar 1	Avanzar 0	Retroceder 0	Retroceder 3	Retroceder 3
Retroceder 3	Retroceder 3	Retroceder 3	Retroceder 2	Retroceder 2	Retroceder 2
Retroceder 2	Retroceder 2	Retroceder 1	Retroceder 1	Retroceder 1	Retroceder 1

1		11	12	13				27	28	29	30
2		10		14			25	26			31
3		9		15			24				32
4		8		16			23				33
5	6	7		17			22				34
				18	19	20	21				35

¿Qué falta?



ÁREA DE LECTURA

DESTREZAS BÁSICAS

Vocabulario visual

Análisis estructural

Hacer inferencias

Uso de las partes del libro

Clasificación y organización de hechos

Análisis fonético

Desarrollo de vocabulario

Seguimiento de instrucciones

Apreciación literaria

Objetivos:

- Facilitar al docente formas de preparar a los estudiantes para la lectura significativa.
- Lograr que los docentes practiquen actividades que generen lectores pensantes y reflexivos.

¿Qué es el área de lectura?

Al contrario de la opinión popular sobre el impacto positivo de la televisión y demás tecnología del aprendizaje, el medio del que más dependemos para compartir información y a través del cual aprendemos es la lectura. Ya sea que se lea libros de textos, periódicos, manuales u otra clase de texto escrito, las personas que quieren estar mejor informadas, mejor entrenadas, y más conscientes de los asuntos que afecta sus vidas, deben leer. Sucede que para algunos estudiantes, la lectura no siempre implica un nuevo conocimiento, nuevas comprensiones o formas de hacer algo.

Dole (1992) realizó estudios que demostraron que aún para los buenos estudiantes, la lectura de información nueva no causaba alteración. Aunque la presentación de la información en el texto es directa y entra en conflicto con las nociones y creencias que hubiera tenido antes. En otras palabras, los lectores frecuentemente “no se ven afectados” por lo que leen.

El docente, debe estar animando a sus estudiantes a que se desconecten del proceso de lectura y se concentren en la “comprensión” de material escrito. Sin embargo, si se tiene la creencia de que comprender significa recordar un texto, ¿Podemos decir entonces que alguien que recita la información la comprende? **Comprender** significa que un estudiante incorpora las ideas de un texto a su propio contexto y conocimiento acerca del tema o contenido, solucionando contradicciones y aplicando creencias, información e ideas a su propia vida.

Entonces no es suficiente leer las palabras impresas y luego recordarlas. Como maestro, el educador tiene la tarea de ayudar a los estudiantes a desarrollar capacidades de involucramiento con la lectura, para que sean lectores pensantes y reflexivos. Debe enseñarles a disfrutar la lectura.

El bloque de actividades de lectura del presente módulo presenta varias estrategias por medio de las cuales se invita al lector a comprender y conectarse con un texto dándole sentido. Para ellos se han considerado las siguientes ideologías:

- La lectura es un medio a través del cual las personas son puestas en contacto con información nueva.
- Aprender a leer no es suficiente. Los estudiantes deben aprender a leer con conciencia de lo que leen.
- La lectura es una herramienta para pensar y aprender, y no simplemente una materia de estudio.
- Leer y responder sobre lo que se ha leído son avenidas del pensamiento crítico.
- El estudio de las diferentes áreas del aprendizaje típicamente requiere una considerable lectura independiente; por lo tanto, la comprensión de lectura puede aumentar el conocimiento y análisis del contenido de las materias de estudio.
- Hay una relación estrecha entre la lectura y la escritura. La conexión entre la lectura y la escritura aumentará y mejorará el aprendizaje.

DESTREZAS DE APRENDIZAJE

VOCABULARIO VISUAL

Acumular palabras reconocidas visualmente y experimentar con ellas.

Sugerencias

- Formar palabras empleando sílabas
- La percepción personal
- Adecuada expresión oral y escrita

ANÁLISIS FONÉTICO

Se refiere a la capacidad para reconocer símbolos y sus distintivos impresos y la pronunciación correcta de cada sonido en una palabra.

Sugerencias

- Discriminar auditiva y visualmente las letras en posición inicial, media y final
- Reconocer y discriminar rimas y combinaciones de consonantes.
- Copiar al dictado

ANÁLISIS ESTRUCTURAL

Son destrezas que facilitan el reconocimiento de palabras al dividir las en unidades subordinadas, implica entonces, la estructuración de palabras: raíces y derivaciones.

Sugerencias

- Formar palabras usando antónimos y sinónimos
- Separar palabras compuestas en sus unidades
- Usar preposiciones y conjunciones

DESARROLLO DE VOCABULARIO

Destrezas que ayudan a ampliar el vocabulario del niño, necesarias para una buena comprensión de lectura. Enriquecimiento de vocabulario para el uso del lenguaje cotidiano mediante el análisis, la interpretación y hacer conclusiones.

Sugerencias

- Comprender el significado de palabras, descripciones e interrogantes
- Comprender el significado de las palabras en un glosario o diccionario.
- Reconocer términos nuevos por medio de familias de palabras.
- Conocer palabras nuevas usando prefijos y sufijos
- Conocer palabras nuevas formadas por dos conocidas
- Diferenciar palabras que se relacionan
- Escribir oraciones con términos gramaticales

CLASIFICACIÓN Y ORGANIZACIÓN DE HECHOS

Permite al lector organizar y trasladar los mensajes que se lee a diferentes formas de comunicación verbal, pictórica o gráfica (Organizar, clasificar, jerarquizar, estructurar, comparar y formular)

Sugerencias

- Agrupar de acuerdo a características comunes
- Organizar nombres o letras por grupos
- Organizar las ideas por párrafos
- Usar diseños gráficos
- Hacer cuadros sinópticos

□ **“Que otros se jacten de las páginas que han escrito, yo me enorgullezco de las que he leído”**

Jorge Luis Borges

HACER INFERENCIAS

Es la habilidad para anticipar el significado, deduciéndolo de lo leído; para comprender un significado que no está escrito, pero se deduce de las ideas contenidas en el texto implica: deducir, comprender, asociar, agrupar, generalizar, analizar y dialogar.

Sugerencias

- Inferir significado usando como clave ilustraciones
- Inferir el significado de títulos
- Inferir los significados de palabras en claves de contexto
- Hacer generalizaciones y predecir finales

- Reconocer el propósito del autor
- Descubrir los sentimientos de los personajes

SEGUIMIENTO DE INSTRUCCIONES

Esta destreza tiene gran aplicación en la vida diaria, nos permite llevar a cabo una acción determinada en cuanto al manejo de instrucciones adecuadas.

Sugerencias

- Instrucciones orales sencillas y poco a poco aumentar el nivel de dificultad
- Instrucciones específicas para realizar un dibujo
- Instrucciones específicas para responder determinadas preguntas
- Instrucciones específicas relacionadas con la vida diaria

USO DE LAS PARTES DEL LIBRO

Manejo adecuado de la información que contienen los libros implica:

- Manejar, identificar, seleccionar, elegir, clasificar y organizar
- Juegos, dinámicas o actividades
- Usar portada y contraportada
- Localizar el título y el nombre del autor
- Interpretar datos que están sobre-entendidos
- Usar tabla de contenidos o índice para distinguir capítulos y secciones
- Localizar párrafos
- Manejar bibliografía

APRECIACIÓN LITERARIA

Puede desarrollarse desde temprana edad por medio de canciones, versos, cuentos, etc. Está conformada por factores de: Expresión artística y literaria, organización, creatividad e imaginación

Sugerencias

- Narraciones de cuentos, relato de historias, historietas, chistes, etc.
- Construcción de poesía
- Inferir en refranes
- Ilustración de poesías, versos, canciones, etc.

ACTIVIDADES REMEDIALES EN LECTURA

Palabras nuevas

MATERIAL: tarjetas con palabras de 10 o más letras

REGLAS: Se hacen grupos con los alumnos y cada uno de ellos elige un conjunto de palabras. La idea es cambiar el orden de las letras que forma cada palabra, para formar otras únicamente con las letras que forman la palabra elegida. El grupo que más palabras logre formar acumula puntos.



Jugando con el abecedario

MATERIAL: sets de tarjetas con letras

REGLAS: Se forman tres o más grupos. Se reparte a cada equipo, un juego de tarjetas con las vocales y algunas consonantes.

Los participantes deben formar palabras que representen verbos, sustantivos o adjetivos (o nombres de objetos que se encuentren en el salón). Luego se cambian las consonantes por grupos. Al finalizar esta fase todos los grupos deben escribir oraciones usando los términos creados. Gana quien más oraciones forma.

Adivinanzas con letras

MATERIAL: varios recortes de letras y adivinanzas

REGLAS: Se recortan varias letras en grande, se tiene un listado de adivinanzas y los participantes deben formar la respuesta de cada una de ellas con las letras.

Jugando sinónimos y antónimos

MATERIAL: tarjetas con sinónimos y antónimos

REGLAS DEL JUEGO: Todos los niños deben estar sentados en un círculo. El estudiante que inicia debe leer una palabra, el que le sigue nombrará el sinónimo

o antónimo de la palabra indicada y leerá una nueva. El siguiente hará lo mismo y así sucesivamente hasta que termine la vuelta.

Ahorcado 2.6

MATERIAL: ----

REGLAS: Por equipos o individualmente se elige a un jugador que sale a la pizarra. Este jugador piensa en una palabra y anota una rayita por cada letra de su palabra secreta. Por turnos cada participante dice una palabra al azar. Estas palabras pueden tener letras que están también en la palabra secreta.

Cuando una letra coincide, se escribe esta letra en el espacio de la rayita correspondiente. Cuando un jugador en su turno dice una palabra que no contiene ninguna letra de la palabra secreta, es sancionado. La sanción consiste en realizar una parte de un dibujo previamente decidido. Por cada error se realiza un trazo de este dibujo. Cuando un jugador, a lo largo de diversas partidas, ha completado el dibujo es eliminado.

El primer jugador o equipo que descubre la palabra oculta, propone la siguiente palabra secreta.

- **La lectura es una varita mágica que nos permite acceder a un mundo sin fronteras**

Orden en la sala

MATERIAL: ----

REGLAS: Se pide a los jugadores que, sin mediar palabra alguna, se ordenen alfabéticamente de acuerdo a su nombre de pila. Los jugadores deben acordar sin hablar sobre cómo empezar, y deben cooperar entre sí para ordenarse.

El grupo gana cuando consigue ordenarse, después de que el conductor de juego compruebe que el orden es correcto.

Esta comprobación se puede hacer diciendo en voz alta

el nombre de cada jugador, lo que permite repasar los nombres de todos los miembros que componen el grupo.

El conductor del juego puede modificar su idea y pedir al grupo que se ordenen por fecha de nacimiento, de mayor a menor, por estatura, etc.

Sílabas musicales

MATERIAL: ----

REGLAS: Un voluntario sale del aula y el resto del grupo decide una palabra. Esa palabra se fragmenta en sílabas. Se forman grupos de 3 a 5 personas, cada uno de los cuales escogen una de las sílabas y repite al son de una canción.

El voluntario que entra ahora se detiene ante cada grupo para identificar las sílabas, ordenarlas y formar la palabra correcta. Mientras tanto, los demás grupos siguen cantando. Si no acierta dicha palabra al segundo intento, paga prenda o deja su lugar a otro participante.

Mensaje va, mensaje viene

MATERIAL: hojas de papel y lápiz

REGLAS: Se pide a los estudiantes que piensen y escriban en un papel el nombre de una persona (o de varias) a la que quisiera decirle o preguntarle algo que, por timidez u otras razones, nunca le haya dicho o preguntado. Los miembros del grupo se distribuyen por parejas.

Cada miembro de la pareja le dice al otro en voz baja lo que quiere saber y decir a la persona cuyo nombre ha anotado en un papel. A continuación, cada miembro de la pareja se dirige a la persona en cuestión y le dice o pregunta lo que su compañero le ha comunicado, pero sin delatar al autor.

Se hacen varias rondas de este tipo, formando cada vez parejas diferentes. Y para finalizar cada miembro del grupo responde a los comentarios o preguntas que ha recibido.

Mikado

MATERIAL: palos pequeños

REGLAS: Uno de los jugadores empuña verticalmente todos los palitos. Cuando empieza el juego, abre la mano y los palos caen sobre la mesa o sobre el piso, según se juegue al aire libre o en un interior. Los palitos quedan amontonados de un modo arbitrario. Se trata de una actividad basada en la habilidad.

Consiste en retirar los palitos uno a uno, sin mover ninguno de los palitos restantes y sin que se desmorone el montón. Cuando un jugador mueve un palito distinto del que intenta sacar inmediatamente interrumpe la acción y pierde el turno.

Para que el juego cumpla con el objetivo de desarrollar vocabulario se pueden pintar cabezas de algunos palitos o decorar algunos de ellos y pagar prenda cada vez que mueve un palito distinto, según el siguiente ejemplo:

Color	Paga	Palabras a escribir
Amarillo	5	Inicial "c"
Negro	1	Inicial "k"
Azul	2	Terminación "mara"
Rojo	5	Terminación "d"
Verde	8	Terminación "on"

Si el jugador logra obtener los palitos meritoriamente se le puntuará según los colores. Por ejemplo:

Color	# de palitos	Puntos por palitos
Amarillos	1	20
Negros	5	15
Azules	8	10
Rojos	10	5
Verdes	15	2

Papa caliente

MATERIAL: un objeto que haga de papa

REGLAS: Se forma un grupo y un voluntario se sitúa fuera del mismo, dándole la espalda. Los del equipo se van pasando de mano en mano la papa caliente o el objeto que la represente mientras el voluntario fuera del círculo cuanta los números de uno en adelante. Cuando éste diga: ¡ya!, la persona que en ese momento tienen la papa pasa a acompañar al que está fuera del círculo. Ambos se ponen de acuerdo para contar y decir ¡ya! cuando hayan llegado a un cierto número. El jugador que entonces tiene la papa en sus manos se une a ellos.

Se procede de este modo hasta que tan sólo queda una de las personas que formaban el corro.

La intención del juego es que los participantes pronuncien correctamente al unísono los números que van contando.

Manta asalto

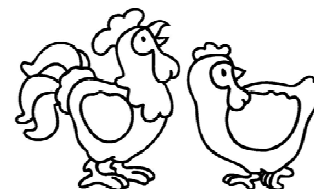
MATERIAL: una manta

REGLAS: Se forman dos equipos, entre los cuales se extiende una gran manta sostenida por dos voluntarios – uno de cada equipo-, de modo que un equipo no ve al otro. Cada equipo elige a un jugador, que se situará silenciosamente junto a la manta, en el lado donde está su equipo. A la voz de "1,2,3", dada por quienes sostienen la manta, los jugadores que están a uno y otro lado de la misma intentan descubrir quien es su oponente y decir su nombre lo más rápido posible. Para verlo, pueden saltar por encima de la manta.

Gana el jugador que pronuncia antes el nombre del otro. El que no logra adivinar, reemplaza al compañero que sostenía la manta.

El Arca de Noé

MATERIAL: ----



REGLAS: Un participante sale del lugar, cuando regresa encuentra sentado a Noé en medio, quien lo hace

arrodillar y después dice ¿Cuál de los animales del arca desea ver usted?

El que salió nombra un animal, al oír esto, todos imitan el sonido del animal que les corresponde y el jugador visitante debe identificar al animal o animales que desea ver.

El sombrero sin cabeza

MATERIAL: sombreros y tarjetas adheribles con preguntas referidas a temas en discusión dentro de la clase

REGLAS: Mientras suena la música, bailan los participantes colocados en círculos. Van pasando sombreros y colocándolos rápidamente en la cabeza del compañero o compañera que le siga, y cuando la música para, el o la que tenga el sombrero despegua uno de los escritos que están colocados en cada sombrero. Luego de leer en voz alta la pregunta el participante que la ha despegado responde.

Variante: Para ejercitar la lectura, pueden colocarse cuestiones como: Mencione un antónimo para... Forme una palabra con el prefijo... La palabra... rima con...

Deducir una palabra nueva

MATERIAL: papel y lápiz

REGLAS: El conductor del juego escribe en secreto una palabra de 6 letras. Por ejemplo "madera". Los otros jugadores, por turnos, escriben palabras de 6 letras. El conductor dice las letras de la palabra de cada jugador que coinciden en la misma posición que su palabra secreta. Por ejemplo "cabeza". En este caso coincidirán las tres vocales.

Cada participante suma tantos puntos como letras de la palabra que ha escrito coinciden con la palabra secreta. El jugador que acierte la palabra secreta se anota 5 puntos suplementarios.

El juego se acaba cuando todos los participantes han escrito una palabra secreta. Gana el jugador que suma más puntos.

Pasar la frontera

MATERIAL: ---

REGLAS: El conductor del juego escoge una consigna: palabras que empiecen por vocal, cosas que tenga el vecino de la izquierda, etc. Los jugadores se sientan en círculo. Por turnos preguntan: "¿Puedo pasar la frontera con un...?" y dicen algo que creen que cumple la consigna. Según corresponda a la consigna escogida, el conductor responde afirmativa o negativamente. Cuando el jugador cree saber cuál es la consigna se lo dice al oído.

El juego finaliza cuando, después de varias rondas, todos han descubierto la consigna o el director explica para los que no la han adivinado.

□ El lenguaje constituye la vía de la comunicación humana por excelencia

Diagonales con sorpresa

MATERIAL: hoja de trabajo adjunta y lápiz

REGLAS: Los participantes deben escribir en las casillas las iniciales de los nombres de los objetos dibujas, de manera que leídas verticalmente formen las palabras que corresponden a las definiciones en la parte inferior.

La última palabra

MATERIAL: lápiz y papel

REGLAS: Se dibuja una cuadrícula de 15 x 15 casillas. Se escriben 9 letras en las casillas centrales. Por turnos, cada jugador escribe una letra en una casilla intentando formar palabras (en horizontal, vertical o diagonal) que se leen de izquierda a derecha.

El jugador recibe, después de su turno, tantos puntos como el producto de letras de cada una de las formadas. Es decir, si forma una palabra de 4 letras y una de 2, consigue 8 puntos. Gana quien consigue más puntos.

Palabras encadenadas

MATERIAL: hoja de trabajo adjunta

REGLAS: Los participantes colocan las palabras en la cadena tomando en cuenta que pueden relacionarse entre sí quitando, añadiendo o cambiando letras. La primera y la última palabra ya están colocadas.

¿Huevo, toque, pico o araña?

MATERIAL: ----

REGLAS: Un jugador se coloca de rodillas, apoyándose con las manos. Los demás jugadores se suben a su espalda, uno por uno, y le dibujan figuras con los dedos. Las figuras son:

- Huevo: forman un círculo con el índice y el pulgar
- Toque: juntan todos los dedos
- Pico: juntan el índice y el pulgar
- Araña: mueven todos los dedos como si fueran patas de araña

Luego le preguntan ¿Huevo, toque, pico o araña?, si el jugador lo acierta se cambian los papeles, pero si no, pagará prenda de la siguiente manera:

- Huevo: nombran palabras derivadas de zapato
- Toque: denominan palabras que finalicen con la terminación "ada"
- Pico: nombrar palabras que tengan cuatro sílabas
- Araña: nombrar palabras monosílabas

Una clase llena de

MATERIAL: ----

REGLAS: El conductor del juego dice: "Voy a llenar la clase de palabras que empiecen por "m". Los jugadores por turnos, pronuncian palabras que empiezan por esa letra. Cada jugador se anota 1 punto por una palabra correcta y resta 1 punto por cada palabra incorrecta o repetida.

Gana el jugador que luego de varias rondas, suma más puntos.

Las minas del Rey Salomón

MATERIAL: una caja con tarjetas de sinónimos y antónimos, cuerdas y una pañoleta por jugador

REGLAS: El "tesoro" del Rey Salomón está enterrado dentro de un círculo de unos 10 metros de diámetro defendido por el director del juego.

Los jugadores se dividen en dos equipos: Los blancos y los rojos. Todos se colocan la pañoleta colgando detrás del pantalón. Partiendo de dos puntos opuestos intentan alcanzar la "mina" donde está el tesoro (una caja con etiquetas de sinónimos y antónimos), pero, el director del juego que la defiende desde su interior, nombra a todo jugador que vea.

El jugador así designado permanece en el lugar en que es visto. Cada jugador que llega al círculo puede libremente buscar una de las tarjetas. Una vez encontrado el tesoro, el director del juego pide al jugador que nombre el sinónimo o antónimo de la palabra encontrada y al tener una respuesta da una señal convenida. Los jugadores nombrados anteriormente toman de nuevo parte en el juego.

Vencerá el equipo que se apodera de la mayor cantidad de tarjetas del tesoro.

Una idea extra!!!

Cuando se ha leído un texto que evoca respuestas subjetivas por parte de los estudiantes, haga preguntas basadas en cuestiones genéricas: ¿Qué notaste en este texto?, ¿En qué te hizo pensar?, ¿Cómo te hizo sentir?, ¿Cuál es el problema en esta historia?, ¿Cuál es la oración más importante del texto y por qué?, ¿Cuál fue la palabra más importante?, ¿Qué nos enseña esta historia?, ¿Por qué te gustó?...

- **El juego es acción y participación activa. Los participantes deben estar siempre activos, sobre todo mentalmente, para dar respuesta a todos los retos del juego.**

Has visto lo que yo?

MATERIAL: papелitos, bolígrafo y una gorra.

REGLAS: Se prepara una serie de papелitos, llevando cada uno un nombre de persona, de animal o de objeto visible: Niño saludando a las maestras, vendedores, una maestra en la puerta, un perro, un campo de juego, árbol, iglesia, un bus, tractor, bicicleta.

Una vez en marcha el juego, el moderador del juego coloca los papелitos doblados en una gorra. Los mezcla. Cada jugador coge uno o varios, según el número de jugadores y papeles. A una señal, todos abren sus papeles y observan por todos lados y, cuando alguno ve el objeto escrito en su papel, se lo enseña al director del juego y lo mete de nuevo en la gorra. El primer jugador que se desembaraza de todos sus papелitos es vencedor. El último, paga prenda.

Observaciones: Este juego permite explicar ciertas palabras poco conocidas de los pequeños ciudadanos, y hacerles descubrir el objeto correspondiente: Noria, parroquia, vehículo,... También les brinda la ocasión de aprender a distinguir, desde aguacates lejos, un camión o una camioneta, un árbol de un árbol de nísperos.

- **Leer es convivir con el libro, compartir su entrega, descubrir a otros y a nosotros mismos**



Prueba "hebert" o múltiple

MATERIAL: mapa de la escuela, tarjetas con palabras, hojas con series de palabras correspondientes y una variante, diccionarios, agua, vasos, papel y lápiz

REGLAS: El juego consiste en establecer un circuito de pruebas que han de realizar los jugadores (individualmente o por equipos) en el menor tiempo posible. A continuación expondremos algunas pruebas de "muestra", dejando un espacio en ésta ficha para poder añadir las que se crea conveniente para conformar una buena serie de pruebas y según el nivel de los estudiantes:

- Leer el mapa de la escuela y dirigirse al lugar donde iniciará el circuito
- Formar la familia de palabras de la original "perro"
- Tomarse un vaso de agua
- Encontrar la palabra sin relación
- Buscar el significado de la palabra "glosario", llenar un recipiente de agua usando un vaso, escribir 5 palabras que rimen, etc.

La historia del Cocodrilo

MATERIAL: tarjetas con prefijos y sufijos

REGLAS: Se forman 2 o más equipos de jugadores de un mínimo de 6 jugadores por equipo.

A continuación se dibuja un círculo en el suelo, y, uno de los equipos se coloca en el centro del mismo, en fila y cogidos por la cintura, mientras el resto de los jugadores se reparten fuera del círculo y alrededor de él. Con una pelota, los jugadores del exterior tratan, desde fuera del círculo, de leer el contenido del mensaje que el último jugador lleva sobre su espalda (palabras con prefijos y sufijos), es decir, hay que acertar a la "cola" del "cocodrilo", que se mueve en todas direcciones intentando esquivar que descifren su mensaje.

Cuando el jugador de la cola es leído, pasa a la cabeza de la fila, y ahora hay que acertar al nuevo jugador que hace de "cola". Cuando todos han sido tocados, entra en juego otro equipo, solamente si logra ordenar las frases que forman una historietita.

Al final, el equipo que más tiempo aguantó en el centro del círculo es el vencedor.

Crucicine

MATERIAL: hoja de trabajo adjunta

REGLAS: Todos los participantes deben disponer de una copia de la hoja de trabajo y escribir en las casillas las 11 palabras que se refieren a géneros del cine. Cuando terminen, tendrán que seleccionar las letras de las casillas sombreadas y formar con ellas el nombre de un famoso actor de cine.

Kim espía

MATERIAL: una libreta y un lápiz por espía, y un crayón amarillo por cada contraespía

REGLAS: La mitad de los jugadores son espías. La otra mitad, los contraespías. En el campo de juego, aparecen 50 o 60 "X", pintadas con tiza en árboles, rocas, mochilas, paredes, carteleras, etc.

Todos los jugadores, uno a uno, son recibidos por el director del juego en un lugar reservado a la vista de los demás. Secretamente, cada jugador será nombrado espía o contraespía de manera que sólo él propio jugador y el director del juego sabrán su condición durante el juego.

A los espías, el director del juego les entrega una pequeña libreta y un lápiz. A los contraespías les entrega un crayón. Al final, reunidos en el centro del campo, el director del juego explica las reglas del juego:

Nos encontramos en una base militar de "alta seguridad". Existen espías infiltrados en la misma, y contraespías que han de actuar contra ellos.

Los espías, apuntarán en sus libretas los lugares donde descubran pintada una "X" en tiza, sin ser vistos por nadie cuando hagan esa anotación. Los contra espías, deberán estar atentos. Si descubren a un espía, le pedirán su libreta disimuladamente, y el espía habrá de entregársela. El contraespía tachará con su lápiz rojo las anotaciones hechas por éste espía y le devolverá su libreta. El contraespía ya no podrá volver a molestar a ése espía, el cual no podrá tampoco volver a anotar los mismos objetos marcados pero sí otros nuevos.

Nadie del grupo debe indicar a otro jugador su condición de espía o contraespía, salvo el caso explicado. Nadie hablará de éste tema con otro jugador. Ningún contraespía pasará información a otro contraespía, entre otras cosas porque nadie sabrá en qué condición juegan sus compañeros. Al final, se recogen las libretas por el director del juego.



Se concede la victoria a los espías si han anotado validamente 4/5 partes de los objetos marcados. En caso contrario, vencen los contraespías.

Los infiltrados

MATERIAL: una hoja y un lápiz por participante

REGLAS: Los jugadores se dividen en dos bandos que se alejan unos 20 metros unos de otros, hasta unos puntos de salida previamente convenidos por todos.

Con cada grupo va a un árbitro que en la línea de salida entrega a cada jugador un lápiz, una hoja. Cada árbitro previamente ha escogido un número determinado de objetos que se encuentran a la vista y los anotará en una hoja personal. Cuando ambos bandos están listos, el director del juego, que se encuentra a mitad de camino entre los dos puntos de salida, da un toque de silbato. A esa señal, los jugadores de ambos bandos deben llegar hasta donde está el árbitro contrario. El tiempo máximo para llegar a la meta se determinará según las distancias y el nº de jugadores.

Los jugadores, mientras avanzan, apuntan el nombre de los objetos que pueden observar en el transcurso de su trayecto siguiendo el recorrido del laberinto dibujado sobre la hoja. Una vez todos los jugadores han llegado a la meta, los árbitros revisarán todas las anotaciones realizadas por los jugadores, que además, no pueden durante el juego comunicarse entre sí.

El equipo que más anotaciones coincidentes tenga con el árbitro, es el vencedor.

¡Una idea extra!!!

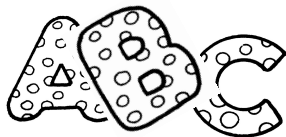
Todos los estudiantes deben disponer de un periódico, tijeras y goma para decorar una carpeta personal. Deben encontrar y recortar los siguientes casos o temas: una persona feliz, algo que se mueva, algo que use electricidad, algo que sea caliente, algo que se pueda llevar puesto, algo que sólo se encontraría en la escuela, algo que sea triste, un número telefónico, un mapa y algo que sea motivo de gracia.

Jugando con el abecedario

MATERIAL: ----

REGLAS: Se forman tres o más grupos. Se reparte a cada equipo, un juego de tarjetas con las vocales y algunas consonantes. Los participantes deben formar palabras que representen verbos, sustantivos o adjetivos (o nombres de objetos que se encuentren en el salón).

Luego se cambian las consonantes por grupos. Al finalizar esta fase todos los grupos deben escribir oraciones usando los términos creados. Gana quien más oraciones forma.



Me he ido a África

MATERIAL: ----

REGLAS: Los jugadores se hallan en círculo y el director del juego empieza a decir: "Me he ido a África y me he llevado un Anorak" (porque la palabra, "anorak", empieza por "a"). El siguiente, ha de enlazar y decir: "Me he ido a África y me he llevado un anorak y un bastón" porque bastón empieza por "b"). El tercero: "Me he ido a África y me he llevado un anorak, un bastón y un colchón" (porque colchón empieza por "c").

El juego continúa hasta agotar todas las letras del alfabeto en la letra inicial de cada palabra.

Para hacer el juego más vivaz, el director del juego puede interrogar bruscamente a cualquiera de los jugadores y romper el orden regular del juego, de tal modo que los jugadores no puedan tener preparada su respuesta de antemano.

Variantes: Para aumentar el interés y hacer limitada la elección de las palabras, se puede imponer un tema de juego. Ej.: "He ido al zoológico y he visto un antílope" (nombre de animales), o, "He ido de viaje y he visitado Amberes (nombre de ciudades),...

El secreto de los Incas

MATERIAL: mensaje dividido en partes, tiza o cuerda y un premio

REGLAS: Se establecen dos grupos: Los Incas y los arqueólogos. Se marca una zona cuadrada bien delimitada, de 10 metros lado aprox., (según el nº de jugadores) y dentro de ella, el director del juego colocará bien visibles varios mensajes, que juntos compondrán el mapa que indica donde está situado el tesoro de los Incas. A una señal del director del juego comienza.

Los "Incas" defienden su "santuario" de los "arqueólogos" que intentan entrar en él sin ser cogidos. La lucha se desarrolla durante 10 minutos. Si un "arqueólogo" consigue entrar en el 'santuario' no puede ser cogido allí dentro; a continuación cogerá uno de los mensajes y deberá hacerlo llegar hasta el arqueólogo que está dirigiendo la exploración. Si con los trozos del mensaje principal no consiguen averiguar donde está el tesoro, vencerán los "incas". Si lo descubren irán inmediatamente hacia allí (el tesoro será representado por un premio dentro de un círculo).

El paso de la Línea Maginot

MATERIAL: tarjetas con palabras que formen frases completas

REGLAS: Se ha de marcar un terreno de juego con muchos obstáculos de 20 metros de largo, por 20 de ancho, aproximadamente según el número de jugadores.

Los jugadores se dividen en 2 equipos. Uno de los equipos será el atacante; los otros equipos son los defensores. Los defensores se colocan en la mitad del trayecto de la mejor manera posible para controlarlo totalmente. Los atacantes, salen uno cada minuto, desde un extremo de la franja de terreno, con una palabra escrita que les va dando el director del juego. Si llegan sin ser atrapados hasta el "centro de espionaje" situado al otro lado atravesando la "línea maginot" y reproducen el mensaje completo correctamente, sumarán 10 puntos para su equipo. Si no lo reproducen completo, sumará sólo 5 puntos. Los defensores, "matarán" a los "correos" si los tocan y dicen su nombre en voz alta.

Sumarán por cada acierto 10 puntos. Si yerran en el nombre, el "correo" se deja pasar. Vence el equipo que al final del juego sumó más puntos.

- **Desde pequeños los niños y las niñas aprenden la lengua en la interacción con las personas, no aprenden únicamente unas palabras o un sistema de signos, sino también los significados que estos signos transmiten y, con tales significados, la forma como las personas de su entorno entienden e interpretan la realidad**

El periodista

MATERIAL: listados de preguntas

REGLAS: Un buen periodista lo ve todo, lo oye todo, lo sabe todo. El que se crea capaz de pretender el puesto es sometido a una prueba de la manera siguiente:

-A la izquierda, a su derecha y enfrente, se colocan tres interlocutores que, al mismo tiempo, le expondrán su punto de vista personal sobre tres temas distintos previamente concertados con ellos (se producirán, por tanto, tres monólogos simultáneos y distintos).

El periodista deberá ser capaz de reproducir las tres conversaciones leyéndolas a sus compañeros sin graves confusiones. Las entrevistas deberán estar preparadas previamente de suerte que sean coherentes y contengan ciertos detalles, por ejemplo:

- ¿En qué lugar naciste?
- ¿Cuántos hermanos tienes?
- ¿Dónde vives?
- ¿En qué fecha celebras tu cumpleaños?
- ¿Cuántos alumnos hay en tu clase?
- ¿Cuál es tu película favorita?
- ¿Cómo se llama tu maestro o maestra?

Mis valores

MATERIAL: hoja de trabajo adjunta

REGLAS: Los participantes discutirán una lectura elegida por el director en la cual se manifiesten los valores morales que las personas podemos poner en práctica en los ambientes en los que nos desenvolvemos. Luego de la discusión en la hoja adjunta los estudiantes utilizan el espacio en las hojas para escribir los valores que pueden aplicar en su salón de clases.

Un obstáculo no me vencerá

MATERIALES: hoja de trabajo adjunta

REGLAS: Los estudiantes deben disponer del siguiente gráfico. Este a su vez iniciará una conversación en la que les consulta sobre sus metas y los obstáculos que le impiden llegar y cumplir sus objetivos. Juntos todos elaboran un plan para vencer dicho inconveniente.

Las espaldas marcadas

MATERIAL: trozos de cartulina, rotulador y alfileres

REGLAS: Los jugadores se sitúan en dos líneas dándose la cara y los ayudantes del director les ponen en la espalda carteles con un distintivo de identidad: letra o cifra. A una señal, los jugadores intentan leer el distintivo de sus vecinos, evitando al mismo tiempo que estos puedan conocer el suyo propio; así que, deben moverse y maniobrar con toda la habilidad posible. En cuanto un jugador haya podido leer un distintivo, va a comunicarlo (los aciertos suman un punto). El que sume

más puntos al final del tiempo que se establezca, es el vencedor.

Adivina la descripción

MATERIAL: papel y lápiz por participante



REGLAS: Los jugadores tienen un papel con su nombre y un lápiz. Cada jugador redacta la descripción de un compañero presente mediante un cuadro sinóptico, si se establece que las definiciones se hagan con cinco características, el redactor ganará 5 puntos si el jugador descrito es adivinado con la lectura de la 1a. característica. 4 puntos si lo es a la lectura de la 2a. Característica y así sucesivamente (suma 1 punto el acertante y el redactor de la nota).

Nota: El director, coge las hojas, y al azar elige una y lee la descripción. Quien primero acierte de quien se trata, ganará un punto. Si la respuesta no es correcta, el jugador que erró en la respuesta acumula dos puntos negativos. Al final del juego, quien sume más puntos es el ganador.

Creando la historia

MATERIALES: hoja de trabajo adjunta

REGLAS: Se le proporciona a cada participante las gráficas que forman una historia o caricatura (sin graffía escrita alguna). El objetivo de la actividad es que ordenen las gráficas según la secuencia de la historia que ellos interpreten. Al finalizar los alumnos relatarán en parejas o grupos la historia que hayan creado.

Creando una historia a partir de títulos

MATERIALES: recortes de títulos y subtítulos tomados de revistas o periódicos

REGLAS: Los estudiantes se dividen en equipos mientras que el director les proporciona una serie de títulos y subtítulos tomados de revistas, periódicos u otro.

Los equipos toman un tiempo prudente para leer los renglones facilitados y a partir de ellos crearán una historia la cual que relatar ante sus compañeros.

Variante: El maestro puede especificar datos sobre el relato que se relacionen con tipos de oraciones, uso de conjunciones, etc. según el nivel de lectura de los estudiantes.

Afortunadamente, desafortunadamente

MATERIALES: varios objetos y bolsas plásticas negras de preferencia

REGLAS: Se ponen en una bolsa varios objetos. Comenzando una historia y sacando un objeto que deben incluir en la historia, por ejemplo:

-Era mi primer día de clases y cuando me levanté, desafortunadamente, (mete la mano y saca el objeto) había un... en mi cama. Luego,... (Pasa la bolsa al que sigue en el círculo para que siga la historia con afortunadamente, etc...).

La historia del mecánico industrial

MATERIALES: hoja de trabajo adjunta

REGLAS: Los estudiantes recortarán las figuras que se presentan en la hoja de trabajo y hablarán sobre los verbos o acciones que cada una de ellas



representan. El director del juego preguntará ¿Qué esta haciendo el mecánico industrial en esta ilustración?

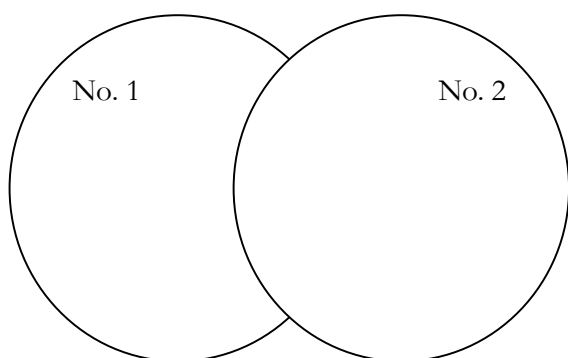
Finalmente los estudiantes crearán un pequeño relato colocando las figuras en el orden que a su criterio sea el correcto. Gana el estudiante que realice la historia más original según el grupo de estudiantes.

Diagrama de Venn

MATERIAL: papel y lápiz

REGLAS: Los estudiantes son instruidos para buscar títulos de su elección tomados de periódicos, revistas u otro material impreso. Para ello el docente debe buscar impresos con información acorde al nivel de lectura de los participantes. En una hoja en blanco todos dibujan un diagrama de Venn, y se les explicará que este tipo de gráfica se utiliza para hacer comparaciones.

En cada uno de los apartados del diagrama los estudiantes escribirán lo que a su consideración interpretan de cada uno de los títulos escogidos. Mientras que en el apartado intermedio compondrán dos o tres oraciones que a su criterio distingan un tema del otro. Al finalizar cada uno de ellos tendrá la oportunidad de comparar su información con sus compañeros a manera de crear un diagrama general del grupo.



- **Desde un punto de vista didáctico, el aprendizaje del lenguaje se produce partiendo de contextos reales y no de situaciones y textos creados artificialmente**

T - gráfica

MATERIAL: papel y lápiz

REGLAS: La gráfica T es un organizador gráfico que se utiliza para registros comparativos después de una discusión o lectura.

En esta actividad los estudiantes se dispondrán en parejas y leerán dos diferentes historietas elegidas por el docente. Luego tendrán cinco minutos para escribir las características propias de la lectura No. 1 y 5 minutos más para escribir las de la lectura No. 2. Luego en el compartido del centro escribirán las características que a su criterio asemejan ambas lectura.

Al finalizar las parejas leen las características que han elegido y compararán con los otros compañeros para crear una nueva gráfica donde ingresen la información en común y la información diversa.

La subasta

MATERIALES: ----

REGLAS: Se forman equipos de 3 o 4 jugadores; cada equipo nombra a un portavoz. Se escribe una palabra de tres letras en la pizarra sin seguir un orden determinado. El portavoz de cada equipo añade una letra que forma una nueva palabra.

Si la palabra es correcta, a partir de ese momento se añaden letras a esa nueva palabra. El equipo que ha propuesto la última letra correcta, suma tantos puntos como letras tiene la palabra que ha formado.

Él y ella se sienten...

MATERIAL: un libro, papel y lápiz

REGLAS: En esta actividad los estudiantes leen una historieta que incluya al menos 6 o 7 personajes. Luego de formar dos equipos los estudiantes hacen competencias, donde el primer jugador elige uno de los personajes de la historia y los otros compañeros tendrán dos minutos para escribir los posibles sentimientos que dicho personaje pudiera haber demostrado dentro de la historia. Gana el primer equipo que mayor cantidad de sentimientos escriba y que correspondan a la lectura.

Variante: El primer jugador podrá elegir más de un personaje y los demás tendrán que redactar sentimientos, características, cualidades u otro según el tipo de lectura realizada.

- **El educador debe dejar que los alumnos tengan libertad para transformar las actividades según sus necesidades.**

¡Qué desorden...!

MATERIAL: sobres con instrucciones sobre el procedimiento para realizar un juego (fraccionadas en frases o pasos)

REGLAS: Para esta actividad, los estudiantes tendrán que formar parejas o tríos según la cantidad de participantes, de los cuales deben escoger un líder. El líder podrá escoger entre los sobres el que le parezca mejor. En un tiempo menor de tres minutos los grupos leen el contenido de cada sobre y ordenarán según su criterio las instrucciones para realizar un juego.

El primero en terminar es el vencedor y será quien dirija el juego por los siguientes diez o quince minutos.

Alfabéticamente

MATERIAL: papel y lápiz

REGLAS: La siguiente lista de instrucciones debe colocarse en un espacio oportuno de manera que todos los participantes tengan espacio para leer detenida y correctamente.

En una hoja en blanco los estudiantes numerarán hasta quince y formarán la lista de palabras según las instrucciones descritas:

- Escriba la palabra TAMBOR en el # 14
- Cuente las vocales de la palabra SABIDURIA y escriba en ese # la palabra FANTASÍA
- Escriba la palabra IMÁN en la segunda línea después de FANTASÍA
- Escriba la palabra OSCAR en el # 11
- Cuente las vocales A de la palabra FANTASÍA y escriba en ese # la palabra DONAS
- Cuente las consonantes de la palabra BUENA y escriba en ese # esa palabra

- Escriba la palabra ANONA en el # 1
- Cuente 7 líneas luego de la palabra ANONA y escriba en ese renglón la palabra LUCES
- Escriba la palabra VENDIDO en el # 15
- Escriba la palabra QUEMAR después de OSCAR
- En el # 4 escriba la palabra ELEFANTE
- Escriba la palabra SABIDURÍA entre las palabras QUEMAR y TAMBOR
- Cuente 5 espacios arriba de la palabra VENDIDO y escriba la palabra MUDARSE en ese renglón
- Cuente cuantas letras tiene la palabra tambor y escriba en ese # la palabra FONDO
- En el espacio que le sobra escriba la palabra MONO
- Revise que sus palabras estén alfabéticamente ordenadas

Lectura con paradas

MATERIAL: historieta adjunta (puede variar según el nivel de lectura de los estudiantes)

REGLAS: Los estudiantes tendrán en su poder una historieta, dividida en estaciones. Cada estación da la oportunidad al docente de realizar preguntas que invitan al pensamiento crítico. El maestro dividirá a los participantes en tres equipos según lo considere y premiará la habilidad de los estudiantes para responder las preguntas, por ejemplo el primero en responder facilitará tres puntos para su equipo, el segundo proveerá dos puntos a los miembros de su grupo y el último un punto.

Los tres grupos responderán una a una las preguntas que el maestro realice. Es importante que el docente recuerde que no debe pasar a la siguiente parte si los equipos no han respondido a sus preguntas. Al finalizar la historia, antes de leer la última parada, los alumnos tendrán cinco minutos para escribir lo que a su criterio sería el final perfecto de la historia.

Se premia con cinco puntos extra al equipo que coincide en su mayoría con el final incluido en la lectura.

Llenemos un formulario

MATERIALES: formulario adjunto, un texto, papel y lápiz

REGLAS: El director del juego debe invitar a los estudiantes a leer detenidamente el recuadro adjunto. El formulario que los estudiantes leerán consulta información acerca de un artículo que los alumnos hayan leído en clase. Todos usarán la información para completar el formulario correctamente.

Gana quien haya seguido las instrucciones del formulario al pie de la letra.

Magma

MATERIALES: diccionario, papel y lápiz

REGLAS: Se divide al grupo de estudiantes en dos equipos y se sientan en círculo, luego se elige a un animador distinto en cada ronda.

El animador busca una palabra simple en el diccionario y la escribe, en secreto, en una hoja de papel. Ejemplo: madera. Luego dice las tres consonantes de esa palabra y el número de letras que la forman. Los jugadores disponen de 2 minutos para encontrar otra palabra que tenga esas tres consonantes y un número inferior de letras.

Ejemplo: *madre*. El jugador que encuentra la palabra con el menor número de letras anota tres puntos, si dos encuentran la misma palabra o bien palabras con el mismo número de letras, anotan dos puntos. Al final gana quien tiene mas puntos.

La anterior y la siguiente

MATERIALES: reproducción del mismo libro o texto para cada participante

REGLAS: Se forman dos grupos de participantes y se le proporciona un libro a cada uno de ellos.

El educador lee una palabra del libro electa por el mismo. Todos los jugadores la buscan y anotan la palabra anterior y posterior a dicha palabra.

El primer jugador de cada grupo que lo consigue se anota 5 puntos, el segundo 3 y el tercero 1. El juego se acaba después de varias rondas.

□ **“Jugar es importante para los niños y las niñas como una habilidad que sienta los cimientos para la lectura, ...”**

El cartel

MATERIAL: hoja de trabajo adjunta

REGLAS: Todos los estudiantes deben tener una copia del siguiente cartel que anuncia una fiesta organizada por Familias de Esperanza. En el cartel hay un error en seis palabras distintas los cuales los participantes deben identificar. Al finalizar ordenaran las letras que sustituyen a las equivocadas en el orden en el que aparecen, obtendrán el nombre de una de las maestras del programa que no asistirá a la fiesta.

Finalmente se discutirán dos asuntos más: ¿Por qué no asistirá dicha maestra? ¿Podría mejorar la presentación del cartel? ¿Cómo quedaría mejor?

Dadoccionario

MATERIALES: ----

REGLAS: Se forman equipos de 3 o 4 jugadores en los que los participantes, por turnos dicen 2 letras y lanzan los dados. Los demás en 2 minutos, buscan la cantidad de palabras obtenido del lanzamiento, dentro de su libro que contengan las 2 letras nombradas. Cada jugador suma tantos puntos como palabras correctas encuentra. Gana el que consigue más puntos de partidas jugadas.

Cinco versos

MATERIAL: papel y lápiz

REGLAS: Esta actividad es un concurso para la construcción de poesía. Se forman dos equipos y se premian todas las creaciones.

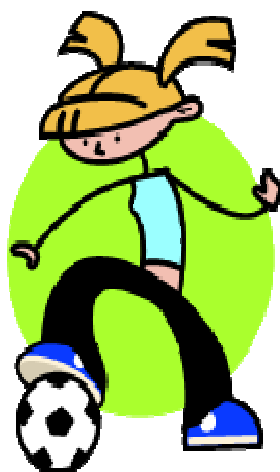
Los participantes tomarán como guía los dos siguientes ejemplos que el director del concurso pondrá a la vista de los estudiantes de forma creativa. A la vez, el director proporciona hojas con gráficas (impresas, recortes u otra forma) de la elección de los participantes. Tomarán como base cinco versos para escribir un poema, donde:

- El primer renglón es el nombre de la ilustración
- El segundo; dos cualidades o características del o los personajes de la ilustración
- El tercero, tres acciones que realice el protagonista de la poesía
- En el cuarto renglón, cuatro sustantivos abstractos que definan el título de la poesía
- Finalmente, el quinto renglón, un sinónimo del título

Luego de la escritura se elegirán las poesías más curiosas y creativas premiando a los estudiantes. A continuación encontrará dos ejemplos:

La familia

*Amable y Amistosa
Reír, Compartir y Amar
Sueño, Paciencia, Verdad y Alegría
Mi Hogar*



Los niños

*Cariñosos y Dulces
Jugar, Entretener y
Aprender
Verdad, Amor,
Alegría y Diversión
Chiquillos*

Bla, bli, blu

MATERIAL: yeso

REGLAS: Todos los participantes se sitúan en círculo que el educador a dibujado sobre el suelo. Con un pie hacia delante y corean en voz alta: -¡Bla, bli, blu, un, dos, tres!-

Cuando dicen "tres", cada jugador coloca su pierna derecha como quiere: dentro del círculo o fuera de él, arriba o abajo, etc. El grupo de jugadores que ha realizado la acción mayoritaria salen del círculo. El resto continúa jugando hasta que sólo queda 1 jugador. Éste es el ganador.

Variante: Las partes del cuerpo que se utilice para el juego puede variar (el brazo, la cabeza, rodilla, etc.). Esta variante fortalece también la motricidad gruesa.

Además el coro puede cambiar según los aprendizajes de los estudiantes. Por ejemplo:

- Sílabas compuestas
- Palabras que riman
- Familias de palabras
- Números primos

Refranes y más refranes

MATERIAL: tarjetas con refranes impresos separados en frases u oraciones

REGLAS: Previo a este ejercicio, el docente debe tomar un tiempo prudente para informar sobre el significado de los refranes y repasar algunos de los más utilizados en su entorno.

Esta es una competencia entre los alumnos del grupo. Los refranes o frases conocidas están impresos en dos separados distintos. Todas las partes se colocan boca abajo para que a la cuenta de tres los estudiantes empiecen a leer las frases y las unan con su pareja respectivamente. Quien tenga mayor cantidad de aciertos será el ganador.

Variante: Luego que los participantes lean los refranes se evaluará la veracidad de su exactitud. Si los refranes no estuvieran correctos, se vuelven a colocar las partes boca abajo y se toma una nueva vuelta. El juego termina cuando todos los refranes están armados correctamente

El lugar luce...

MATERIALES: hoja de trabajo adjunta, un libro que contenga una historia o relato (sin descripción del lugar donde se desarrolla la trama), hojas de papel y lápices

REGLAS: Los estudiantes, disponen del recuadro en la hoja de trabajo y luego de realizar la lectura de un libro elegido por el director del juego les instruye sobre imaginarse el lugar donde se lleva a cabo la trama del relato y hacer un dibujo que lo ilustre.

Variante: Se pueden usar libros pequeños, sin ilustraciones y pedir que los participantes lean al menos tres libros y que describa e ilustren los tres en un mismo reporte literario utilizando el mismo formato de trabajo.
Nota: Este recuadro permite al profesor desarrollar destrezas de comparación, concentración y seguimiento de instrucciones.

¿Otra vez pasta?

MATERIALES: tabla de contenidos y cuestionarios adjuntos

REGLAS: Los estudiantes tendrán una copia de la tabla de contenidos que se describe posteriormente en un extremo del salón.

Todos en fila, se colocarán frente a la línea de salida, a la voz "ya", todos correrán buscando la página del libro donde encuentre la información que cuestiona el siguiente recuadro. Los estudiantes tendrán que leer la tabla de contenidos para descubrir los datos que se preguntan. Gana quien completa el cuestionario en primer lugar.

El juego de la sopa

MATERIALES: un libro, dados y una ficha por participante.

REGLAS: Antes de iniciar el juego el director debe procurar un dado y algún tipo de ficha para los jugadores, piedrecillas de distinto color, pequeñas conchas de formas desiguales, botones o tapitas.

Cada jugador tira el dado y mueve su ficha tantas casillas como indique el número que le haya salido. Algunas casillas presentan situaciones particulares que determinan avances, retrocesos o paradas del jugador. Al mismo tiempo los jugadores encontrarán prendas que deberán pagar utilizando el libro que tengan a mano. Gana quien llegue primero a la meta pagando sus prendas sin mayor dificultad.

Reporte literario (Personajes)

MATERIALES: reproducción del mismo texto o lectura por participante, papel y lápiz

REGLAS: Todos los jugadores tendrán que realizar la misma lectura antes de iniciar con la siguiente gráfica de personajes. El relato debe contener al menos 8 personajes diferentes, con cualidades y características propias.

Todos dispondrán de un triángulo en el que escribirán en el orden que consideren más apropiado, los nombres de los personajes de la historia de acuerdo a la siguiente descripción, por ejemplo:

- El protagonista
- El antagonista
- El más noble
- El más fuerte
- El más débil
- El más olvidadizo
- El más enojado
- El más alegre



El juego realmente inicia, cuando se comparan los resultados, todos los personajes que hayan sido colocados coincidentemente en el mismo lugar de importancia por más de un alumno otorgará la misma cantidad de puntos que el lugar escogido por los jugadores. Por ejemplo, tercer lugar otorga 3 puntos, sexto lugar 6 puntos, etc. Gana quien obtiene mayoría de puntos.

Mi peor pesadilla

MATERIALES: listados de personajes

REGLAS: Los estudiantes tendrán a su disposición una lista de personajes antagonistas de historias o relatos comunes dentro del grupo. Todos leerán el listado y escogerán al que a su criterio es el que más temor les causa. De forma creativa todos elaborarán un resumen de ese personaje que contenga datos creados con originalidad y la particularidad de cada estudiante. Por ejemplo:

- Nombre: El lobo feroz
- Fecha de nacimiento: 12 de maldad
- Dirección: 5ª. Avenida de los Martirios, Calle de la Crueldad Zona 1
- Color favorito: El rojo ardiente
- Animal favorito: El lobo
- Comida favorita: Los niños
- Nombre de los padres: Lobillo Ingrato y Loba de Ingrato

□ **“...puedes obligar a tus hijos a comer, pero no a sentir hambre; puedes obligarlos a acostarse, pero no a dormir; puedes obligarlos a que te elogien, pero no a que sientan admiración por ti; puedes obligarlos a que te cuenten un secreto, pero no a que te tengan confianza; puedes obligarlos a que te sirvan pero no a que te amen...”**

EL LENGUAJE

El lenguaje es una herramienta culturalmente elaborada que sirve para comunicarse en el entorno social y se considera un instrumento del pensamiento para representar, categorizar y comprender la realidad, regular la conducta propia y, de alguna manera, influir en la de los demás.

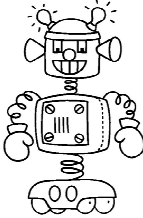
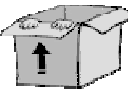
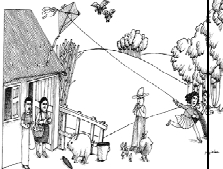

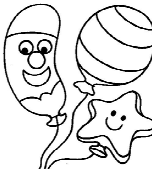






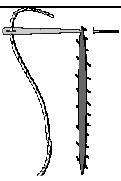
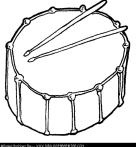

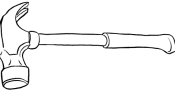
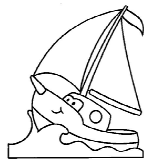




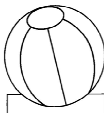


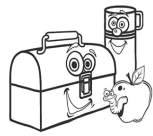



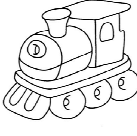


Es también un medio de representación del mundo; está estrechamente relacionado con el pensamiento y, en particular, con el conocimiento. Por medio de él nos comunicamos con nosotros mismos, analizamos los problemas que encontramos, organizamos la información, elaboramos planes, decidimos alternativas; en resumen, regulamos nuestra propia actividad.

El lenguaje contribuye así, a construir una representación del mundo socialmente compartida.

Bibliografía

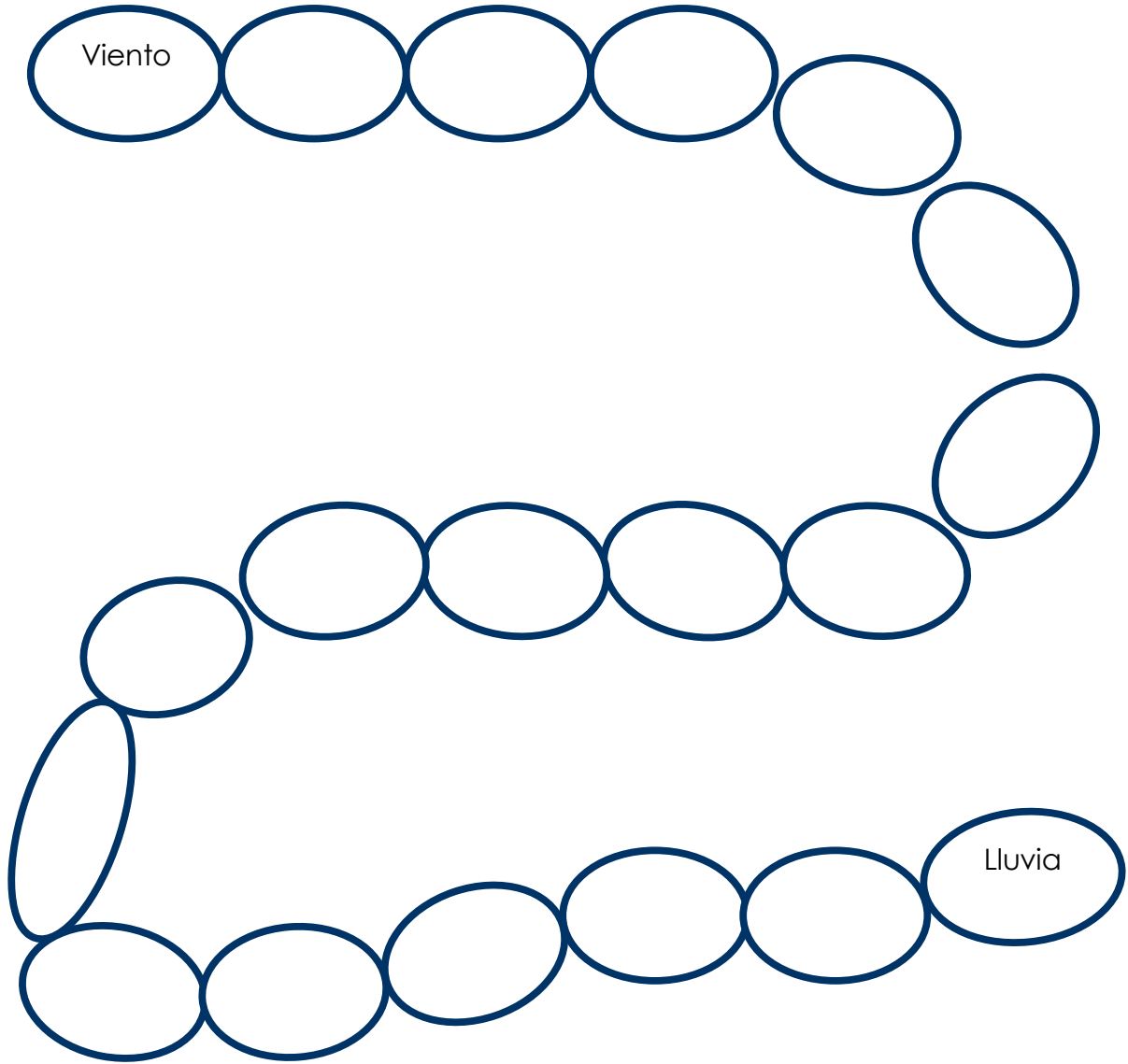
- Charles Temple, Jeannie L. Steele y Kurtis S Meredith. Un marco de referencia para el pensamiento crítico, Guía II. Concejo de Lectura de Guatemala. Guatemala, ciudad. 2,004.
- Charles Temple, Jeannie L. Steele y Kurtis S Meredith. Lectura, Escritura y Discusión en cada disciplina, Guía III. Concejo de Lectura de Guatemala. Guatemala, ciudad. 2,004.
- Condemarín, Mabel. Chadwick Mariana. Milic Neva. Madurez Escolar. Editorial Andrés Bello. Santiago de Chile, 1981.
- Fundación Familias de Esperanza. Guía de Escuela Vacacional. La Antigua Guatemala, Guatemala. Noviembre de 2,006.
- Grupo editorial Océano. Grupo Docente, Revista de Educación. Barcelona, España. Agosto-October 2004
- Grupo editorial Océano. Manual de la Educación. Barcelona España. 2001.
- Grupo editorial Océano. Manual del Juego. Barcelona España. 1999.
- Grupo editorial Océano. Sabelotodo (Mil desafíos para tu inteligencia). Barcelona, España. 2,004.
- SEPREDI, SA. ¿Cómo construye el niño el concepto de número? Área Psicología, Documento 3. Guatemala Ciudad, 1989.

Diagonales con sorpresa

La palabra clave es: _____

Palabras encadenadas

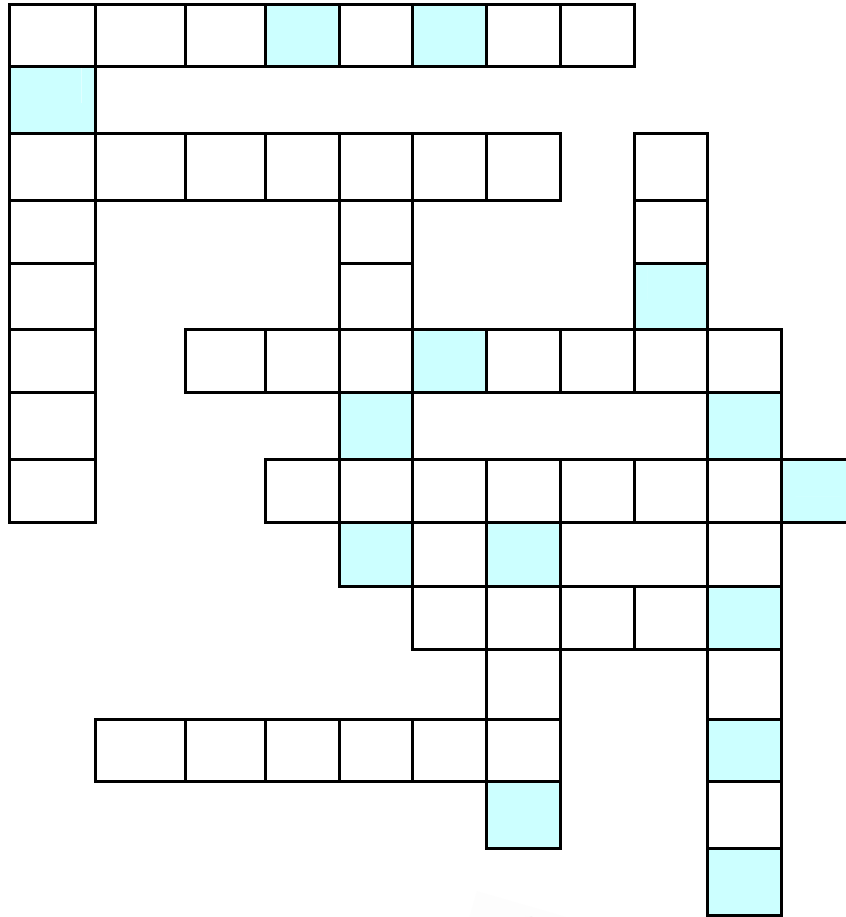


Llovía
Canto
Corte
Costa
Note
Nora
Novia

Cinto
Viento
Nota
Ciento
Carta
Norte

Casta
Lluvia
Siento
Noria
Coste
Canta

Crucicine

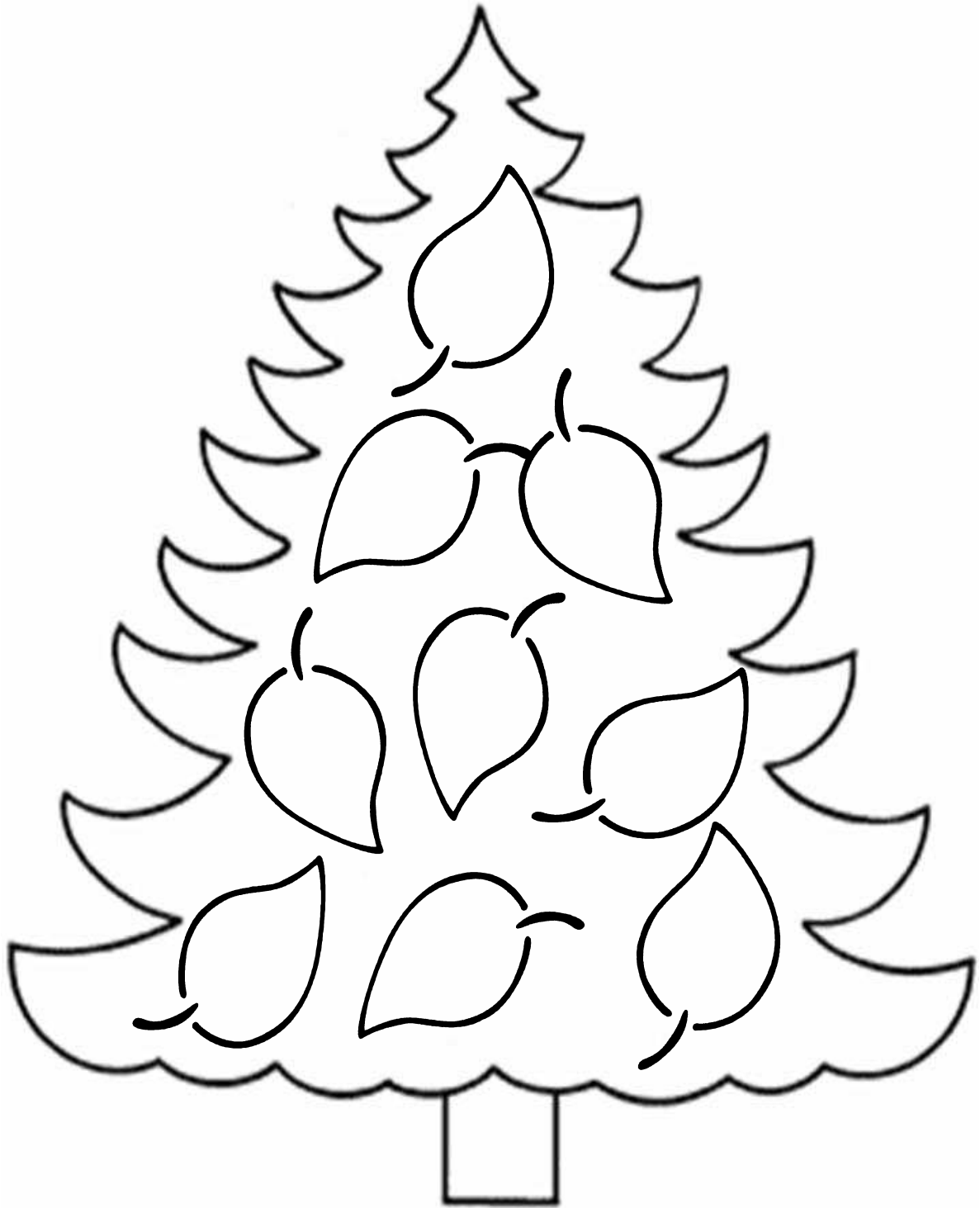


- Terror
- Bélico
- Familiar
- Misterio
- Fantasía
- Musical
- Drama
- Animación
- Amor
- Comedia
- Aventura

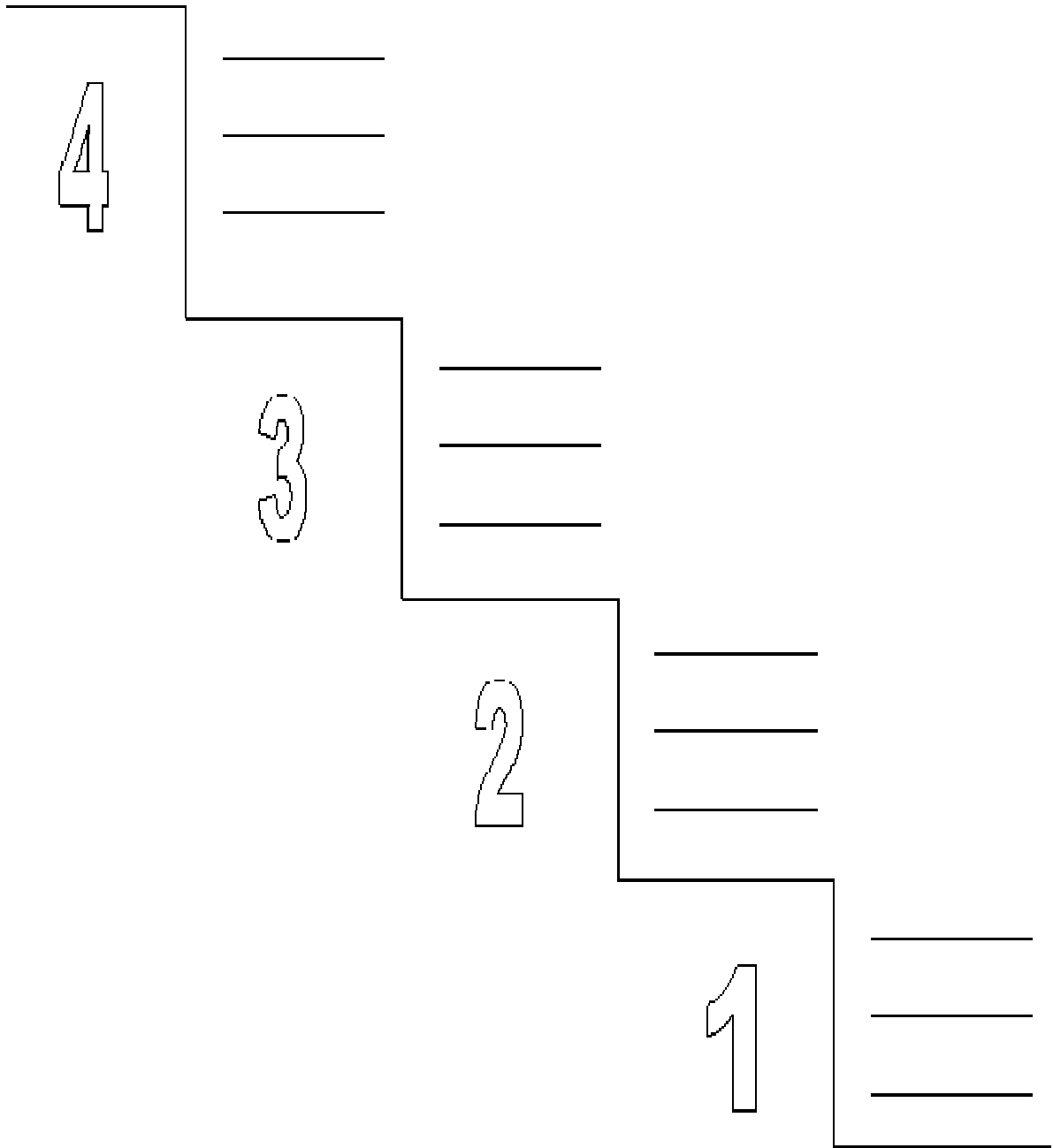


El famoso actor de cine es:

Mis valores



Un obstáculo no me vencerá!!

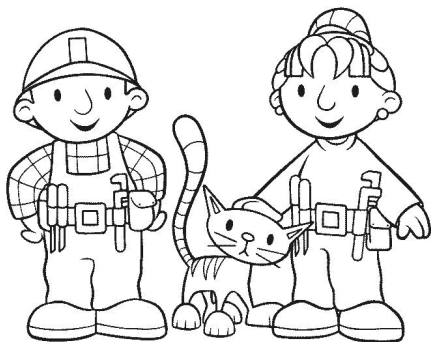
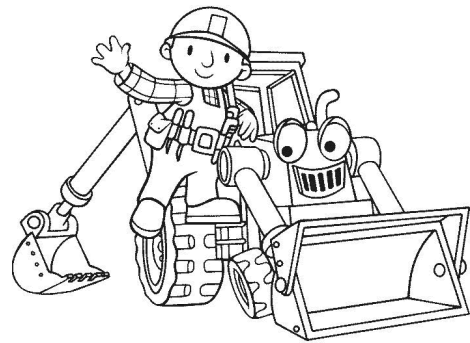
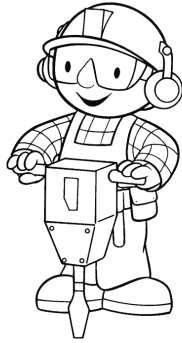


(Utiliza los escalones para escribir los pasos que darás para vencer este obstáculo)

Creando la historia



La historia del mecánico industrial



EL GIGANTE Y SU NUEVA ESCUELA

Había una vez, un papá que llegó a la escuela el primer día del año escolar y se dirigió a la oficina del director.

-¿Podría inscribir a mi hijo en el primer grado? He ido a seis escuelas pero ninguna lo aceptó-

- ¿Cuál es la razón por la que no lo aceptaron? ¿Qué sucedió?- Preguntó el director

Parada 1

¿Cuál cree que es la razón por la que el niño no pudo ser inscrito en otras escuelas? ¿Cuál será el problema? ¿Sobre qué se tratará la historia?

-“Bueno, mi hijo es demasiado grande y no puede sentarse en la clase”- dijo el papá muy desconcertado. -“¿Puede sentarse en el corredor?”- preguntó el director. -“No cabe en el corredor”- dijo el papá. -“Entonces, lo pondremos en el patio”- -“Pero el no cabe en el patio”- dijo el padre entristecido. -“Entonces, lo siento, pero tampoco podemos aceptar a su hijo”- dijo el director. -“Puedo entender sus razones, pero por favor trate de comprender las mías”- dijo el papá. -“Mi Pako es un niño de escuela, y debe ir a la escuela. Además, no puedo permitir que sea ignorante. Y no tengo dinero para pagar la multa”-

Parada 2

¿Qué piensan ahora? ¿Cómo se sentirá Pako? ¿Qué piensan de su papá? ¿Qué pasará ahora? ¿Va el director a inscribir a Pako en la escuela? ¿Cómo resolverá este problema el director? ¿Dónde lo colocarían ustedes?

Finalmente, el director estuvo de acuerdo en inscribir a Pako en la escuela. Él se sentará en la calle y observará la clase a través de la ventana para que pueda ver y escuchar todas las lecciones. Es invierno y se sentará afuera, pero usará un abrigo de piel y oír la clase con audífonos, porque, por supuesto, las ventanas estarán cerradas. Y para escribir y dibujar, será fácil. Pako se pondrá un pizarrón en las rodillas.

La mañana siguiente, Pako vino a la escuela. Estando en el patio, muy nervioso movió los pies dentro de sus enormes zapatos, su cabeza llegaba hasta el techo. Los niños entraron corriendo a la clase cuando vieron a Pako y lo veían a través de la ventana. Pako miraba desde la calle las ventanas y quería saber cuál era su clase pero se sentía cómodo y tranquilo allí. Los niños estaban asombrados, lo veían con mucha atención y el también los veía.

Parada 3

¿Qué opinan de la solución que el director le dio al papá de Pako? ¿Qué creen que pensarán los niños sobre Pako? ¿Cómo se sentirían si fueran un alumno gigante? ¿Les gustaría estar en la calle? ¿Cómo creen que se siente Pako? ¿Les gustaría ser como él?

De repente, la voz de una niña salió de la ventana del primer piso: -“¿Eres de primer grado?”- -“Yo”- preguntó Pako y se detuvo para ver quien le hablaba. -“Si”- dijo la niña sonriendo, quien tenía la cara redonda y alegre, nariz pequeña, y cabello negro.

-“También soy de primer grado y mi nombre es Beka”-, dijo la niña. -“Mi papá me leyó un cuento anoche sobre un gigante bueno, ¿Eres un gigante bueno?”-

Parada 4

¿Qué creen que hará Pako ahora? ¿Creen que es un gigante bueno o malo? Si es bueno, ¿Cómo lo va a comprobar?

¿Qué piensan que pasará ahora? ¿Qué hará Pako? ¿Creen que Beka le tiene miedo?

En este punto de la historia los estudiantes deben redactar el final que consideran oportuno a la historia.

Final

Pako estiró el brazo, y lo metió en el bosque que estaba frente a la escuela, cuando lo sacó, había en su mano una ardilla. Él la llevó hasta la ventana y se la entregó a Beka.

-“¡Una ardilla! ¡Es preciosa!”- gritó la niña. -“¿Recogerías una bellota para la ardilla?”-

Pako estiró el brazo nuevamente y cuando abrió su mano, estaba llena de bellotas. Los demás niños estaban contentos. El miedo se alejó de ellos y se esfumó, pues ya sabía que Pako, a pesar de ser un gigante, no le haría daño ni a una ardilla.

Cuando los niños jugaban en cada recreo, y jugaban “Puertecitas de oro” Pako era la puerta. Cuando jugaban fútbol, Pako era el portero.

¡Era fácil para él! Con una sola mano estirada cubría la mitad de la portería, y al estira la otra la cubría entera. Lo único que sentía era no poder jugar escondite, porque todos podían verlo en todas partes. Entonces los niños dejaron de jugar escondite porque no era interesante para ellos jugar sin Pako. Todos los niños quería ser sus amigos, pero su amiga más querida era... ustedes saber. La niña de la cara redonda, alegre, nariz pequeña y cabello negro, Beka. Esa niña le había hablado primero. Pako era un buen alumno y cada día ganaba una estrella en su libro de ejercicios.



Ultima parada

Entonces, ¿Qué creen ahora? ¿Cómo creen que se siente Pako ahora?

¿Qué pensará el papá de Pako?

Como Pako era tan diferente a los otros niños ¿Cómo se sentiría? ¿Se han sentido diferentes a sus compañeros alguna vez?

¿Qué piensan sobre la historia? ¿Hay una lección en la historia? ¿Cuál? ¿Por qué piensan así?

El cartel

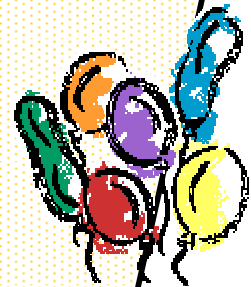
Gran fiesta!!!

Familias de Esperanza
Re invita a su gran fiesta de
Celebreción de Carnaval
organizada por el
Programa de
Grupos de Interés

Lugar: Silón de Crínica
Hora: 2:00 p.m.
Fechas: 15 i 16 de marzo

Entrada gratuita

El o la maestra que no asistirá es



Una idea extra!!!

Círculos de lectura:

Los círculos de lectura son grupos de lectores formados según sus preferencias, guiados por programas de lectura que se centran en las respuestas de los lectores. Sus características principales son:

- Los estudiantes escogen sus propios materiales de lectura
- Los grupos son pequeños y conformados según la elección de lectura
- Grupos diferentes pueden leer selecciones diferentes y diferentes miembros de cada grupo pueden leer diferentes selecciones sobre el mismo tema
- Los grupos se reúnen en un horario regular y previsto
- Cada miembro hace sus propias anotaciones, diarios personales y otras formas de escritura que son parte integral de los círculos literarios
- La meta principal es tener discusiones guiadas por los estudiantes (abiertas y naturales)
- El maestro funge la función de facilitador

Algunos ejemplos de fichas que integran grupos de un círculo literario son:

Ficha para discusión	Evaluación personal
Título y Autor: _____ _____	Título: _____ Nombre: _____ Fecha: _____
Tarea de lectura: _____	Leí mi libro
La parte que me gustaría compartir con mi grupo: (la primera y última palabras de una página y por qué) _____ _____	Marqué lugares en mi libro SI NO
Una pregunta que tengo sobre la lectura: _____	Traje mi libro al círculo SI NO
Palabras de maravilla: (tres palabras que impresionan al lector y por que) _____ _____	Compartí mi libro con otras personas SI NO
Un pensamiento nuevo que se tuvo durante la lectura o discusión: _____ _____	Escuché las instrucciones del maestro SI NO
Lo que piensan los compañeros de la lectura: _____ _____	Hice anotaciones SI NO
	Participé en las discusiones SI NO
	¿Qué fue lo que más me gustó de este libro? _____ _____ _____
	Mis metas para el siguiente círculo son : _____ _____ _____

ÁREA DE ESCRITURA

DESTREZAS BÁSICAS

Socialización

Estructuración espacial

Técnicas motrices no gráficas

Técnicas motrices escriptográficas

Coordinación dinámica

Técnicas de motricidad fina

Técnicas motrices pictográficas

Objetivos:

- Facilitar al docente técnicas para desarrollar eficiencia motriz e incrementar la habilidad y precisión al escribir.
- Proveer medios para el desarrollo del vocabulario relacionadas con la coordinación ojo-mano.

¿Qué es el área de escritura?

El área de escritura esta dedicada al desarrollo de la rapidez y precisión al nivel de la motricidad. En este proceso de desarrollo motor es importante considerar los principios de diferenciación céfalo caudal y próximo distal.

El principio céfalo caudal se refiere al hecho que la motricidad de la región de la cabeza y tronco precede a la de las extremidades inferiores. El segundo principio, próximo-distal, implica que los movimientos de los grandes grupos musculares de localización más cercana al tronco, se diferencian antes que los de las partes extremas. Así la diferenciación de los movimientos globales del brazo es previa a la del codo y ésta, a la vez, precede a la del puño que, a su vez, es previa a los movimientos finos de los dedos.

La fuerza muscular y la motilidad no se dan en forma aislada, su construcción se realiza por relaciones entre los sentidos, las sensaciones y las afecciones. La realización del movimiento, por el hecho de estar relacionado con la vida psíquica, implica tres espacios:

La función motriz se refiere a la evolución de la tonicidad muscular, el desarrollo de las funciones de equilibrio, control y diferencia de movimientos y al desarrollo de la eficiencia motriz (rapidez y precisión). El cuerpo juega un papel importante en la manera como se organiza el movimiento. Esto se manifiesta en la actitud y el nivel del estilo del movimiento, que constituye el modo de organización basado en la manera de ser individual y la situación en la que se realiza la acción. El movimiento exige el control de espacio y tiempo, además de la utilización de objetos y gestos.

- **Los niños se ven impulsados a actuar de forma natural. Observando, escribiendo, dibujando, recortando, pegando, etcétera, construyen y aprenden cosas nuevas**



La coordinación es la resultante de una armoniosa cadena de acciones musculares como respuesta a determinados estímulos. Esta coordinación se refiere a la flexibilidad en el control motor y a los mecanismos de ajuste postural que se realizan durante el movimiento. Implica la toma de conciencia del cuerpo, lo cual es indispensable para la realización y el control de movimientos finos (la escritura).

La relajación constituye una técnica que permite al alumno, a través de la disminución de la tensión muscular, sentirse más cómodo en su cuerpo, conocerlo, controlarlo, manejarlo más, y en consecuencia, influye en el conjunto de su comportamiento tónico-emocional. Los objetivos principales de la relajación son: proveer distensión muscular, crear sensaciones de lasitud y pesantez y lograr la vivencia del cuerpo propio.

Las técnicas destinadas al desarrollo de la eficiencia motriz a nivel de motricidad fina, en función de la madurez para el aprendizaje de la escritura se clasifican en técnicas no gráficas y técnicas gráficas.

DESTREZAS DE APRENDIZAJE

SOCIALIZACIÓN

Proceso mediante el cual el estudiante adquiere sensibilidad ante los estímulos sociales, es decir, ante las presiones y obligaciones de la vida grupal, y aprende a armonizarlas y a comportarse como otros en su grupo.

Sugerencias

- Canciones y retahílas
- Juegos de presentación
- Juegos de participación
- Juegos para formar grupos

COORDINACIÓN DINÁMICA

Actividades motrices de los músculos a nivel general

Sugerencias

- Actividades psicomotrices de músculos a nivel general siguiendo direcciones
- Coordinar movimientos, moverse hacia distintas
- Gatear y arrastrarse

ESTRUCTURACIÓN ESPACIAL

Ubicación del individuo respecto al espacio y su entorno.

Sugerencias

- Dibujar en el suelo u cuadrado o un círculo, pedirle a los niños que se coloque en el centro y realicen las siguientes instrucciones: Saltar a la derecha, a la izquierda, al frente, hacia atrás.
- Una complicación consiste en prolongar los extremos del cuadrado y pedirles que salten en cuatro posiciones oblicuas: atrás-izquierda, adelante-derecha.
- Indicar dirección de movimientos
- Identificación de esquema corporal
- Trazar un cuadrado y luego dividirlo en cuatro partes, y se le pide al alumno que verbalice e indique las combinaciones de posición arriba-derecha, abajo-izquierda.
- Familiarizar a los niños con la referencia espaciales de su pagina de trabajo.

- Presentar laberintos y pedir al niño que verbalice los recorridos incluyendo las direcciones de los trazos, arriba, abajo, derecha e izquierda.
- Trazar letras
- Presentar hojas cuadradas con figuras, se pide al niño que las reproduzca tal como se ilustra en la figura.
- Reproducir figuras siguiendo un recorrido como en el laberinto, solicitando al alumno que verbalice las nociones.

MOTRICIDAD FINA CON APOYO DEL LENGUAJE

Se refiere a las destrezas de percepción visual, desarrollo de vocabulario y coordinación ojo-mano.

Sugerencias:

- Repetición de rimas, canciones, rondas, etc.
- Ilustraciones de los personajes del cuento, rima o según sea el caso
- Expresión de sentimientos
- Punzar o picar
- Imitación de movimientos finos

TECNICAS DE MOTRICIDAD NO GRÁFICAS

Series de ejercicios destinados especialmente la precisión, la coordinación la rapidez y el control de los movimientos de los dedos y de las manos.

La elección de los ejercicios, así como el tiempo de aplicación, debe basarse en el agrado que le produzca al niño. Es importante aplicar los ejercicios no con simple criterio instrumental, sino también como una forma de contacto afectivo.

Sugerencias

- Plegar hojas o retazos de papel según su eje vertical u horizontal
- Punzar el contorno de una figura
- Coser el contorno de una figura dada
- Recortar figuras siguiendo el borde
- Recortar cuadros de papel y pegarlos dentro de una figura
- Hacer collares empleando aguja, pajillas e hilo
- Pegar botones
- Abrochar botones

- Repartir naipes uno a otro, con las dos manos
- Hacer nudos (lana, retazos de tela, etc.)
- Hacer figuras de papel: pez, vaso, barco, pelota, cigarra, perro, gato, etc.
- Amarrar y desamarrar cintas de zapatos
- Modelar figuras con plasticina
- Trenzar lana, papel y otros materiales

TÉCNICAS DE MOTRICIDAD PICTOGRÁFICAS

Series de ejercicios de pintura y de dibujo, útiles para la preparación de la escritura. Están centrados en la búsqueda de la distensión motriz y fluidez del movimiento.

El aprendizaje técnico se dirige esencialmente a los datos cualitativos y estéticos del trazo y de la superficie

Sugerencias

- Realizar garabatos simples con pincel
- Realizar garabatos con matices con pincel (modificando tonos y espesor del trazo)
- Realizar garabatos simples y con matices utilizando crayones de madera
- Con pintura de dedos pintar papel manila y prensa según lo desea y luego lo que se le indique
- Hacer huellas digitales utilizando temperas
- Hacer dibujos empleando acuarelas
- Pintar una hoja completa con yeso en polvo, usando solo las yemas de los dedos
- En forma circular pintar un dibujo utilizando carbón o tierra fina
- Esparcir plasticina dentro de una figura
- Con los dedos ir pintar gotitas en el contorno de una figura
- Con los dedos difundir crayón pastel dentro de figuras
- Pintar con crayones de madera un dibujo utilizado correctamente direccionalidad
- Con yeso dibujar figuras geométricas
- Con témpera y pincel pintar una figura
- Con una brochita o cepillo pintar una hoja completa
- Presentar a los niños formas cerradas o semi-serradas y pedirles que repasen varias veces la forma (sin levantar el lápiz) deslizando el antebrazo y la mano)

TÉCNICAS DE MOTRICIDAD ESCRITOGRÁFICAS

Son técnicas propuestas con el objeto de mejorar la posición y el movimiento gráfico. (Todos los modelos de trazos y figuras están adjuntos al finalizar el bloque). Aún no abordan directamente la escritura, pero se pueden distinguir las siguientes:

1. *Trazos deslizados*: son trazos continuos con deslizamiento de todo el antebrazo y la mano. Se realizan para que el niño desarrolle postura, presión regular y movimiento rítmico.
2. *Ejercicios de progresión*: permiten mejorar los movimientos en serie progresiva tomando en cuenta el desarrollo de la escritura de izquierda a derecha.
3. *Ejercicios de inscripción*: Se trata de desarrollar la motricidad fina de los dedos en grafismos sencillos.

Sugerencias

- Repasar figuras simples de trazos deslizados
- Realizar trazos según tamaño del papel y material con que se realice; crayones, marcadores, yeso o témpera
- Realizar en un cuaderno de cuadrícula los trazos propios que desarrollan la escritura

JUEGOS REMEDIALES EN ESCRITURA

Canciones eliminativas 1

MATERIAL: ----

REGLAS: Utilizando las retahílas siguientes todos los participantes, incluso el director del juego, se sientan en círculo y cantan o recitan a la vez. El conductor del juego señala con el dedo, siguiendo el ritmo de la canción a un jugador en cada golpe de voz, el jugador señalado cuando llega a la última sílaba es el que la lleva.

En un teterito

En un teterito

Hay un enanito

Que quiere saber:

¿Cuántos años tiene usted?

Cuando vendrá el cartero?

¿Cuándo vendrá el cartero?
¿Cuántas cartas traerá?
Todas las que traiga
Se recibirán
Pon, pon.
¿Quién es?
El cartero
¿Cuántas cartas trae?

El aereoplanito

Un aereoplanito
Iba por el aire
Tiro una bolita
¿a dónde fue a parar?

Tin Marín

Tin Marin de los tingüé,
Cúcara, mácara, títere fue.
Yo tenía una vaca
Llamada Tingüé
Con los ojos rojisimos
Y la piel colo café
¿Cuántos años tiene usted?

Gangoso

MATERIAL: ----

REGLAS: Se hace un círculo entre todos los participantes. Los participantes deben decir uno a uno su nombre haciendo el gangoso. También pueden decir tartamudeando, chillando y sin decir las vocales, diciendo solo las vocales, abriendo mucho la boca.

Este es mi amigo

MATERIAL: ----

REGLAS: Los participantes se sientan en círculo con las manos unidas. Uno comienza presentando al compañero de la izquierda con la fórmula "este es mi amigo X", cuando dice el nombre alza la mano de su amigo al aire; se continúa el juego hasta que todos hayan sido presentados.

Conociendo a mis compañeros

MATERIAL: un balón



REGLAS: En este juego uno de los jugadores (jugador 1) toma el balón y lo arroja hacia arriba al mismo tiempo que dice el nombre de uno de los otros (jugador 2). Mientras el que fue nombrado (jugador 2) corre a tomar el balón, el resto arranca lo mas lejos posible. Para que paren de correr, el jugador (jugador 2) nombrado debe tomar el balón y decir fuerte una característica que distinga al primero (jugador 1) que arrojó el balón hacia arriba.

Cuando los jugadores que corrían escuchen esta característica se detienen en el lugar que están para que el que tiene el balón (jugador 2) trate de golpearlos. El que sea golpeado con el balón pierde una vida y debe comenzar otra vez el juego. Si no golpea a nadie, el jugador nombrado pierde una vida y debe reanudar el juego. Se puede asignar un número de vidas a cada participante o eliminar a la primera vez que se es golpeado o que no se pudo tocar a nadie con el balón.

¡Permiso!

MATERIAL: ----

REGLAS: Los estudiantes se colocan en círculo, (todos de pie tomados de la mano y mirando al exterior). Un participante es expulsado del círculo, y a partir de ese momento y tras gritar "¡Permiso!", intenta entrar en él por todos los medios posibles, mientras que los que forman el círculo intentan impedirlo. Si no consigue entrar después de varios intentos, puede solicitar ayuda a otro compañero. Si lo logra, elige a otro para que sea expulsado del corro y ocupe su lugar. Termina cuando se estima oportuno y se promueve una reflexión sobre factores que hacen fuertes a los grupos.

Raya

MATERIAL: yeso y una piedra por jugador

REGLAS: Se marca una línea en el suelo. A unos tres metros de distancia se señala la línea de lanzamiento.

Los jugadores se colocan sobre la línea de lanzamiento. Por turnos, lanzan su piedra para que caiga lo más cerca posible de la otra línea.

Se ordenan según la distancia a la que ha quedado su piedra de la línea.

La china

MATERIAL: piedras y trozos de papel

REGLAS: Los participantes, por turnos toman todas las piedras posibles con una mano, las lanzan al aire y recogen el máximo de ellas con el dorso de la misma mano, con un trozo de papel u otro material. Se ordenan según el número de piedras que recogen con el dorso de la mano.

Los alfileres

MATERIAL: palitos con un extremo pintado

REGLAS: La cabeza del palo es el extremo pintado y el otro extremo es la punta. Los estudiantes se disponen en parejas y uno de ellos esconde el palito en su mano y le pregunta a su adversario: "¿cabeza o punta?". El adversario señala donde cree que está la cabeza o la punta. Si lo acierta gana un punto, en caso contrario, gana el que ha escondido el palito. Forma un nuevo equipo el que consigue tres puntos.

La guerra de las campanas

MATERIAL: dos sillas

REGLAS: Dos estudiantes simulan ser campanarios de pueblos distintos. Se suben a una silla, dejando entre 10 y 15 metros de distancia. El resto de jugadores deambula por el terreno situado entre las sillas. Uno de los campanarios intenta transmitir un mensaje al otro por el medio que sea: gritos, mímica, etc.

Quienes están en el centro intentan impedir la transmisión mediante gritos, saltos, levantar los brazos, etc. Cuando el mensaje es entendido por el receptor se eligen nuevos campanarios.

Todo al revés

MATERIAL: ----

REGLAS: Todos los participantes se colocan de manera que puedan seguir las órdenes de uno de ellos, el rey, situado en un lugar bien visible. El rey da órdenes simples y sus súbditos, deben hacer lo contrario. Quien se equivoca, paga o cumple prenda. Las órdenes pueden ser simples, desde levantarse, agacharse, estirarse, callar, gritar, o bien, tocar partes de su cuerpo.

El distraído



MATERIAL: una venda y una silla o mesa

REGLAS: Toda la clase colocada en dos filas, frente a frente, a dos metros de distancia, representan árboles de un paseo. "El distraído", con los ojos tapados, se sitúa entre las filas, al otro extremo del paseo está un objeto grande. Debe ir a buscarlo sin tocar los árboles del paseo.

El toro

MATERIAL: ----

REGLAS: Se le liga una pareja cogida de la mano (toro), persiguen a los demás. Cuando cojan a uno, este se coge también de la mano y van por otro. Cuando sean cuatro los que la queden, se separan por parejas (ahora tenemos dos toros) que harán lo mismo pero de forma independiente una de otra. Así se seguirá jugando hasta que no quede nadie por coger.

Variantes: Igual que el ejercicio anterior pero corriendo, con la pata coja, en cucullas, a cuadrupedia, arrastrándose, de espaldas, etc.

Relevos de las botellas

MATERIAL: botellas plásticas, jarra por equipo y agua

REGLAS: Hay tantas botellas como equipos. Las botellas estarán vacías y tendrán la misma capacidad.

Cada botella distará de su equipo unos 10 metros. Los equipos dispondrán de una jarra para poder ir llenándose la boca con agua. Cuando suene la señal, sale un jugador de cada equipo gateando con la boca llena de agua. Al llegar a la botella, vierte en ella el agua que lleva y regresa. Al momento de estar nuevamente en su lugar, sale el siguiente competidor. Gana el equipo que llene primero la botella.

Relevos de zapatos

MATERIAL: yeso

REGLAS: Hay que asegurarse antes de que el suelo este limpio y no reviste ningún peligro. Sale rodando el primer jugador hacia un círculo que se ha dibujado a unos 10 metros. Al llegar, el jugador se saca los zapatos y vuelve nuevamente rodado. Así lo hacen todos de manera que la final de esta ronda quede un montón de zapatos en el interior círculo. Pero sin perder el tiempo se empieza la segunda ronda. Ahora se trata de llegar al círculo y calzarse, pero sin salirse del círculo para regresar sino hasta que esté perfectamente calzado. Todos harán lo mismo y ganará el primer equipo que haga el recorrido completo.

Achicar Balones

MATERIAL: un balón por participante

REGLAS: Dos equipos con el mismo numero de balones y cada uno en su campo. A la señal, mandar balones al equipo contrario, gana el equipo que menos balones tenga en su campo terminado el tiempo estipulado por el director del juego.

Uno, dos, tres

MATERIAL: ----

REGLAS: Los participantes se dispondrán en parejas e deben iniciar alternativamente el conteo de los números de uno hasta tres. Conforme el juego avanza, se sustituye el nombre de los números por movimientos específicos, Ej. Número 1: movimiento de hombros, número 2: movimiento con manos en forma de burla a la

altura de las orejas, y número 3: movimiento imitando el moco de un elefante con una mano y con la otra entrelazada tocando la nariz.

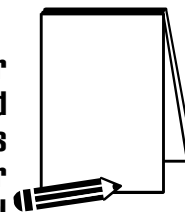
Presta movimiento

MATERIAL: ----

REGLAS: Cada participante realiza un movimiento único tocando una parte de su cuerpo con la mano izquierda, levantará la derecha a la altura del hombro y empezará a caminar en diferentes direcciones. Al encontrarse con otra persona palparan las manos derechas y realizaran el movimiento de la otra persona y así sucesivamente. No se debe volver a realizar los movimientos ya hechos. El jugador tiene que contestar, señalándole su nariz: "Este es mi pie". Si contesta bien, es el director del juego quien toma de nuevo la palabra y se dirige a otro, diciéndole por ejemplo: "Esta es mi mano", y señalando a su cabeza,...

Cuando un jugador se equivoca, corresponde a éste el intentar hacer confundirse a otro jugador. Hay que empezar poco a poco, e ir cada vez con mayor rapidez. Es posible incluso jugar por equipos, con movimientos ejecutados por todos los miembros del equipo a la vez.

□ **El docente debe mantener con sus alumnos una actitud abierta y tolerante que les permita expresar libremente sus ideas al momento de escribir**



El dictado a ciegas

MATERIAL: lápiz, sacapuntas, papel, una venda para los ojos y borrador por jugador

REGLAS: Los jugadores, con los ojos vendados, tienen una hoja de papel bastante rígida, un lápiz, una goma y un sacapuntas.

El director del juego les nombra figuras que los jugadores se esfuerzan por dibujar lo mejor posible. El director del juego repite cada figura tres veces. Después

de haber dictado la primera figura, el árbitro se acerca a los jugadores y les rompe la punta del lápiz; éstos deben sacarle punta rápidamente para poder escribir la segunda frase. +

Después de ésta, el árbitro se detiene por segunda vez, y, acercándose a cada jugador, le toma la mano y le hace pintar una cruz en una parte blanca de la hoja. A una señal dada, todos los jugadores deben borrar la cruz.

Finalmente el árbitro dicta la última frase y luego le pide a cada jugador que le entregue la hoja y vuelva a su puesto, sucesivamente. Toda figura ilegible, la cruz insuficientemente borrada, o la incapacidad para, incluso, sacar punta al lápiz en corto espacio de tiempo.

Formar palabras

MATERIAL: ----

REGLAS: Se divide el grupo principal en subgrupos, de manera que en cada subgrupo exista el mismo número de miembros. La palabra que el/la monitor/a asigne, se dividirá en letras y cada subgrupo tendrá que representar esa letra.

Cuando éstos se organicen, en cuanto a la formación de las letras se pondrán "manos a la obra" y tendrán que representar dichas letras todos tumbados en el suelo, siguiendo el orden para que se forme la palabra asignada.

Carrera de Vagones

MATERIAL: vendas para los ojos, objetos con función de obstáculos

REGLAS: Todo el grupo en fila y con los ojos tapados menos el último. El último les guiará, pero sin hablar. Por ejemplo: Un golpe en el hombro izquierdo significa girar a la izquierda. Un golpe en la cabeza significa ir hacia delante. Un golpe al hombro derecho significa girar a la derecha. Un golpe en la espalda significa alto. Deben pasarse las señales desde el último hasta el que va en la cabeza.

El pulpo

MATERIAL: ----

REGLAS: En una zona amplia bien delimitada, sin obstáculos, los jugadores se concentran. Uno de ellos es designado "el pulpo". A una señal del director del juego, todos los jugadores echan a correr huyendo del "pulpo", que les persigue.

Cuando el "pulpo" atrapa a un jugador, se cogen ambos de las manos y siguen corriendo, para atrapar nuevas presas, las cuales se irán cogiendo sucesivamente de las manos, constituyendo una fila de jugadores que conforman un "pulpo" cada vez con "tentáculos" más largos. El juego termina cuando se atrapa al último jugador que quedaba libre, y que ahora, al reanudarse el juego, será el "pulpo".

Esta es mi nariz

MATERIAL: ----

REGLAS: Los jugadores están sentados. El director del juego se dirige a uno de ellos, y, señalándole su pie, anuncia: "Esta es mi nariz".

El jugador tiene que contestar, señalándole su nariz: "Este es mi pie". Si contesta bien, es el director del juego quien toma de nuevo la palabra y se dirige a otro, diciéndole por ejemplo: "Esta es mi mano", y señalando a su cabeza,... Cuando un jugador se equivoca, corresponde a éste el intentar hacer confundirse a otro jugador. Hay que empezar poco a poco, e ir cada vez con mayor rapidez. Es posible incluso jugar por equipos, con movimientos ejecutados por todos los miembros del equipo a la vez.

La madeja embrollada

MATERIAL: papel y lapiceros

REGLAS: Se entrega a cada jugador una hojilla con un dibujo como el colocado en la parte final del bloque. Dada una señal, el jugador observa el cartón u hojilla y siguiendo el trazado sólo con los ojos, prescindiendo del lápiz o los dedos, determina con la mayor rapidez el

punto de llegada de una de las líneas, que el director del juego le haya señalado. La clasificación del jugador tiene en cuenta la rapidez y la exactitud de la respuesta. Otra forma de jugar es utilizando el lápiz, y rellenando por completo la hoja. Cada fallo implicará un punto negativo, y se tendrá en cuenta, en caso de empate, el tiempo utilizado para realizar la prueba.

Observaciones: Es un juego de rapidez visual y de desarrollo de la capacidad de observación y concentración.

El zorro

MATERIAL: yeso, tarjetas y marcador

REGLAS: El Zorro es un héroe que lucha contra los tiranos, pero su nobleza nunca los mata. Únicamente les deja su firma en sus cosas (una letra del abecedario en un espacio específico de la tarjeta, arriba-derecha, abajo-izquierda) para descubrirlos, o les roba para darlo a los pobres, dejando su señal en el lugar del robo.

El director del juego avisa un día que ha recibido un mensaje del Zorro y que para evitar catástrofes anunciadas será preciso detenerle. El director del juego ha nombrado previamente y en secreto al Zorro, el cual a su vez, y también secretamente ha buscado dos ayudantes como espías. El director del juego avisa a todos los jugadores que:

- El Zorro pondrá su señal allí donde robe o cometa fechorías
- Sólo el Zorro podrá dejar la señal.
- Cuando un jugador o varios, mediante la observación crean que tienen pruebas de quién es el Zorro, solicitarán del director del juego que se celebre un juicio.



Se nombra un jurado que tendrá que descubrir el nombre del acusado utilizando las letras en desorden que ha dejado como pista. Los acusadores expondrán sus pruebas ordenando las letras.

Finalmente, el jurado delibera si las pruebas son acertadas, declarará culpable al Zorro. Pero, cuidado, porque si resulta que se han equivocado, ellos y los acusadores se habrán ganado una penitencia. En el caso de que acierten, será el zorro y/o alguno de sus ayudantes quienes sufran la "condena".

Los infiltrados

MATERIAL: papel y lápiz por participante

REGLAS: Los jugadores se dividen en dos bandos que se alejan unos 20 metros unos de otros, hasta unos puntos de salida previamente convenidos por todos.

Con cada grupo va un árbitro que en la línea de salida entrega a cada jugador un lápiz, una hoja. Cada árbitro previamente ha escogido un número determinado de objetos que se encuentran a la vista y los anotará en una hoja personal. Cuando ambos bandos están listos, el director del juego, que se encuentra a mitad de camino entre los dos puntos de salida, da un toque de silbato. A esa señal, los jugadores de ambos bandos deben llegar hasta donde está el árbitro contrario. El tiempo máximo para llegar a la meta se determinará según las distancias y el nº de jugadores.

Los jugadores, mientras avanzan, apuntan el nombre de los objetos que pueden observar en el transcurso de su trayecto siguiendo el recorrido del laberinto dibujado sobre la hoja. Una vez todos los jugadores han llegado a la meta, los árbitros revisarán todas las anotaciones realizadas por los jugadores, que además, no pueden durante el juego comunicarse entre sí. El equipo que más anotaciones coincidentes tenga con el árbitro, es el vencedor.

Observaciones: Es éste un juego de audacia y observación, donde la astucia y sigilo son fundamentales. La limpieza en el juego es necesaria, o no será posible un perfecto desarrollo del mismo, sobre todo en lo que se refiere a que los jugadores no pueden comunicarse entre sí sus anotaciones.

Rimo en el lugar donde camino

MATERIAL: yeso, tarjetas y marcadores

REGLAS: Marcar de manera visible un camino que atraviese el patio de juego. Los jugadores se dividen en dos grupos: Los atacantes y los defensores.

Los defensores, controlarán el tramo de camino, y fuera de del camino, se colocarán los asaltantes, los cuales, tienen como misión "destruir" el camino, colocando en las orillas tarjetas con palabras simples y conocidas. Sin

embargo, si uno de los defensores ve la tarjeta y nombra una palabra que rime con ella, esta tendrá que ser retirada del camino y el atacante tendrá que buscar otra palabra para acometer el camino.

Los defensores, pueden enviar avanzadillas para ver los movimientos del "enemigo", atacarles por sorpresa,..., pero, teniendo en cuenta que sólo pueden atacar a los asaltantes, o defenderse de ellos si se encuentran a las orillas del camino, en caso contrario habrán de retirarse y esperar refuerzos. Los asaltantes son eliminados con sólo ser tocados por los defensores, venciendo unos u otros, según logren o no los atacantes su objetivo en un tiempo predeterminado.

Medor y Pompón

MATERIAL: dos pelotas de tenis, o dos pañuelos embrollados

REGLAS: Los jugadores se sientan en círculo y se presentan dos pelotas pequeñas, (o dos pañuelos liados): Son Medor y Pompón. Medor se pone en juego, y va pasando de mano en mano pero, segundos después, Pompón entra en acción. El juego consiste en que Pompón alcance a Medor y, aquel jugador en que coincidan ambos deberá "pagar prenda", bien quedará eliminado, mientras que todos los jugadores repiten una canción o ronda popular.

Variante: Se hacen dos equipos, los "Medor y los "Pompón". Los jugadores se colocan en círculo de manera que haya un Medor, un Pompón, un Medor, un Pompón,...; los "Pompón" pasan la pelota Pompón, y los "Medor" la pelota Medor, la cual, persigue a la primera para intentar alcanzarla, pudiendo incluso cambiar de dirección con lo cual, obliga a la pelota Medor a cambiar también de dirección. Si "Pompón" al cabo de un tiempo consigue escapar de "Medor", su equipo vence. Si "Medor" pasa por encima de "Pompón", éste muere.

La carrera de las agujas

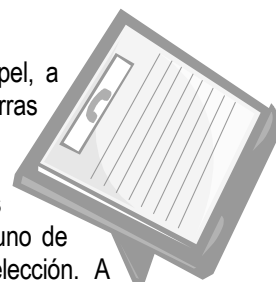
MATERIAL: papel y una aguja por equipo

REGLAS: Los jugadores se forman en equipos y cada uno se forma en filas. A la voz "ya" el primero de cada

equipo corre a la hoja de papel asignada por grupo y pica la primera línea dibujada en su hoja. Al finalizar regresa y el segundo sale para picar la segunda línea y así sucesivamente. Gana el equipo que primero punce todas las líneas en su hoja de papel.

Los contrarios

MATERIAL: dos gorros de papel, a falta de dos sombreros o gorras reales.



REGLAS: Un jugador coge dos sombreros de papel y ofrece uno de ellos a otro jugador de su elección. A partir de ese momento, éste último debe efectuar los gestos exactamente igual a los realizados por el primer jugador (incluyendo todos los movimientos finos). Si no se equivoca durante 1 minuto, es el vencedor. Durante ese minuto, los demás jugadores pueden animar al "imitador" o intentar distraerle para que se equivoque.

Los "espaguetis"

MATERIAL: un cordel por jugador

REGLAS: El director distribuye, un cordel para cada jugador, de 1 metro de largo aproximadamente. A la señal, todos los jugadores intentan hacerle al cordel tantos nudos como les sea posible. El director, 30 segundos más tarde, da otra señal, y los jugadores han de dejar de hacerle nudos a su cordel.

Ahora (y esto ellos no lo sabían) deben deshacer los nudos realizados. El primero que lo consiga levantará el brazo avisando al director del juego de que ha deshecho todos los nudos: es el vencedor. Sin embargo, el resto de los jugadores siguen desliando sus respectivos cordeles y el último que lo consiga, pagará una prenda que le exigirán los demás. (Ej: decir en voz alta una poesía, cantar una canción,...)

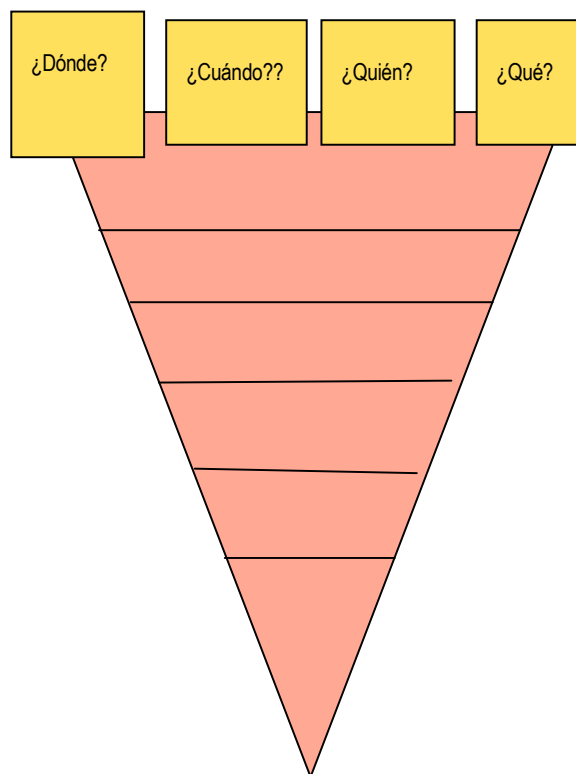
Luego, el jugador que venza de los dos, recoge el gorro al vencido y se lo entrega a un nuevo participante. El jugador que ha de ser imitado por su contrario, debe realizar gestos, movimientos y muecas graciosas, que harán las delicias de los más pequeños sobre todo.

Los amigos

MATERIAL: ---

REGLAS: El director del juego canta o silba una canción conocida. Los demás tienen las manos colocadas abiertas sobre las rodillas. Cuando bruscamente el canto se interrumpe, cada mano procura coger la mano de otro jugador. Se juega con las dos manos y ninguna debe quedarse sin pareja. Sin embargo, el director del juego (que también participa del juego), una vez cada dos, mete una mano en su bolsillo, y así es como siempre hay un número impar de manos, y forzosamente queda una desocupada.

El dueño de esa mano, la mete en el bolsillo hasta el final. A la jugada siguiente, el director del juego, juega con las dos manos; a la tercera, con una sola, etc., de suerte que siempre haya en juego un número impar de manos. Los jugadores que sucesivamente se quedan con las dos manos en los bolsillos son eliminados, pero permanecen en su sitio. Vence el jugador que queda enfrentado con el director del juego. ¡Atención!, el director del juego tiene interés en desplazarse de un extremo a otro del espacio.



Las noticias

MATERIAL:

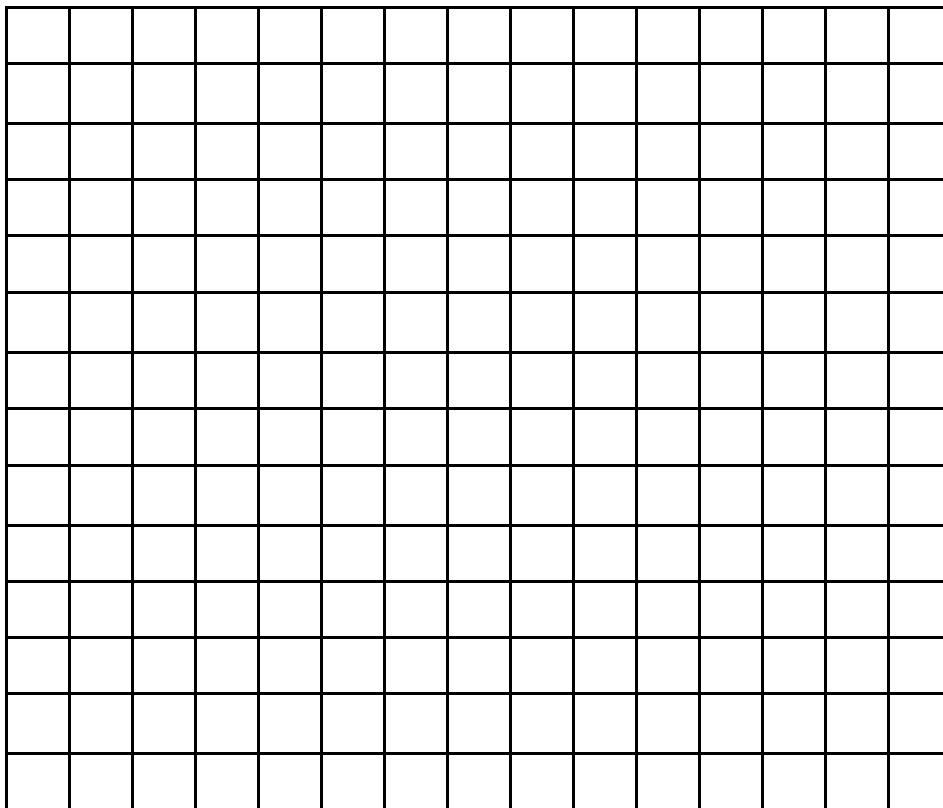
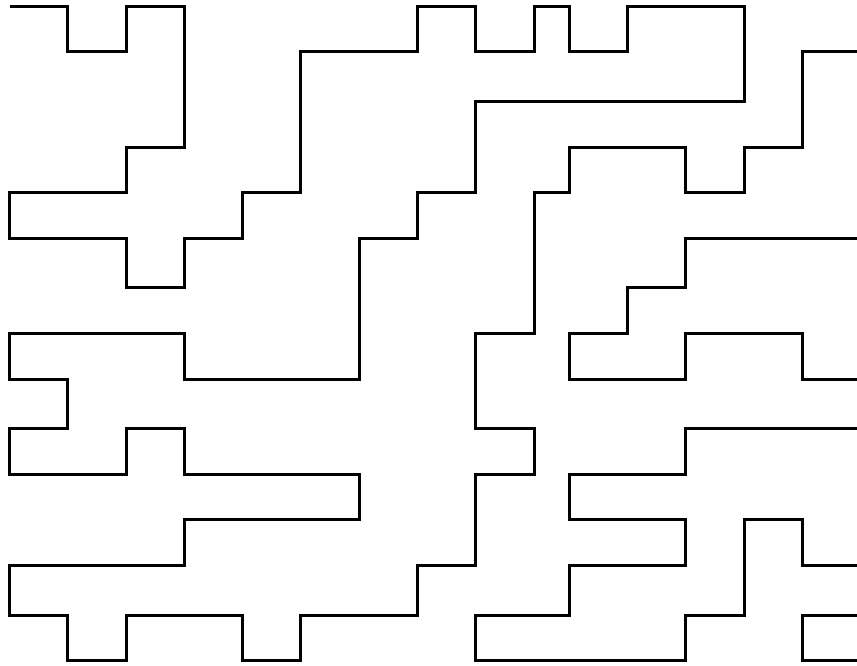
REGLAS: Utilizando un recorte del periódico los alumnos escribirán una nueva historia basada en lo que creen que contiene el recorte. Para ello manejarán la pirámide invertida basada en cuatro preguntas básicas: ¿Dónde?, ¿Cuándo?, ¿Quién? y ¿Qué?

- **Los ejercicios previos a la escritura deben incluir líneas verticales, oblicuas, horizontales, círculos y semicírculos. Además, el educador debe utilizar términos que ayuden a desarrollar el vocabulario como línea recta, alta, corta, más corta, vertical, horizontal inclinada, curva, etc.**

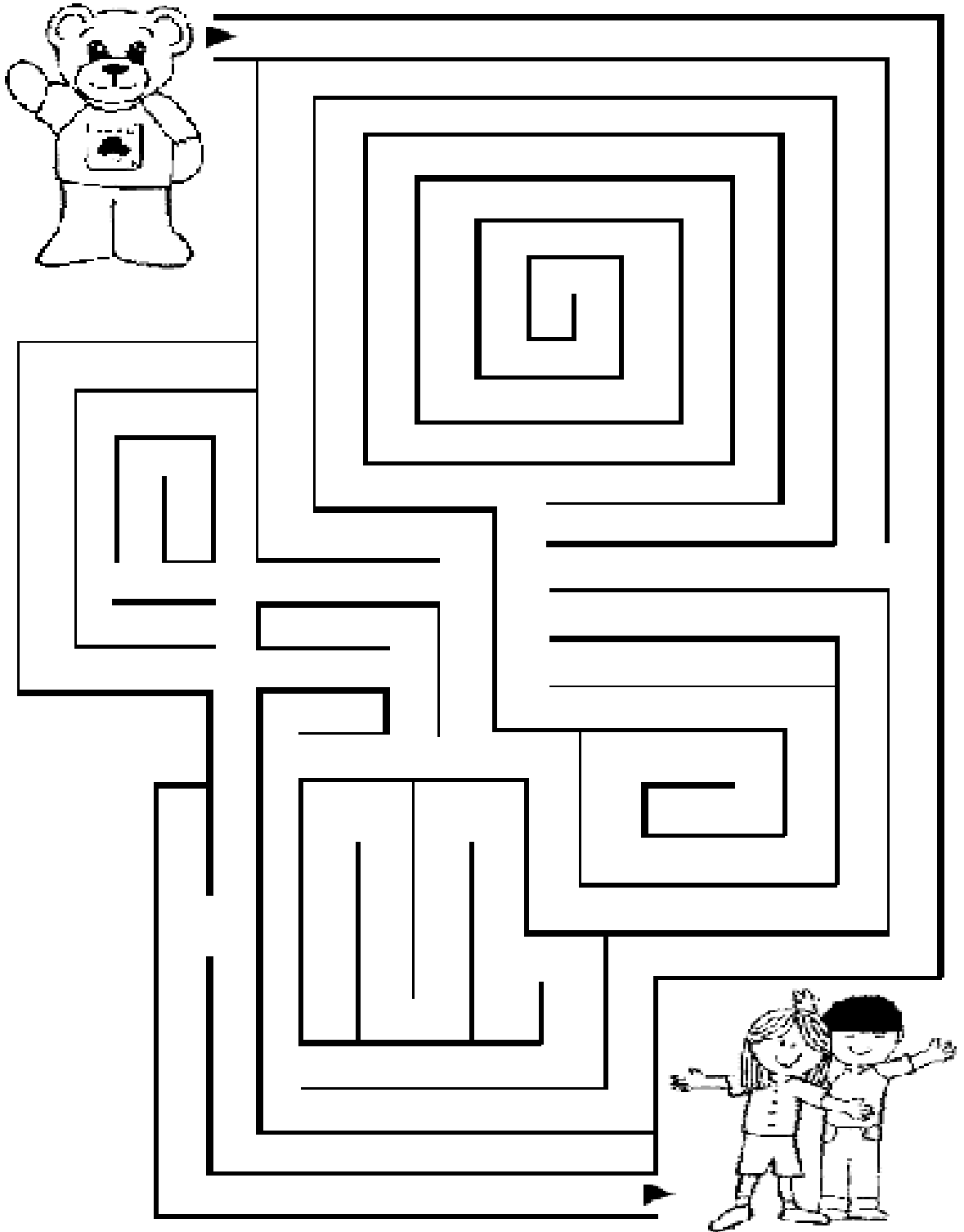
Bibliografía

- Caldwell Nelly, Roop Sharon y Kristen Watson. Many ways to learn. Good Year Books. Parsippany, New Jersey. 2001.
- Charles Temple, Jeannie L. Steele y Kurtis S Meredith. Un marco de referencia para el pensamiento crítico, Guía II. Concejo de Lectura de Guatemala. Guatemala, ciudad. 2,004.
- Condemarín, Mabel. Chadwick Mariana. Milic Neva. Madurez Escolar. Editorial Andrés Bello. Santiago de Chile, 1981.
- Fundación Familias de Esperanza. Guía de Escuela Vacacional. La Antigua Guatemala, Guatemala. Noviembre de 2,006.
- Grupo editorial Océano. Manual del Juego. Barcelona España. 1999.
- Grupo editorial Océano. Sabelotodo (Mil desafíos para tu inteligencia). Barcelona, España. 2,004.

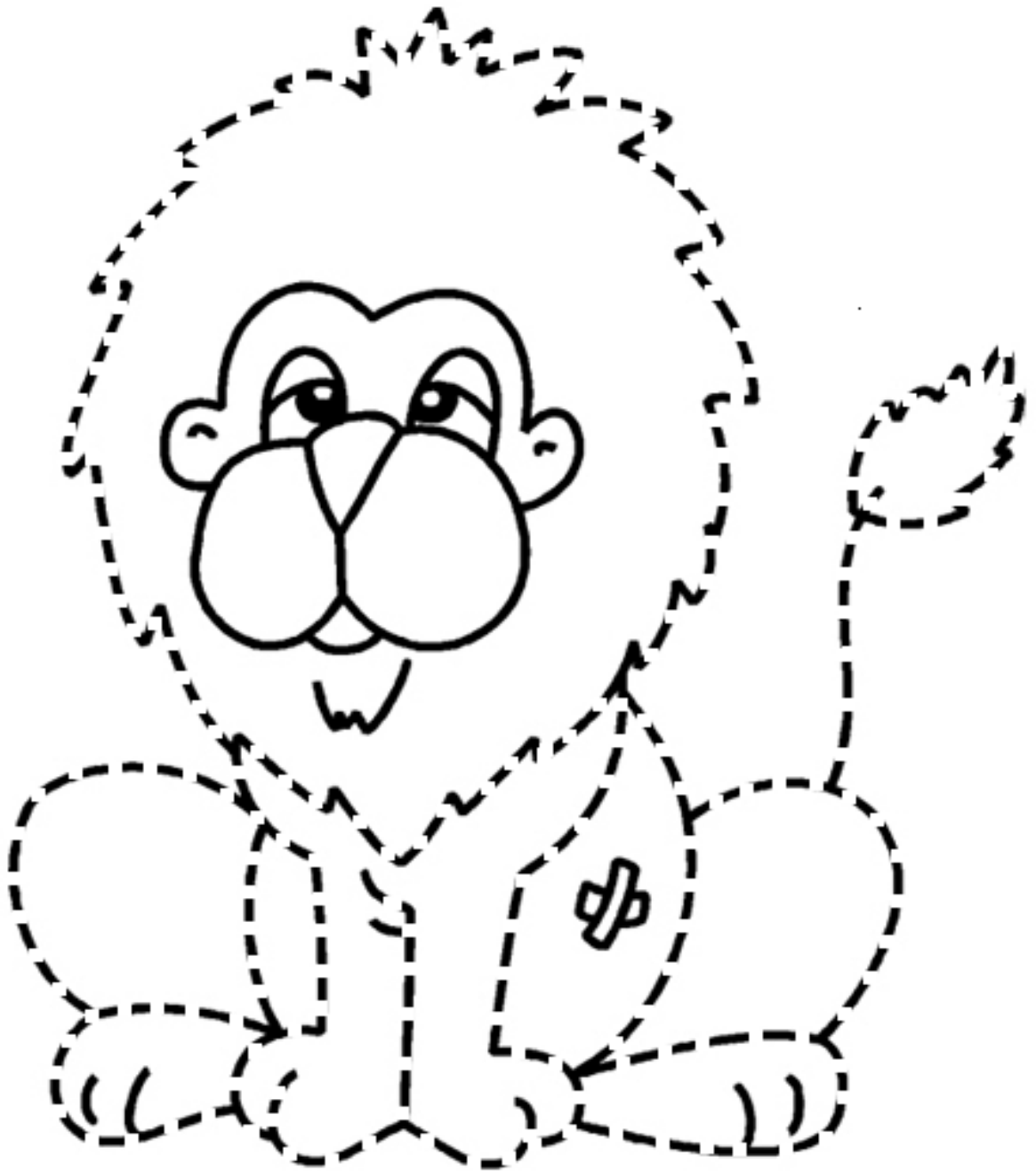
¡Reproducir figuras!!



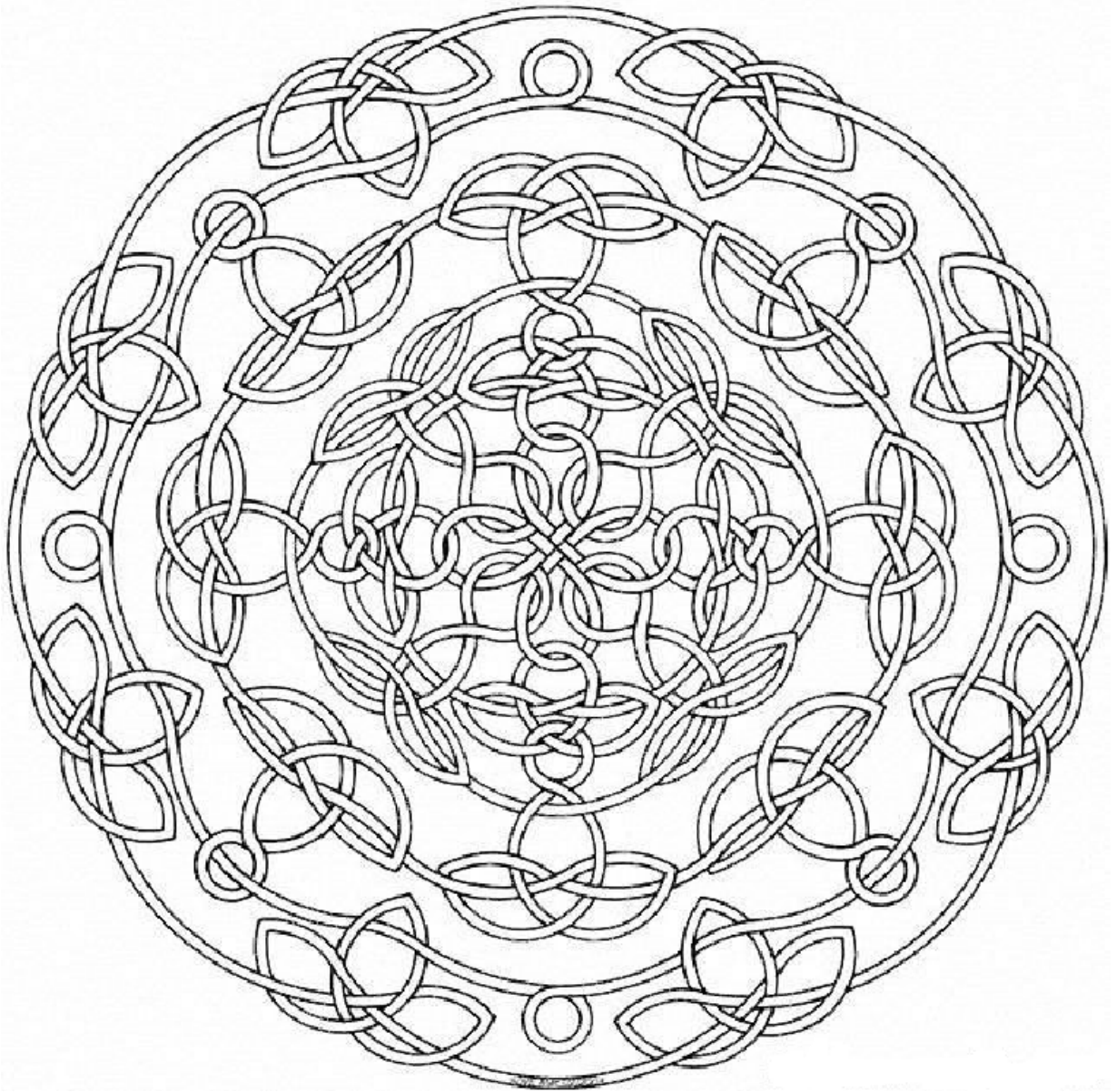
Laberinto



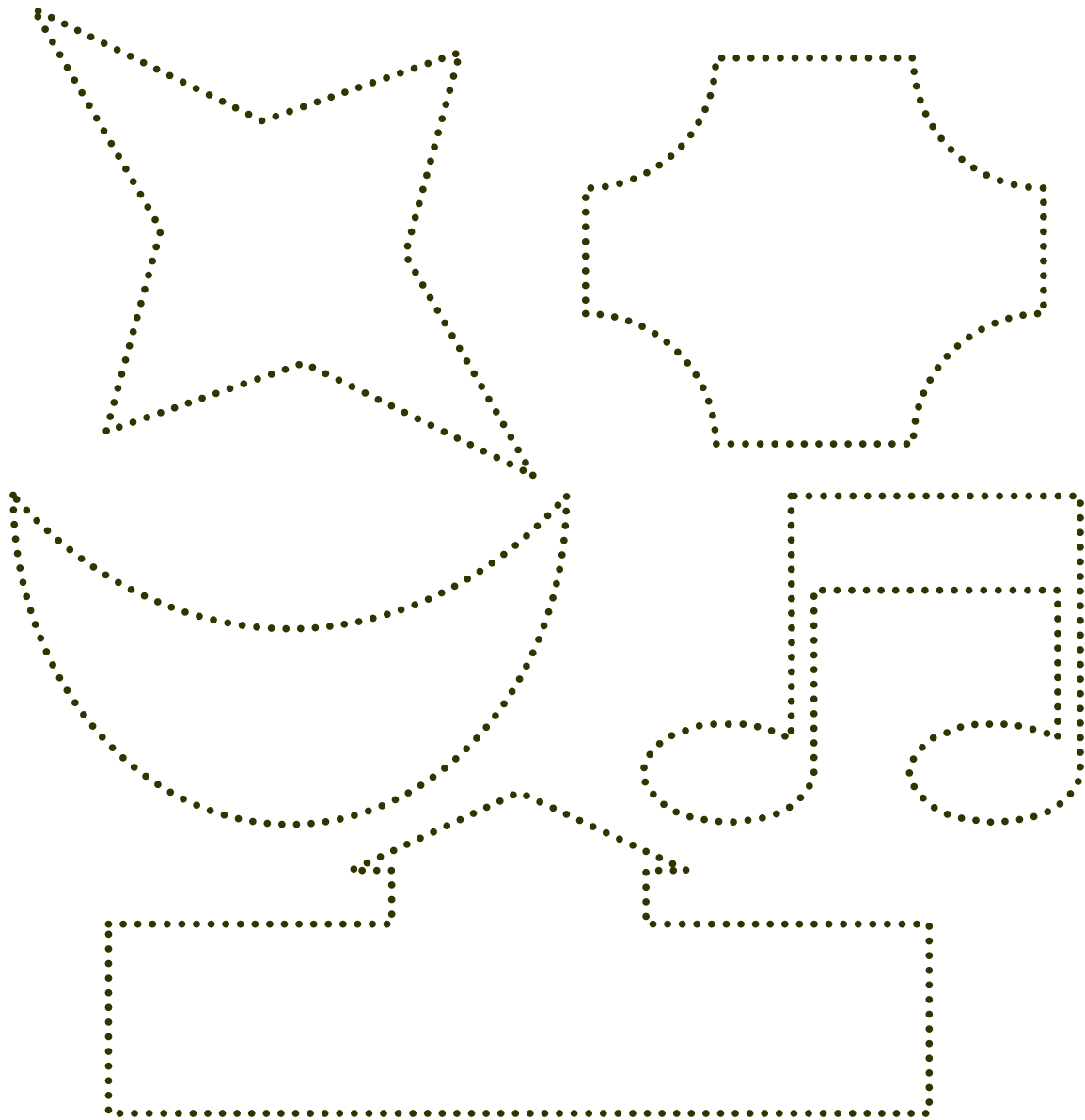
Punzar con aguja



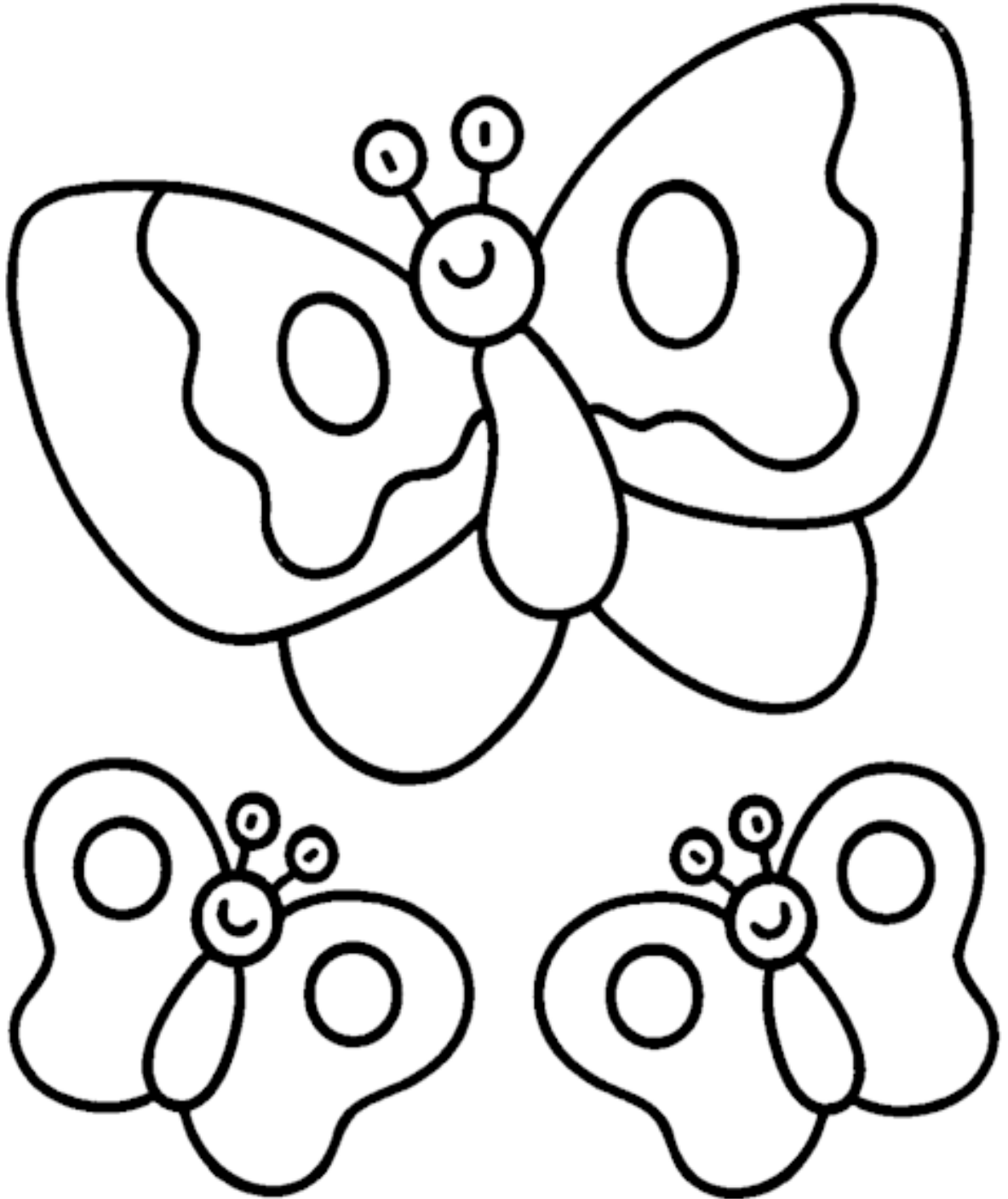
Coser el contorno y decorar...



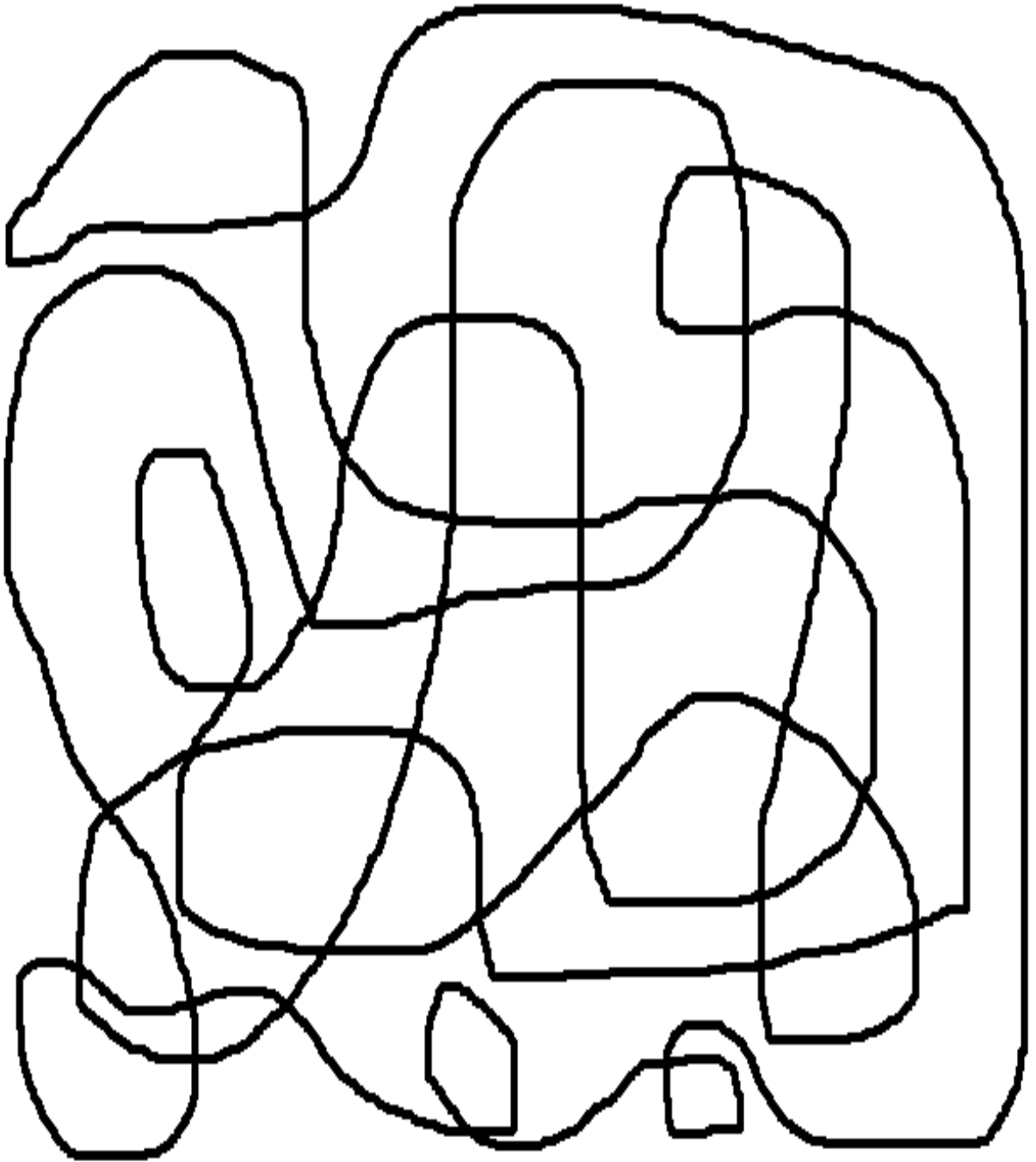
Recortar el contorno



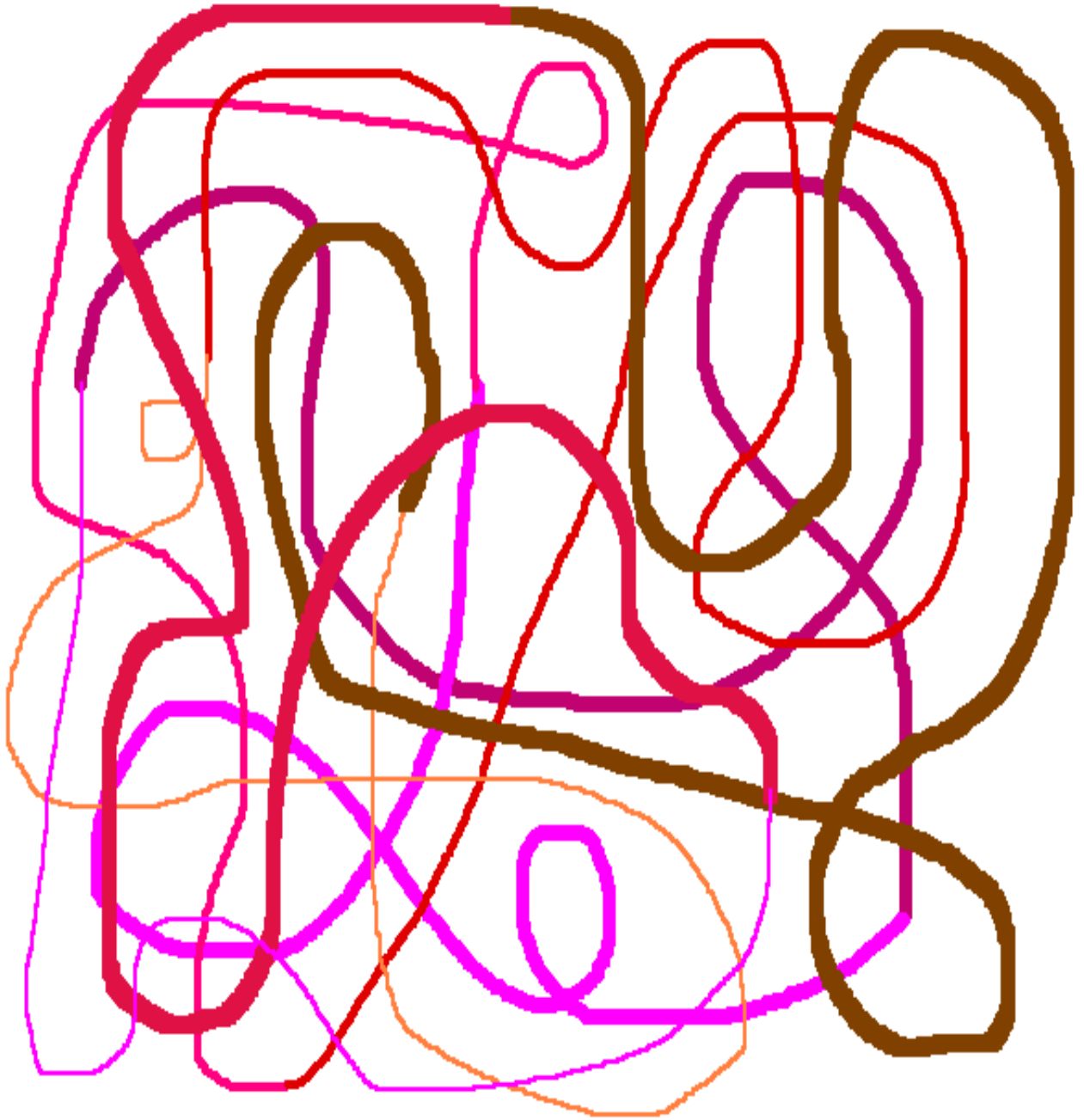
Rellenar con cuadros de papel



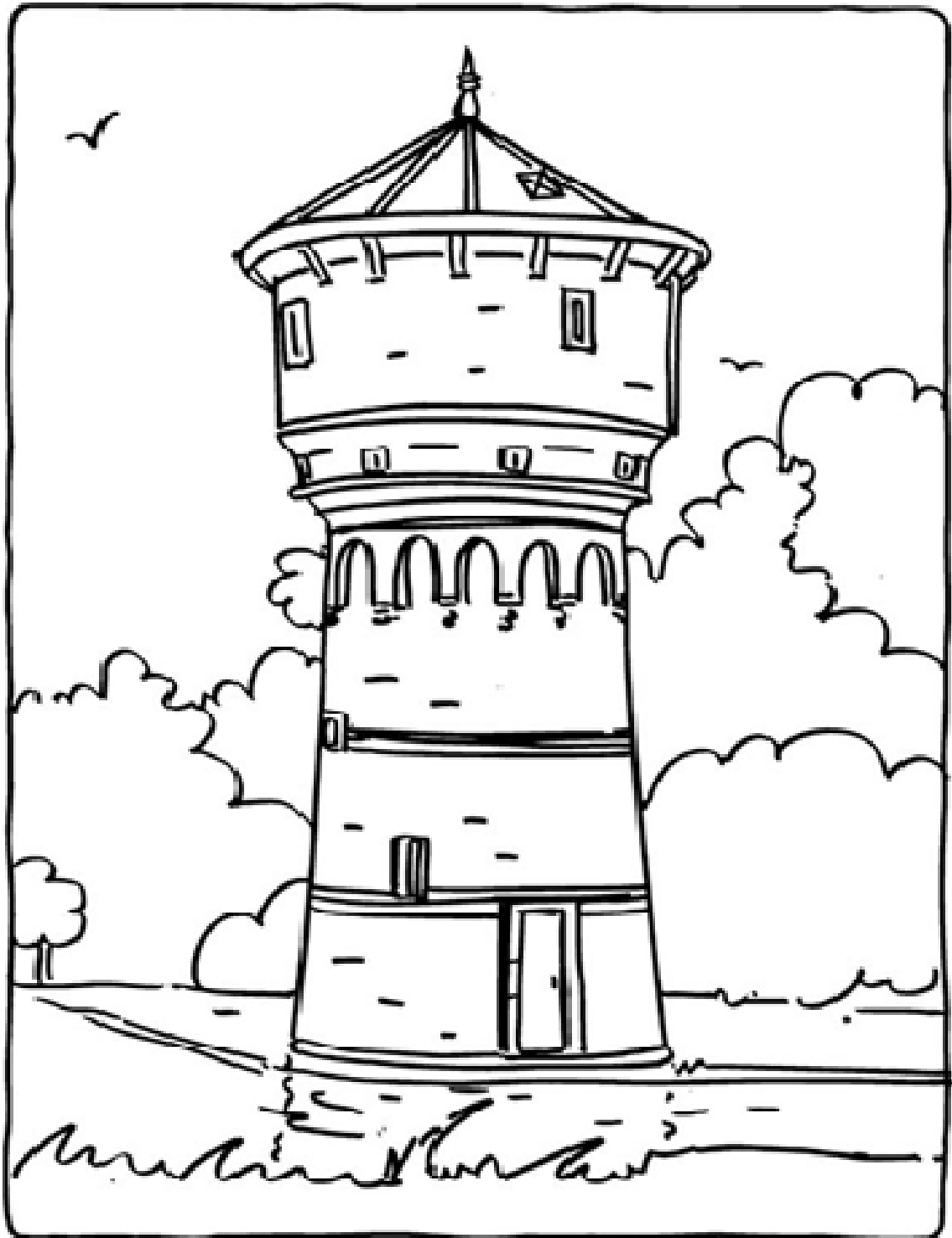
Garabato simple



Garabato con matices



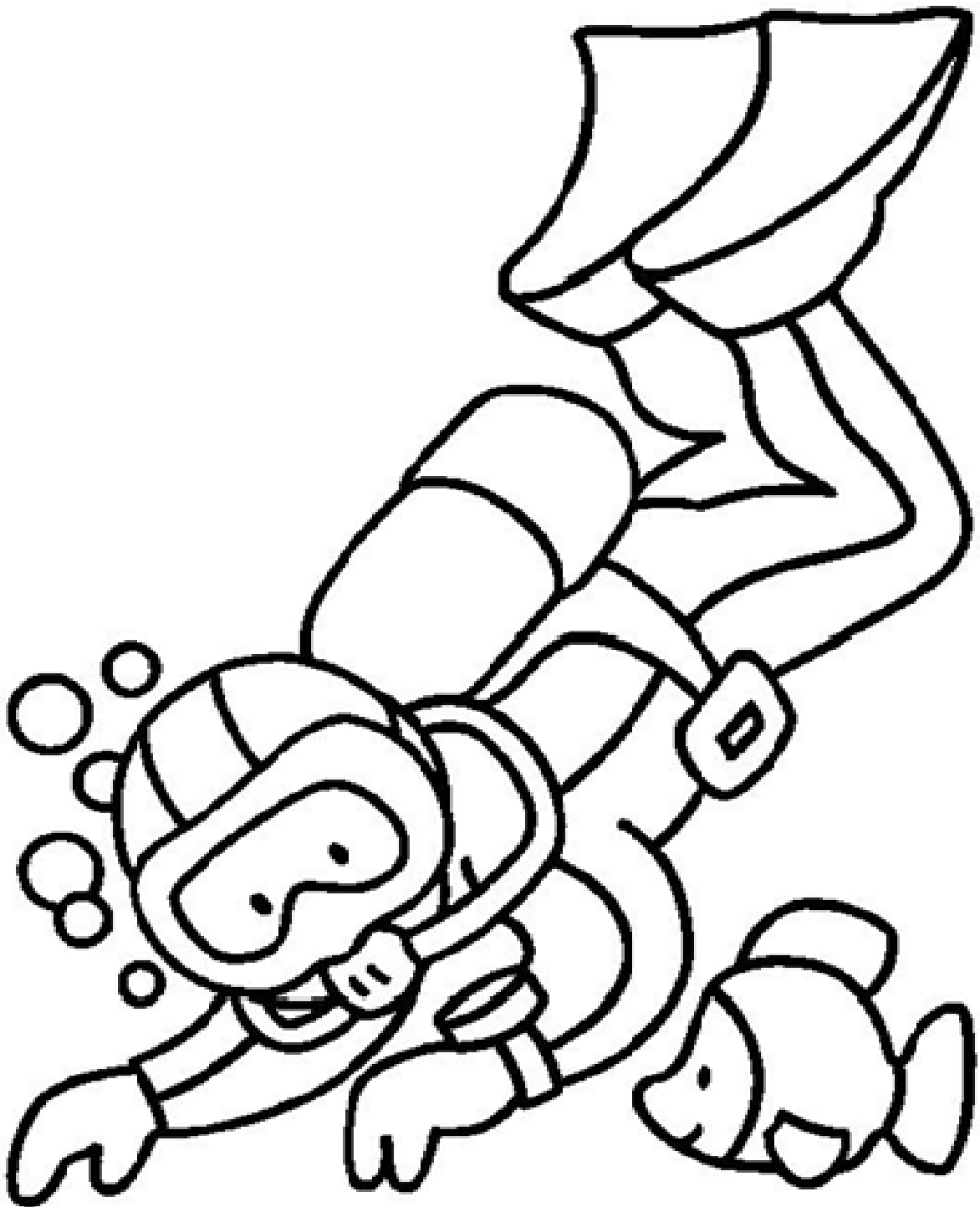
Rellenar con huellas digitales



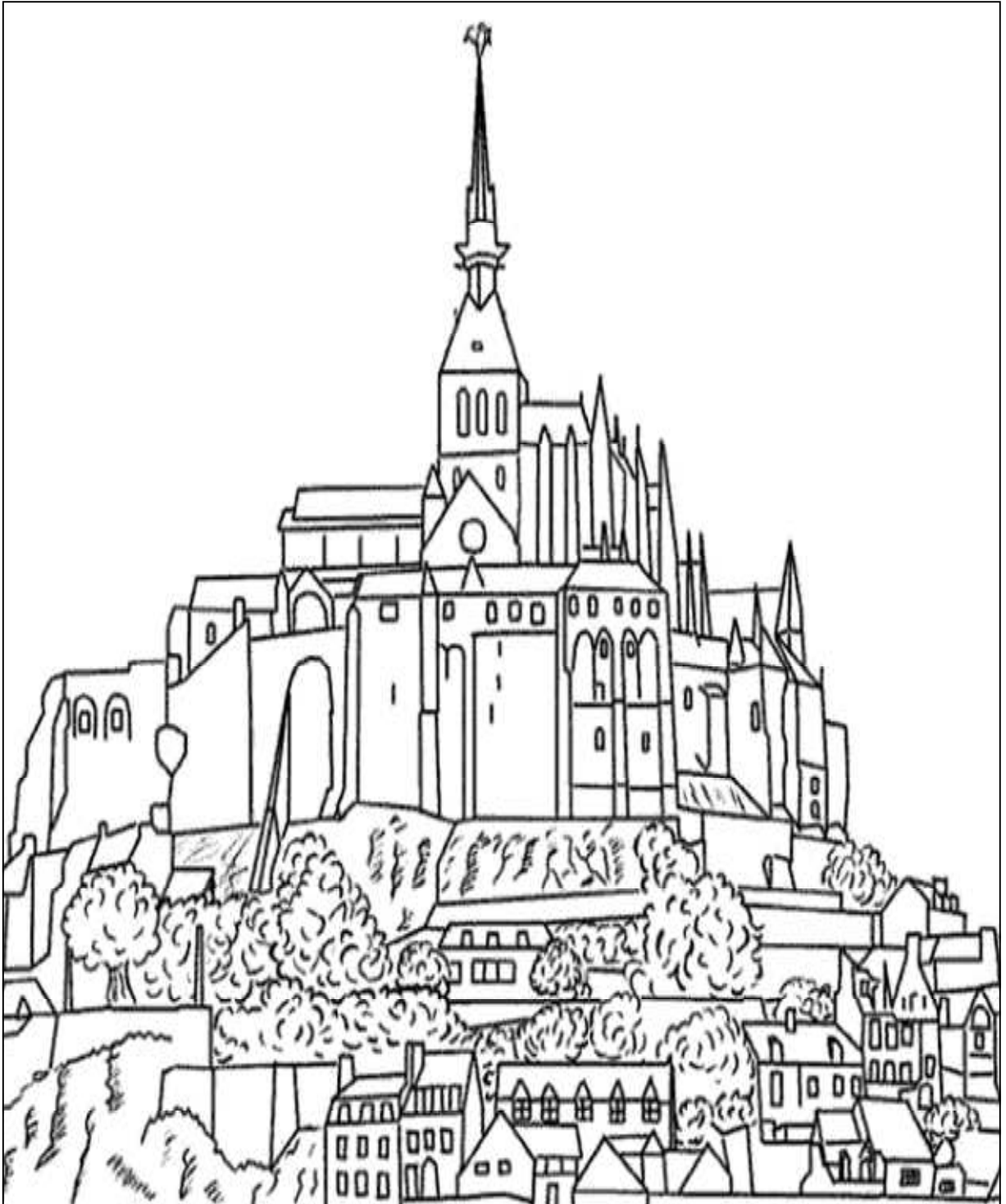
Rellenar con yeso en polvo o tierra fina



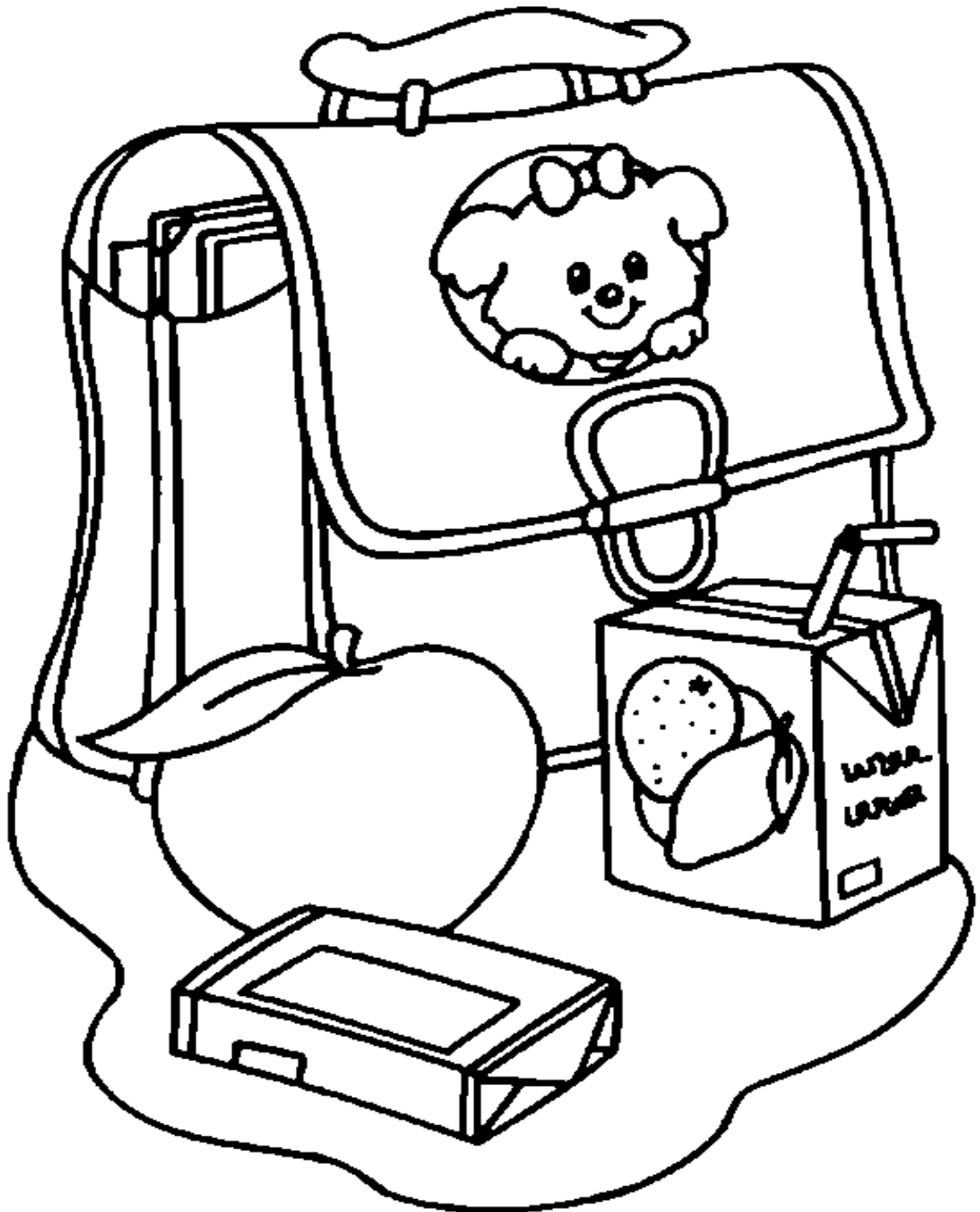
Pintar con pincel y témperas



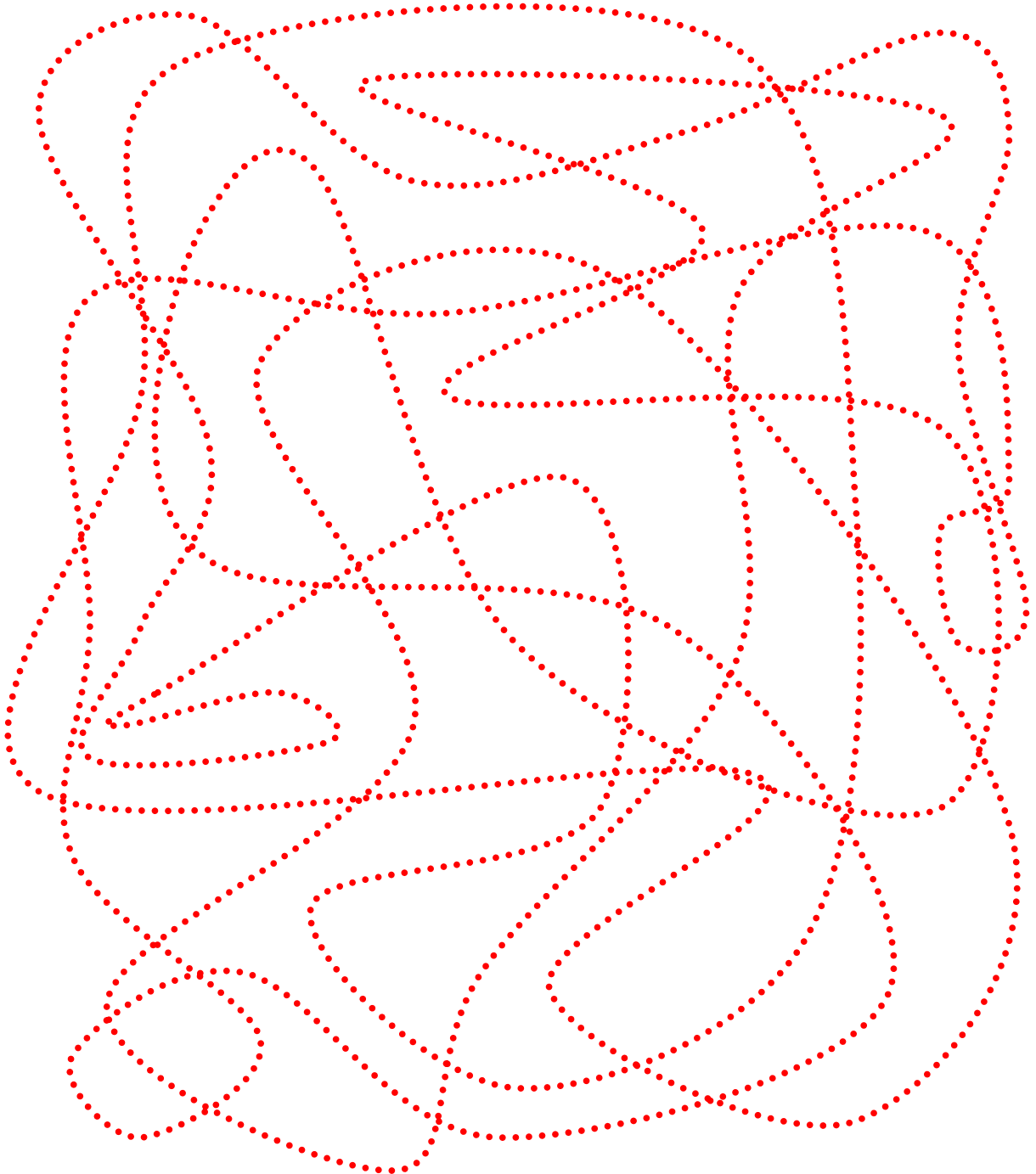
Combinar colores primarios, secundarios y terciarios



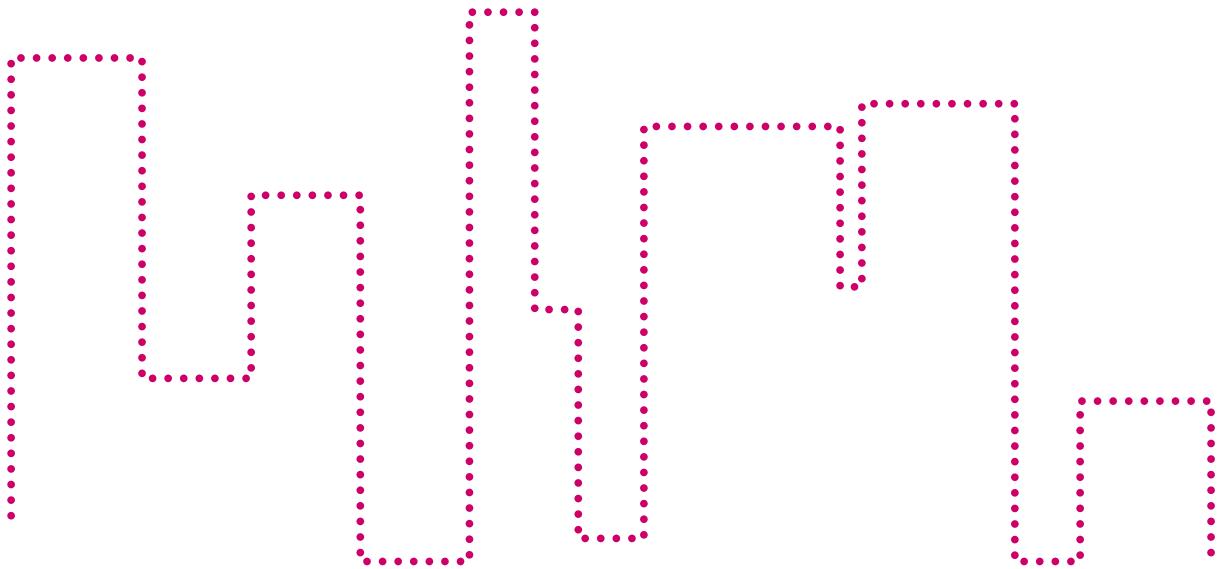
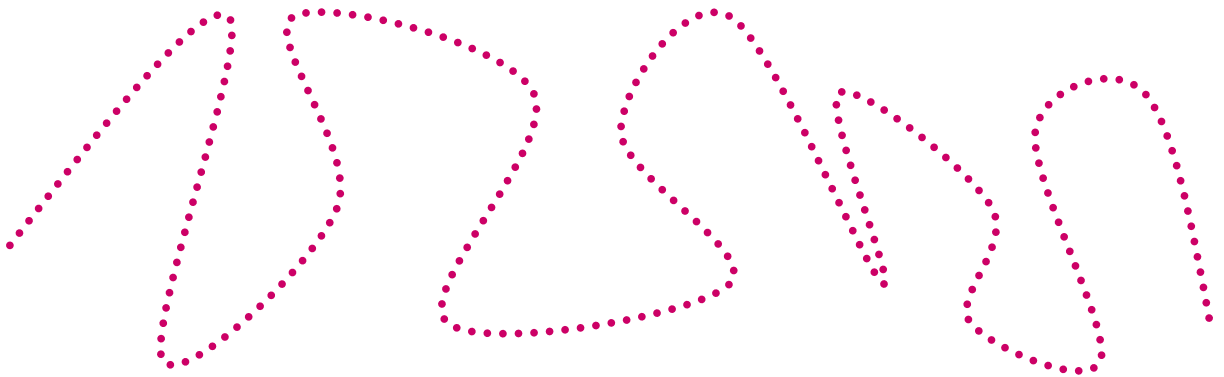
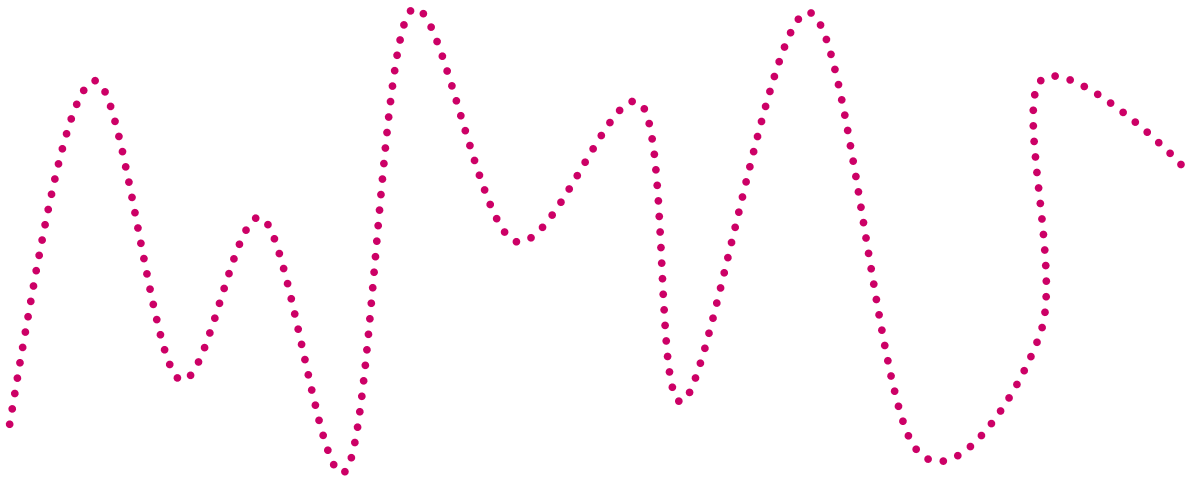
Esparcir plasticina o crayón pastel



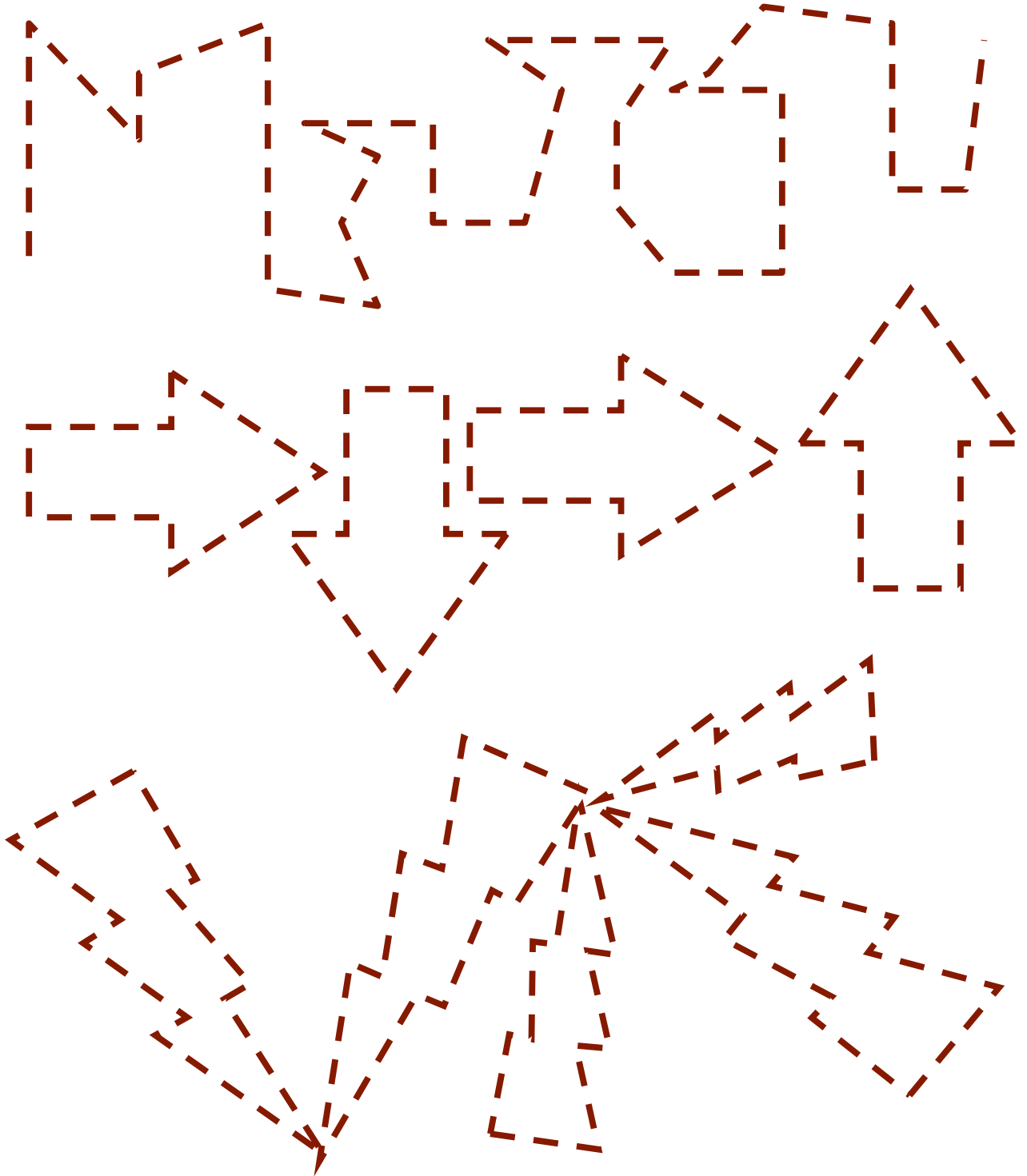
Repasar varias veces la línea con pincel, crayones o dedos



Repasar varias veces la línea con pincel, crayones o dedos



Repasar varias veces la línea con pincel, crayones o dedos



ÁREA DE PENSAMIENTO

Observar
Ordenar
Clasificar
Sintetizar

DESTREZAS BÁSICAS

Comparar
Jerarquizar
Análisis
Memoria Visual

Objetivos:

- Facilitar medios docentes para utilizar las destrezas de lectura, escritura y cálculo con singularidad, sometiendo a los estudiantes a una rigurosa disciplina de entrenamiento de la mente.
- Proveer formas de llevar al estudiante al análisis de la información con carácter crítico.

¿Qué es el área de pensamiento?

Toda acción tiene su base en el pensamiento, así que el aprendizaje, como la actividad más compleja que el ser humano realiza para apropiarse de experiencias, métodos y conocimiento en general; tiene que partir del entrenamiento de su pensamiento, para desarrollar de forma gradual, sistemática y ordenada las destrezas necesarias en un eficiente aprendizaje.

Muchos teóricos han planteado en diferentes épocas y por tanto bajo determinadas influencias, pertenencias, competencias y conceptos sobre lo que es el pensamiento, relacionando siempre éste y las destrezas del pensamiento siempre con el accionar del hombre y su inteligencia.

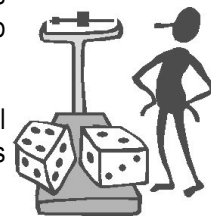
Hoy pensamiento e inteligencia tienen una estrecha relación, el primero como capacidad de representar imágenes y manejar la experiencia, hecha realidad en nuestro entorno; la segunda como capacidad del individuo de adaptarse al ambiente y de adaptar éste a sí mismo.

Pensamiento es la capacidad que tiene el ser humano para construir una representación e interpretación mental significativa de su relación con el mundo. Ángel R. Villarini (1989) definía en su libro "Manual para la enseñanza de Destrezas de pensamiento" que las destrezas son procedimientos (Pasos) que se ejecutan sobre la información. Entonces, ¿cómo podemos nosotros definir las destrezas de pensamiento? Esto es complejo, pero podría definirse como el pensamiento a la mente operando sobre una información, operaciones críticas, acertadas y objetivas del pensamiento sobre la información contextual que queremos conocer.

Es importante definir que las destrezas de pensamiento tienen determinados atributos o cualidades como: observar, clasificar, analizar, inferir, razonar y evaluar esto nos permite utilizar cada destreza con su singularidad y generalidad con respecto a las otras.

Las destrezas no son ejercicios físicos, sino una serie de operaciones lógicas, ordenadas, graduales que el pensamiento del sujeto realiza sobre la información o conocimiento que quiere adquirir, pero siempre con carácter crítico, o sea metacognicionando sobre él (pensando sobre lo pensado).

Para pensar bien se necesita someter la mente a una rigurosa disciplina de entrenamiento, pues el conocimiento es valioso cuando es útil y se le comprende conceptualmente. A prima facie, los estudiantes forman parte de esta población específica que requiere un entrenamiento especial.



- **Pensar críticamente involucra tomar ideas y examinar sus implicaciones, exponerlas al escepticismo, ponerlas en una balanza en oposición a otros puntos de vista, construir sistemas de apoyo para sostenerlas y asumir una postura en base a esas estructuras. Pensar críticamente es un proceso complejo de integrar ideas y recursos de manera creativa.**

DESTREZAS DE APRENDIZAJE

MEMORIA VISUAL

Refiere a la aptitud de examinar atentamente los objetos. Advertir, reparar. Mirar con atención y reserva, atisbar. Asociación visual de los objetos y constancia de forma.

Sugerencias

- Observación de siluetas de animales y objetos, mencionando los nombres de los que identifica
- Juegos de memoria y lotería
- Observación de numerales
- Repetición de figuras
- Sopas de letras y cada oveja con su pareja

COMPARAR

Destreza que facilita la fijación y atención en dos o más cosas para distinguir sus semejanzas o diferencias. Cotejar.

Sugerencias

- Buscar semejanzas y diferencias de las ilustraciones, las palabras, los sonidos y objetos que le rodean.

ORDENAR

Organizar ideas, y ubicar nuevos conocimientos. Ordenar gráfica, simbólica e ilustrativamente.

Sugerencias

- Ordenar los números, empezando con el menor
- Ordenar las palabras según el número de letras que la formen e ilustra
- Ordenar las letras, iniciando con la mas grande y formar palabras

JERARQUIZAR

La jerarquización le ayudara a entender mejor las relaciones que existen entre la información y perfeccionar la memoria y el aprendizaje.

Diferenciación de información en diversos niveles de estructura.

Sugerencias

- Observar figuras, numerales y letras y continuar las series
- Juego de dominó
- Juegos de continuidad
- Ordenar el alfabeto (a-z)

CLASIFICAR

La agrupación y la clasificación se realizan de acuerdo con las características mas importantes: Color, tamaño, letra con que empieza una palabra, nombres de animales, de ciudades, lugar donde se encuentra... Aprenderá a encontrar algún criterio para formar grupos con algo en común.

Sugerencias

- Clasificación de objetos según las distintas características
- Busca las parejas. (Nombre – imagen)

ANÁLISIS

Se prepara para analizar la información que proporcionan los dibujos, los libros, las personas y el medio ambiente. Descubrir las partes que las componen, así como que es más importante.

Sugerencias

- Identificación de las partes de un rompecabezas
- Escribe las vocales que completan las palabras

SINTETIZAR

Reducir lo que se observe o lo que entiende a lo más simple, a su idea principal. Asociación, seguimiento de instrucciones discriminación y creatividad

Sugerencias

- Escribir las palabras que pueda formar con las letras incluidas en los nombres de las figuras
- Escribir la mayor cantidad de palabras que pueda, utilizando únicamente una letra inicial
- Describir en pocas palabras las características más esenciales de una imagen
- Dibujar cuantas figuras puede inventar con un simple trazo

- Usar las letras para formar y escribir cuantos nombres le sean posibles (animales, personas, objetos)

- **La curiosidad natural y el deseo de los niños de explorar su mundo proporcionan un infinito número de oportunidades para enseñar y aprender de todo tipo de situaciones**

JUEGOS REMEDIALES EN PENSAMIENTO

El vendaval

MATERIAL: una mesa y varios objetos

REGLAS: El jugador debe durante un minuto observar una mesa en la que hay colocados varios objetos. Posteriormente, se le tapan los ojos, y se cambian los objetos de posición.

Finalmente el jugador, colocado frente a la mesa, ha de posicionar de nuevo los objetos en el lugar en el que se encontraban en un primer momento.

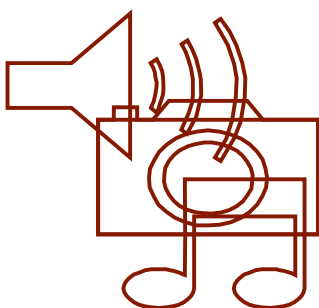
Nota: Se puede dar un tiempo máximo para realizar la tarea; cuanto más se juegue, más objetos se podrán ir colocando sobre la mesa, y menos tiempo se necesitará para resolverlo.

Te conocí bailando

MATERIAL: música de fondo, papel y lápiz

REGLAS: Todos los participantes colocan su nombre en una tarjeta, anotan sus gustos, deporte preferido, música preferida, su más grande valor, y se colocan la tarjeta en el pecho. Van bailando y se colocan junto a compañeros afines a manera de formar grupos.

Ganan los que primero se reúnan según sus cualidades.



Patatrás

MATERIAL: papel y lápiz

REGLAS: Según el número de jugadores, estos sentados en escritorios, se colocan en círculo o en fila frente al director del juego. El director del juego da órdenes consistentes en: "Patatrás", "patadoc" y "patatuf". Cada orden corresponde a un trazo que deben realizar los jugadores: Patatrás obliga a los jugadores a dibujar un cuadrado sobre la pieza de papel; patadoc indica que hay que dividir el cuadrado en cuatro cuadrados; con patatuf, los jugadores han de flexionar las rodillas sin sentarse. Después de un ensayo, el director del juego comienza a dar órdenes, y quien se equivoque o vacile, quedará eliminado, lo que vale a decir que quedará sentado con los brazos cruzados. El director del juego tiene interés en variar la velocidad con que da las órdenes, repetir la misma orden dos veces, . . .

Variante: Se colocan sobre la mesa tres instrumentos sonoros, y cada sonido significará una orden distinta, que hay que acatar, y que son movimientos previamente establecidos.

El juego de la observación

MATERIAL: prendas de vestir discretas

REGLAS: Dos jugadores se sitúan uno frente al otro. Se observan durante 30 segundos. Luego se dan la vuelta y se cambian alguna prenda, se la quitan o se ponen alguna nueva. A continuación se dan la vuelta y, el primero que descubre el cambio es el vencedor.

Variante: Se puede jugar por equipos con sucesivas eliminatorias.

Personaje improvisado

MATERIAL: papel y lápiz

REGLAS: Los jugadores se sientan en círculo, mientras que el educador pide a cada uno de ellos que escriba las características de un personaje, por ejemplo: nombre, edad, profesión, carácter, colores favoritos, rasgos físicos, etcétera.

Una vez los jugadores han creado a su personaje, el director les pide que representen a su personaje, presentándolo al grupo. Luego que todos hayan presentado a su personaje se harán comparaciones para establecer similitudes y variantes entre los personajes. Cada similitud aporta un punto a cada jugador que la posea, y las variantes restan un punto.

Gana el jugador que obtiene mayoría de puntos.

¿Cómo sería tu vida sin escuela?

MATERIAL: papel, lápiz, crayones y pinturas

REGLAS: Esta actividad grupal pretende que los participantes re-escriban su vida si no hubiesen podido ir a la escuela.

El director del juego divide la clase en grupos de 3 ó 4 alumnos/as y les invita a imaginar cómo sería su vida si no hubieran ido a la escuela y a plasmarlo en una redacción o en un dibujo.

Al finalizar la redacción o dibujo sería interesante que cada alumno y alumna explicara al resto cómo sería su vida si no hubieran ido a la escuela. A partir de aquí podría promoverse el debate y profundizar en la reflexión. ¿Cómo sería el mundo si las personas no tuviesen derecho a la educación? ¿Qué consecuencias tendría para nosotros y nuestras familias que no pudiéramos ir a la escuela?

¿Qué pasaría si en la escuela no hubiera profesores/as?

MATERIAL: papel y lápiz

REGLAS: Para realizar esta actividad el educador invita a los participantes a imaginar que llegan un día a la escuela y no hay profesores/as.

Permita que cada uno de ellos complete un recuadro como el siguiente escribiendo en cada columna las ventajas e inconvenientes de la ausencia de maestros en su escuela. Si los participantes aún no escriben, tendrán que relatar sus opiniones y el director las escribirá en un lugar visible.

¡Actividades extras!

Juguemos al pañuelo pega, pega

Que formen filas o hileras enfrentadas, separadas por 15 metros aproximadamente, en el centro coloque un pañuelo, trapo u otra tela grande o larga.

Los y las niñas de cada fila se numeran correlativamente, el o la maestra, nombra cualquier número, en ese momento se levantan de las dos filas las y los alumnos que les corresponde el número nombrado y corren hacia el pañuelo, el primero que lo agarre correrá al otro (a) queriéndolo (a) tocar, el otro (a) correrá hacia su lugar, evitando ser tocado (a) con el trapo, si es tocado (a) se le asigna un puntaje a la fila del niño (a) que agarro el trapo.

El juego reinicia cuando el niño (a) regresa a su lugar y el trapo se coloca de nuevo al centro.

Lancemos diferentes objetos utilizando las manos

Oriente a niñas (os) para que en forma libre e individualmente lancen diferentes objetos hacia arriba, con la mano derecha, con la mano izquierda y con las dos.

Para ello puede utilizar bolitas de papel, pelotas de diferentes tamaños, bolitas de lana, bolitas de algodón, alternando la mano izquierda y la derecha.

Variantes: El lanzamiento de objetos se puede realizar en parejas, se lanzan y se devuelven una pelota (hecha de trapo, papel periódico, de lana, de bolsas plásticas o una pelota plástica, entre otras), utilizando las dos manos y alternando mano izquierda y derecha a diferentes alturas, por ejemplo a la altura de la cintura, por arriba del hombro, por arriba de la cabeza o rodando la pelota.

VENTAJAS	DESVENTAJAS

Es probable que surjan más ventajas, ya que en un momento pueden relacionar la ausencia de profesores con la ausencia de normas. Vale la pena analizar entonces el porqué de determinadas normas, y plantear el rol del profesor o de la profesora más desde la perspectiva de mediador o mediadora. Es útil hacer referencia a situaciones vividas y cómo se hubieran resuelto sin la intervención del profesor/a. En este momento podría lanzar la pregunta - ¿por qué todos los niños y niñas necesitan maestros?-

A medida que responden a la pregunta escribimos las respuestas en la pizarra. Podemos comentar que en muchos lugares del mundo hay muy pocos maestros para muchos niños y niñas, que a muchos profesores/as les pagan muy poco dinero o no les pagan, que muchos no pueden formarse y aprender todo lo que tienen que aprender y que tienen mucha responsabilidad porque toda la sociedad espera mucho de ellos, pero no se respetan sus derechos. De todas maneras resaltamos que es importante que todos los niños y niñas tengan un profesor/a para aprender y crecer.

Luego les invitamos a acordarse de profesores que tuvieron y que cuenten qué cosas les gustaban más de ellos y ellas, y qué cosas no les gustaba tanto, qué aprendieron de ellos/as además de las asignaturas... El profesor/a también puede hablar acerca de los suyos, los/as que más le gustaron, lo que más le gustó de ellos/as, qué aprendió de ellos/as...

Les invitamos a escribir una carta al profesor/a que más les gustó de años anteriores, agradeciéndole todas las cosas que les enseñó, también pueden hacerle un dibujo.

En esta última etapa les pidamos a los estudiantes que respondan:

- ¿Quién nos enseñó a leer?
- ¿Quién nos enseñó a escribir?
- ¿Quién nos enseñó a hacer

También podemos proponerles que se dividan en grupos de 4/5 y que preparen una representación en la que cada uno y cada una de ellos y ellas represente a su maestro o maestra y deberá enseñar algo a los demás.

¿Qué hemos aprendido en la escuela?

MATERIAL: papel y lápiz

REGLAS: Actividad dirigida a reconocer lo que les ha aportado la escuela. Se realizará individualmente y, después, se debatirá con el grupo clase.

Se invita al alumnado a completar un cuadro similar al que se presenta a continuación relacionado con lo que han aprendido en el colegio y de sus profesores/as. Si los estudiantes aún no escriben la actividad será oral. Posteriormente, que compartan sobre los aprendizajes y las oportunidades que tienen los niños y niñas que asisten a la escuela.

Pueden ampliar su valoración indicando las cosas que les gustan y las que no de su escuela. Les sugerimos centrar la reflexión en las preguntas del primer recuadro, en lo que aprenden en la escuela, y en lo que aprenden de sus profesores/as.

¿Qué he aprendido en la escuela?	¿Qué he aprendido de mis profesores?
¿Qué me gusta de la escuela?	¿Qué es lo que menos me gusta de la escuela?

Revoltijo de cuentos

MATERIAL: papel y lápiz

REGLAS: Los participantes, con la ayuda del educador, en parejas eligen en secreto un cuento conocido. Por ejemplo: La Cenicienta, Caperucita Roja, La Bella y la Bestia, etcétera.

Siempre con la ayuda del educador, las parejas cambian el nombre de algunos personajes y objetos del cuento famoso elegido. Por ejemplo, si se trata de Caperucita Roja:

- El lobo puede ser un león
- Caperucita Roja puede ser un enanito verde
- La abuelita, un viejo marinero

Otra posibilidad es utilizar el mismo nombre del personaje u objeto, pero con las sílabas que lo forman pronunciadas al revés. Por ejemplo:

- "Nonae", en vez de enano
- "Jabru", en vez de bruja
- "Nazaman" en vez de manzana

Una vez definidos los cambios que se efectuarán en el cuento, los participantes empiezan a narrar su nueva versión, turnándose para evitar que solo uno sea narrador. Los otros jugadores, deben adivinar quien es el personaje u objeto variado. Quien va adivinando se anota un punto. El que adivine de qué cuento se trata se anota 5 puntos. Gana el oyente que al final del revoltijo ha adivinado más cuentos.

La llave

MATERIAL: una llave

REGLAS: El director del juego, llevando en la mano una llave, la pasa a su vecino de la derecha diciendo: "He aquí la llave que abre la puerta del jardín de mi abuelo".

A su vez, el jugador de la derecha, repitiendo la frase, pasa la llave a su vecino de la derecha, y así sucesivamente.

Cuando todo el mundo ha repetido, el director del juego

coge la llave y añade: "He aquí la cuerdecita para colgar la llave que abre la puerta del jardín de mi abuelo". Luego todos los participantes repiten van repitiendo la frase y pasándose la llave.

A la tercera vuelta, el director del juego dirá: "He aquí el ratón que ha roído la cuerdecita para colgar la llave. . . " "Sucesivamente anunciará:

- "He aquí al gato que se comió al ratón que ha roído. . . "
- "He aquí al perro que persiguió al gato. . . "
- "He aquí el bastón que pegó al perro que. . . "

Los jugadores que se equivoquen o tarden mucho en decir la frase irán quedando eliminados, y vencerá el último que quede en juego.

Kim escucha

MATERIAL: 24 objetos, papel y lapicero para cada jugador

REGLAS: Los jugadores están sentados alrededor de una mesa. Sobre ella se colocarán 12 objetos, que luego, una vez practicado el juego pasarán a ser 20.

Los jugadores los miran durante un minuto, sin tomar nota de nada. A una señal, deben volverse de espaldas y, el director del juego, hace caer los objetos uno a uno sobre un tablero de madera o sobre otra mesa, según un orden establecido de antemano. Los jugadores tienen que reconocer los objetos por el ruido de la caída, y tomar nota de ellos en el orden con que los escuchan. Todo objeto identificado exactamente y según el orden de caída merece un punto.

El juego resulta difícil y hay que elegir objetos que produzcan un ruido característico al caer.

□ **La forma en que el profesor conduce a los alumnos hasta la información es algo que afecta grandemente en la forma en que deciden procesarla**

Los ruidos del silencio

MATERIAL: papel y lápiz por cada jugador

REGLAS: Es sorprendente qué poca atención prestamos a los ruidos familiares que nos rodean; sólo nos alteran y nos hacen "abrir los ojos" (y los oídos) los ruidos "anormales" por su intensidad de timbre o de naturaleza. Con el fin de sensibilizar a los muchachos en la observación de los ruidos, se les detiene en un momento dado, se les pide que guarden silencio absoluto, y que permanezcan quietos, sin tomar nota de nada durante un tiempo determinado (un minuto por ejemplo). Luego, se les pide que hagan una lista de todos los ruidos oídos en ese momento de silencio. El director del juego será el único que anote los ruidos percibidos, para mejor controlar el juego.

Variante: El director del juego, vendando los ojos a los jugadores, o situándose en otra habitación, producirá diferentes ruidos que cada jugador ha de memorizar, y, que ha de anotar al final del juego, (o durante el desarrollo del mismo), (Ejemplos: caída de una llave al suelo, andar con un bastón, poner un papel en un máquina de escribir, verter agua sobre un vaso, afilar un cuchillo,...)

Las mamás y sus bebés

MATERIAL: vendas para las mamás

REGLAS: Los jugadores se dividen en dos grupos: Las mamás y los bebés. Cada mamá tiene un solo bebé. Se vendan los ojos a todas las mamás, mientras que sus hijos se dispersan por la habitación y quedan inmóviles. A una señal, los bebés gritan: "Mamá". Las mamás tienen que identificar la voz de su hijo que grita: ¡mamá!, y dirigirse a él. Resulta ganadora la mamá que primero encuentra a su bebé.

Observaciones: Es éste un juego que desarrolla el sentido del oído, y es además divertidísimo.



Espalda contra Espalda

MATERIAL: varias tarjetas con palabras para cada equipo

REGLAS: Se separa al equipo en dos grupos. Cada grupo a su vez se organiza en parejas. Cada componente de la pareja deberá estar tocando la espalda del compañero con la suya propia. La carrera es de ida y vuelta. Uno irá de cara en la ida y el otro en la vuelta. Si las espaldas dejan de tocarse se vuelve a empezar.

Variante: Para ejercitar jerarquización, se colocan tarjetas con palabras en el extremo. Cada pareja deberá una a una ir colocando las palabras en orden alfabético. Gana el equipo que primero las ordena siguiendo las reglas de juego.

Grupo de sillas

MATERIAL: pequeñas tarjetas con letras

REGLAS: Se les entrega una letra diferente a cada uno de los participantes, (todos tienen que estar en el centro).

Luego de que cada participante se cerciora del grupo al que pertenece, según la letra que le ha sido asignada se da la instrucción de que cada grupo se dirigirá a lugares específicos sin bajar de las sillas y comunicándose usando solamente el sonido de la letra.

Variante: Los participantes pueden formar una sola fila pero sin hablar, comunicar solo utilizando señas (pueden ordenarse de acuerdo al número de zapato que usan, estatura, fecha de nacimiento, etc.)

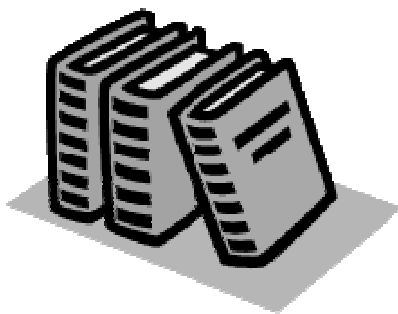
Carrera de Objetos

MATERIAL: varios objetos pequeños, papel y lápiz

REGLAS: En una esquina de la pista se colocan diversos objetos mientras que en la meta se coloca papel y lápiz para cada equipo. Cada jugador, al corriendo hacia la meta ha de observar los objetos colocados en la esquina de la pista y dirigiéndose al término tendrá que escribir el nombre de los objetos que recuerde haber visto.

El siguiente hace lo mismo y así hasta que pase todo el equipo. Habrá penalización según la cantidad de los objetos que no se recuerden.

Variante: Los participantes tendrán que formar grupos según su propio criterio y las características que asemejan o diferencian los objetos. Se premiará al estudiante que forme la mayor cantidad de grupos.



Taller de cuentos

MATERIAL: un libro de cuentos

REGLAS: El conductor del juego empieza a narrar un cuento o una historia. Se aconseja que sea el educador quien dirija la actividad. El educador dice únicamente dos o tres frases y a continuación se elige a un jugador para que continúe la narración hasta que el conductor lo crea oportuno. Entonces interrumpe la narración y elige a otro participante para que la reanude en el punto en que la ha dejado. El conductor indica quien de los participantes debe concluir la historia.

Cada cosa en su sitio

MATERIAL: papel, lápiz, y una silla por jugador.

REGLAS: En unos trocitos de papel, el director del juego escribe unos nombres (a razón de uno por papel) que concuerdan por parejas, como por ejemplo: el ojo y el párpado, el guante y la mano, el calcetín y el pie, . . .

Coloca un papel de cada pareja encima de una silla y conserva el otro en la mano; luego hace entrar a los jugadores y reparte un papel a cada uno. A una señal, todos tienen que encontrar la segunda "mitad" de su pareja y sentarse en la silla en que estaba situada. Pierde quien se sienta el último.

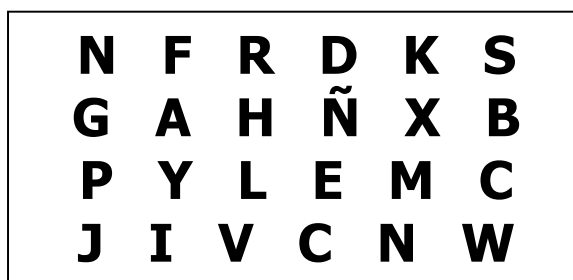
VARIANTE: Se pueden elegir nombres de personajes famosos (Romeo y Julieta, Zipi y Zape), países con sus capitales, . . .

Atención, atención

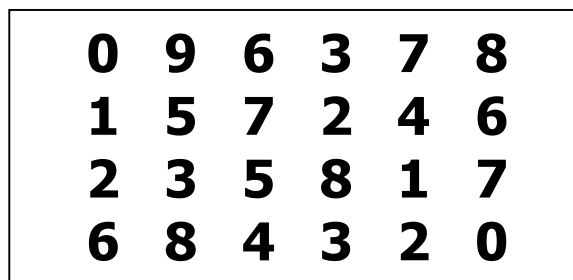
MATERIAL: papelógrafos y marcadores

REGLAS: Los participantes tendrán una copia de los dos siguientes recuadros (el docente puede ampliarlos y colocarlos en un lugar visible a todos). Tendrán que observar detenidamente para poder responder a las siguientes dos preguntas.

¿Qué letra se repite dos veces? _____



¿Qué número no se repite dos veces? _____



El investigador ciego

MATERIAL: varios objetos

REGLAS: Los jugadores se alinean frente a un compañero, el "investigador ciego", que les observa atentamente. Es importante que el director haga notar a los participantes que los detalles más insignificantes (un llavero, un reloj, . . .) puede dar la clave de la identificación. Al cabo de un rato, el conductor le venda los ojos. Ahora, los demás jugadores intercambian sus posiciones. El investigador ciego tendrá que descubrir el orden en que cada jugador está ahora colocado, teniendo como único medio de saberlo, sus manos, que

tocarán las caras, ropas, etc. de los jugadores, con la intención de saber quién es quién. Si el investigador falla al decir el nuevo orden de colocación de los jugadores, es destituido de su cargo de detective, y otro jugador pasa a ocuparlo.

Nota: Sólo se intercambian posiciones, no ropas

Los cuatro vasos

MATERIAL: dos sillas, cuatro vasos y cuatro tazas plásticas



REGLAS: Se forman parejas que participan por turnos. A los 2 jugadores se les vendan los ojos y se colocan dos sillas en la habitación, separadas entre sí 3 o 4 metros. Se reparten por el suelo de la habitación 4 vasos y 4 tazas. A una señal del director del juego, los dos jugadores buscarán, uno de ellos los vasos y otro las tazas.

Cada vez que encuentren un vaso o taza, irán hacia la zona donde esté colocada la silla que se les haya designado antes de comenzar el juego, y calzarán una de sus patas con la taza o vaso. Luego seguirán buscando el resto y, el primer jugador que calce su silla, será el ganador. Si un jugador tropieza con la silla del contrario, puede quitarle los "zapatos" a la silla y esparcírseles al contrario por la habitación, con lo cual retrasará su tarea.

Nota: Si un jugador encuentra, por ejemplo, una taza, y a él le corresponden vasos, no podrá tocarla, sólo podrá hacerlo cuando se encuentre colocada bajo la pata de una silla. En vez de tazas se pueden utilizar zapatos.

La cabra del señor Jiménez

MATERIAL: vendas y una campanilla o chinchín

REGLAS: Los tres jugadores elegidos se reparten los papeles de la cabrita del Sr. Jiménez, del propio Sr. Jiménez y del lobo. Los tres llevan los ojos vendados; la cabra, además, lleva una campanilla. El juego se desarrolla del modo siguiente: El Sr. Jiménez quiere atrapar su cabra y matar al lobo. El lobo quiere comerse a la cabra y evitar al Sr. Jiménez

PENSAMIENTO

Toda acción se basa en el pensamiento, así que el aprendizaje, la actividad más compleja que el ser humano realiza para apropiarse de experiencias, métodos y conocimiento en general; tiene que partir del entrenamiento de su pensamiento, para desarrollar de forma gradual, sistemática y ordenada las destrezas necesarias en un eficiente aprendizaje.

Muchos han planteado en diferentes épocas y por tanto bajo determinadas influencias, pertenencias, competencias y conceptos sobre lo que es el pensamiento, relacionando siempre éste y las destrezas del pensamiento siempre con el accionar del hombre y su inteligencia.

Hoy pensamiento e inteligencia tienen una estrecha relación, como capacidad de representar imágenes y manejar la experiencia hecha realidad en nuestro entorno; y como capacidad del individuo de adaptarse al ambiente y de adaptar éste a sí mismo.

Pensamiento es la capacidad que tiene el ser humano para construir una representación e interpretación mental significativa de su relación con el mundo. Ángel R. Villarini (1989) definía en su libro "Manual para la enseñanza de Destrezas de pensamiento" que las destrezas son "Pasos" que se ejecutan sobre la información. Entonces, ¿cómo podemos nosotros definir las destrezas de pensamiento? Esto es complejo, pero podría definirse como el movimiento de la mente, las operaciones críticas, acertadas y objetivas sobre la información que queremos conocer.

La mayoría de psicólogos sostienen que la forma en que el profesor conduce a los alumnos hasta la información es algo que afecta grandemente en la forma en que deciden procesarla. Se sugiere el sucesor modelo:

- *Primer paso: El profesor debe lograr que los estudiantes presten atención.*
- *Segundo paso: Los alumnos deben relacionar lo nuevo con lo ya han aprendido.*
- *Tercer paso: Los estudiantes estructuran el nuevo material y reestructuran la antigua información.*

La cabra quiere librarse del Sr. Jiménez que la encerrará, y del lobo que se la comerá.

A una señal del director del juego, todos entran en acción: La cabra agita su campanilla, el lobo aulla y el Sr. Jiménez grita: ¡Blanquita!

Cada vez que uno se manifiesta con su grito o ruido, los otros contestarán inmediatamente. El juego termina cuando el Sr. Jiménez atrapa a blanquita o al lobo, o cuando el lobo coge a blanquita.

El cangrejo

MATERIAL: vendas y yeso

REGLAS: El director del juego traza una línea recta de 6 metros aproximadamente.

El primer jugador avanza con los ojos vendados sobre la línea y, cuando cree que ha llegado al final se detiene y se sienta. El director del juego, marca el lugar donde el jugador se sentó. A continuación, un nuevo jugador realiza la misma actuación, y así sucesivamente todos ellos. Resulta ganador el jugador que se ha sentado más cerca de la meta.

Kim

MATERIAL: 24 objetos diferentes, papel y lápiz

REGLAS: Se colocan 24 objetos distintos a la vista de los jugadores durante 1 minuto. Ahora, durante dos minutos, los jugadores deben escribir en un papel los que recuerden. El que anote más es el vencedor.

Variantes:

- Kim elefante: Los jugadores hacen la lista varias horas después
- Kim Lurgan: Los jugadores deberán recordar con detalles
- Kim molesto: Mientras el jugador memoriza, los demás jugadores le molestan, cantan a su alrededor
- Kim en círculo: Los jugadores, colocados en círculo, ven pasar ante ellos los 24 objetos. Luego, han de anotarlos
- Kim robado: Los jugadores ven los 24 objetos durante 1 minuto. Luego se dan la vuelta y el

director del juego esconde uno. Quien primero acierte el que falta es el ganador

- Kim de anomalías: Los jugadores reciben un dibujo con anomalías que han de descubrir en un tiempo predeterminado
- Kim de olores: Con 24 olores distintos en 24 frascos. O incluso con sabores (los ojos estarán entonces vendados)

La zona oscura

MATERIAL: cualquier elemento para dibujar el cuadrado

REGLAS DEL JUEGO: Todos los jugadores se dividen en dos o más equipos y se concentran en un extremo del salón. A continuación se traza sobre el suelo, de manera que todos lo puedan ver, un cuadro de un metro por cada lado.

Se permite a los jugadores que vean bien dónde se ha trazado el cuadro, luego se apagan las luces o se les vendan los ojos, y cada equipo deberá meter dentro de ese cuadro el mayor número de sus componentes. Una vez que las luces se han encendido de nuevo o se les retiran las vendas, nadie podrá ya moverse, y el director del juego confirma qué equipo tiene más jugadores dentro del cuadrado.

Zoológico de dibujos

MATERIAL: tarjetas con dibujos, letras, etc.

REGLAS: Se buscan varios dibujos. Los participantes se sientan en círculo mientras que, en el centro se colocan los dibujos. El moderador asignará un nombre de animal a cada niño, repitiendo algunos nombres. Solo deben agarrar un dibujo por animal mencionado. Cuando se terminen los dibujos (cada alumno debe tener por lo menos dos dibujos) cada uno elaborará un cuento con esos dibujos.

Variantes: Se pueden utilizar letras, números, figuras geométricas o palabras y elevar el nivel de dificultad del juego.



PENSAMIENTO CRÍTICO

Para los pensadores críticos, la comprensión básica de la información es el punto de partida, más que el punto final, del aprendizaje. Pensar críticamente involucra tomar ideas y examinar sus implicaciones, exponerlas al prejuicio, ponerlas en una balanza en oposición a otros puntos de vista, crear técnicas de apoyo para sostenerlas y tomar una postura en base a esas estructuras.

Pensar críticamente es un proceso complejo de integrar ideas y recursos de manera creativa recreando y marcando conceptos e información. Es un proceso cognitivo activo e interactivo que ocurre simultáneamente en muchos niveles. Con mayor frecuencia el pensamiento crítico es una meta dirigida, pero también puede ser un proceso creativo en el que las metas son menos claras. Los niños pequeños son muy capaces de involucrarse en un pensamiento sofisticado en niveles apropiados a su desarrollo. Ellos se involucran en tareas de solución de problemas complejos y desarrollan altos niveles de toma de decisiones.

Sin embargo los alumnos no llegan a ser pensadores críticos automáticamente. Deberán tener experiencias para encontrar, procesar así como producir y usar información personal e ideas. Deberán pasar por un proceso sistemático de análisis y reflexión crítica; proceso que los guía a través de la información mientras están en la escuela y también le sirve como marco de referencia para el futuro. Este marco de referencia debe ser evidente, de manera que los alumnos puedan reconocer en dónde están, para poder monitorear y administrar sus procesos de pensamiento cuando aprenden independientemente.

Primero, los aprendices se involucran activamente en recordar lo que saben acerca de un tema. Esto los fuerza a examinar su propio conocimiento y comenzar a pensar acerca del detalle. Sin embargo, es de vital importancia que, a través de esta actividad inicial, los aprendices establezcan una base de su conocimiento personal, al que pueden agregar más conocimiento. Esto es crítico, ya que todo conocimiento restante se comprende dentro del contexto de lo que ya se sabe y se ha comprendido.

Segundo, el aprendiz entra en contacto con nueva información o ideas. Este contacto puede tomar la forma de la lectura de un texto, ver una película, escuchar un discurso o conducir un experimento. También es la etapa del aprendizaje durante la cual los maestros tienen la menor influencia en el aprendiz. Es durante esta etapa que el estudiante debe sostener su involucramiento activo de una manera independiente.

Se espera que los estudiantes comiencen a expresar con sus propias palabras las ideas e información que encuentran. El aprendizaje a largo plazo, así como la comprensión a profundidad, son muy personales. Los alumnos recuerdan mejor lo que comprenden en su propio contexto, sus propias palabras. La comprensión es duradera cuando la información se encuentra dentro de un marco contextual significativo.

Enseñar el uso del pensamiento crítico no es una tarea fácil, ni es una tarea que se puede cumplir a cierto grado o nivel y luego olvidarlo. No hay pasos a seguir ni listas que los guían al pensamiento crítico. Hay, sin embargo, un grupo de condiciones dentro del aula y una comprensión por parte de los alumnos, que promueve el desarrollo de pensadores críticos. Para estimular el pensamiento crítico el maestro deberá:

- Dar tiempo y oportunidad para las experiencias del pensamiento crítico
- Dar permiso para que el alumno especule
- Aceptar ideas y opiniones diversas
- Expresar la creencia en la capacidad de cada alumno para hacer juicios
- Valorar el pensamiento crítico

El camarero

MATERIAL: varios objetos relacionados con el tema del juego

REGLAS: El director del juego coloca entre 9 y 15 objetos variados sobre una mesa, en un rincón de la habitación. Los "clientes", encargan dos o tres objetos al camarero. Cuando el camarero ha recibido todos los encargos, corre a la mesa, coge los objetos pedidos y vuelve para entregar a cada cliente los suyos sin equivocarse. Este juego, si se hace con la ambientación de un restaurante, es más divertido si existen tazas, pastelitos, magdalenas, refrescos, . . .

Podemos también cambiar el ambiente y encontramos en una ferretería (los objetos deberán estar relacionados con ella), o en un bazar, o en una clínica, . .

Variantes: Los clientes pueden "distrar" al camarero preguntándole por una calle, o sobre el tiempo, (para que se le olviden los pedidos), o incluso cambiarse de sillas una vez hechos los pedidos.

El aprendizaje

Se define el aprendizaje como un cambio permanente de conducta que se deriva de la experiencia y la práctica. Aunque el educador no pueda observar directamente el aprendizaje, si puede observar y registrar las acciones del sujeto.

Bruner (psicólogo) propone tres modelos de aprendizaje:

- *Inactivo: Se aprende haciendo cosas, actuando, imitando y manipulando objetos.*
- *Ícónico: Se aprende mediante imágenes, diagramas o dibujos.*
- *Simbólico: Haciendo uso de la palabra escrita y hablada*

- **Los pensadores críticos son activos, se involucran en el trabajo sistemático y reflexivo con base en su conocimiento, para redefinirse a sí mismo y su forma de percibir su mundo conforme crecen y aprenden.**

Bibliografía

- Charles Temple, Jeannie L. Steele y Kurtis S Meredith. Un marco de referencia para el pensamiento crítico, Guía I. Concejo de Lectura de Guatemala. Guatemala, ciudad. 2,004.
- Charles Temple, Jeannie L. Steele y Kurtis S Meredith. Un marco de referencia para el pensamiento crítico, Guía II. Concejo de Lectura de Guatemala. Guatemala, ciudad. 2,004.
- Charles Temple, Jeannie L. Steele y Kurtis S Meredith. Más estrategias para promover el pensamiento crítico, Guía IV. Concejo de Lectura de Guatemala. Guatemala, ciudad. 2,004.
- Condemarín, Mabel. Chadwick Mariana. Milic Neva. Madurez Escolar. Editorial Andrés Bello. Santiago de Chile, 1981.
- Fundación Familias de Esperanza. Guía de Escuela Vacacional. La Antigua Guatemala, Guatemala. Noviembre de 2,006.
- Grupo editorial Océano. Manual de la educación. Barcelona España. 2001.
- Grupo editorial Océano. Sabelotodo (Mil desafíos para tu inteligencia). Barcelona, España. 2,004.

ÁREA DE RECREACIÓN

DESTREZAS BÁSICAS

Recreación
Lectura libre
Exploración de colores

Dibujo libre
Relajación
Pintura

Objetivos:

- Proporcionar al educador herramientas para el trabajo de conceptos, valores y procedimientos dentro del salón de clases.
- Facilitar ideas que permitan al docente crear una experiencia viva de interacción y toma de conciencia del aprendizaje en los estudiantes, preparándolos para la cooperación y resolución de conflictos.

¿Qué es el área de recreación?

La Pedagogía se ha ayudado de otras ciencias y disciplinas para cumplir con sus objetivos; una de ellas la Recreación. A la Recreación se le ha conocido como juego; sin embargo cada autor le da la connotación y significado de acuerdo a la escuela, corriente de formación o a sus propios intereses. Así el código de educación física del Estado de California define la recreación como: "Cualquier actividad a la que uno se entregue voluntariamente, que contribuye al desarrollo físico, mental o social del individuo o grupo participante, incluyendo cualquier actividad en los campos de la música, el arte, el drama, la artesanía, la ciencia, la literatura, el estudio de la naturaleza, el contacto con ella, los deportes, y cualquier otro tipo de juego que incorpore cualquiera de las actividades mencionadas."

Podemos decir que los sistemas educativos, se han caracterizado por su rigidez, por transmitir el conocimiento desde la óptica de lo serio, como una herencia quizás del cristianismo medieval. Vale la pena destacar que esta propuesta fue válida y que obviamente no es condenable, pero que hoy es necesario reevaluarla y convertir el proceso enseñanza aprendizaje en un modelo de encuentro con el saber un poco más dinámico, más participativo y quizás menos agresivo con el educando. Los juegos por su versatilidad pueden ser utilizados en propuestas del conocimiento, siempre que se tenga en cuenta que es lo que se quiere transmitir. Nada más satisfactorio que evaluar un estudiante con propuestas que le faciliten encontrarse con los elementos ofrecidos por sus docentes sin tensiones y de manera agradable.

Desde el punto de vista de la Recreación, los juegos son herramientas que no permiten más que alienar a los que participan. Sin embargo, desde el punto de vista formativo, así como utilizamos juegos para romper el hielo, podremos utilizarlos para brindar a los estudiantes un tema específico de literatura, de ciencias, de aritmética, etc. De igual forma se puede evaluar una actividad desde una propuesta entretenida, permitiéndoles a los participantes una forma menos tensa de entregar los conocimientos adquiridos. Con la recreación, los docentes tienen la posibilidad de evaluar u observar el proceso de socialización, las posibilidades motrices tanto finas como gruesas. Jugar, aprender, educar, relacionarse... son formas verbales que al conjugarse activan la parte más profunda del ser humano. A diferencia de los juegos inventados para una ocasión o los ejercicios impuestos en un entrenamiento deportivo, los juegos recreativos están dotados de una especificidad asociada a un conjunto de procesos, relaciones y formas de organización dignos de ser reconocidos y potenciados en cualquier propuesta pedagógica.

- **La combinación de métodos, técnicas y realización de juegos es uno de los principios que orientan el trabajo en el aula, bajo la idea de que todos los alumnos aprenden básicamente de la misma forma**

DESTREZAS DE APRENDIZAJE

RECREACIÓN

Desarrollar la socialización, interacción, solidaridad y participación de los estudiantes promoviendo organización, seguimiento de instrucciones, colaboración y participación.

Sugerencias

- Competencias grupales e individuales
- Juegos y dinámicas de grupo
- Juegos para empezar a jugar
- Canciones, retahílas
- Juegos para formar equipos

DIBUJO LIBRE

Despertar la creatividad y la imaginación mediante el dibujo.

Sugerencias

- Realización de dibujos en papel bond utilizando crayones, marcadores témperas u otro material con diferentes técnicas

LECTURA LIBRE

Interpretar las palabras escritas de un texto ya sea en forma oral o silenciosa.

Sugerencias

- Utilización de libros infantiles: cuentos, leyendas, historias, fábulas, etc.

RELAJACIÓN

Tiempo en el cual la mente se encuentra en descanso aunque el cuerpo esté en movimiento no brusco

Sugerencias

- Caminando con ritmo musical
- Actuando con ritmo
- Coordinación en pareja o grupos
- Relajación con música instrumental
- Mostrando actitudes por medio de acciones pasiva

EXPLORACIÓN DE COLORES

Experimentación directa de la mezcla de los colores primarios, secundarios y terciarios como resultado de la exploración, experimentación y creatividad.

Sugerencias

- Mezcla de colores primarios
- Aplicación de colores primarios y secundarios

PINTURA

Exploración de texturas sobre diversas superficies (Experimentación y participación directa)

Sugerencias

- Aplicación sobre texturas lisas, ásperas, acanaladas, etc.

□ **Aprender jugando es, aprender a ser creativo, a ser constructivo y a ser independiente**

JUEGOS REMEDIALES EN RECREACIÓN

El oso y el guardián

MATERIAL: un pañuelo por participante

REGLAS: Se nombra a un jugador que hará de oso y a otro que será su guardián. El oso permanece de rodillas y con la cabeza oculta entre sus brazos. El guardián está de pie a su lado y unido a él por un pañuelo.

El resto de jugadores son cazadores y, con un pañuelo en las manos, se colocan alrededor del oso y el guardián. Los cazadores golpean la espalda del oso con sus pañuelos mientras el guardián lo defiende. Cuando el guardián toca a un cazador grita: "¡Tocado!"; éste pasa a ser osos, el oso anterior será el nuevo guardián y el antiguo guardián se convierte a un cazador más. Si el guardián y el oso se sueltan, se intercambian los papeles.

El panalito

MATERIAL: ----

REGLAS: Se escoge a un participante que hará de abejorro. Es resto son las abejas.

Las abejas se toman de las manos y se colocan en fila enrollada en sí misma, mientras que el abejorro camina con una pelota blanda en la mano y provoca a las abejas para enfurecerlas, pero éstas no le ven. Cuando quiere, el abejorro lanza la pelota hacia las abejas. El jugador que nota el golpe grita; la fila se deshace y todos persiguen al abejorro.

El primero que lo alcanza, es el abejorro en la siguiente partida. Si el abejorro consigue correr y contar hasta 20 sin que lo alcancen, se repite la partida.

A por él

MATERIAL:

REGLAS: El conductor del juego señala a un estudiante y grita: "¡A por él!", y este corre intentando escapar de la persecución del resto. Antes de que le atrapen y le tapen la boca, el perseguido grita el nombre de otro jugador. Entonces, va dirigida al jugador cuyo nombre acaba de ser pronunciado. El jugador al que han atrapado y tapado la boca permanece un turno sin jugar.

Fútbol indio

MATERIAL: pelota y pañuelos

REGLAS: Se marca un terreno de juego y en cada uno de los extremos, se dibuja un círculo de unos dos metros de diámetro. Los estudiantes hacen dos equipos y se cuelgan en la parte trasera de la cintura el pañuelo que los identifica como grupo.

Los componentes de un equipo se pasan la pelota de tenis para plantarla en el círculo contrario mientras que sus contrincantes, para impedirlo, tiran del pañuelo del jugador que tiene la pelota.

Si la pelota cae al suelo o sale fuera del campo, pasa al otro equipo, que inicia el ataque desde ese punto.

□ **El juego ofrece a los niños la posibilidad de ser y estar activos frente a la realidad. Jugar es distraerse, divertirse, investigar, crear, evolucionar, integrarse y desarrollarse**

Gallova

MATERIAL: ----

REGLAS: El director del juego forma dos equipos y los miembros de uno de ellos forman todos de pie un círculo. Se escoge un capitán que se sitúa en el centro del círculo y, para marcar el inicio del juego, grita "¡Gallova!".

Entonces, los miembros del otro equipo se suben sobre las espaldas de los que forman el círculo, si éste toca a uno de ellos cuando intenta subir, éste permanece en el centro del círculo a la espera de que alguien de su equipo lo salve tocándolo.

El capitán entra y sale del círculo cuando quiera y los jugadores no pueden bajar hasta que finaliza el intento de todo el grupo. Si alguno de los jugadores que han subido a caballo toca el suelo con los pies, los equipos se intercambian los papeles. Gana el equipo que consigue que todos sus miembros estén subidos a caballo.

Arranca cebollas

MATERIAL: ----

REGLAS: El grupo se sienta en el suelo formando una hilera de cebollas: uno detrás de otro con las piernas abiertas y rodeando con los brazos la cintura del compañero de delante. El último de la hilera apoya la espalda en una pared o un árbol.

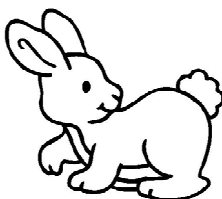
El jugador que arranca cebollas se sitúa de pie frente a la fila tomando las manos del primer jugador y tirando de él para separarlo de la fila, mientras que los

arrancados colaboran con el arranca cebollas ayudándole a tirar. El juego termina cuando no queda ninguna cebolla por arrancar.

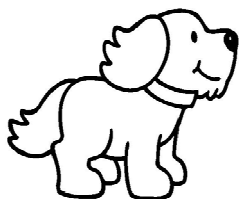
Perros y conejos

MATERIAL: una pelota

REGLAS: Empieza el juego con un estudiante que la hace de perro y los demás de conejos. El perro se coloca en el centro sosteniendo una pelota con ambas manos y los conejos a su alrededor tocando alguna parte de su cuerpo. El perro lanza tres veces la pelota al aire de manera que pueda dar una palmada entre lanzamiento y lanzamiento, al tiempo que grita: "¡Conejos, a esconder, esconder!", y todos los conejos se alejan.



El perro sin moverse de su sitio, intenta dar a alguien con la pelota, si no lo consigue, todos los conejos vuelven al centro y se inicia la jugada de nuevo, pero si lo hace, el conejo alcanzado pasa a ser perro también.



Los perros se pasan la pelota para alcanzar a sus presas y pueden correr si no tienen la pelota. En la última jugada un único conejito sortea la suerte del resto del grupo.

Batalla pelotuda

MATERIAL: varias pelotas

REGLAS: Se sitúan las seis pelotas en una línea central, con una separación de un metro entre pelota y pelota. A ambos lados de la línea central, y a una distancia de unos cuatro metros por lado, se trazan otras dos líneas. Cada equipo se coloca detrás de cada una de ellas. El objetivo es que los jugadores intenten desplazar las pelotas de la línea central hasta la línea contraria golpeándolas con las propias pelotas. No se puede utilizar otra forma de lanzamiento que las manos. Las que sobrepasan la línea contraria no se devuelven al punto de partida y gana el equipo que tiene menos pelotas en su línea, después del tiempo pactado.

A palo seco

MATERIAL: un periódico

REGLAS: Todos los participantes menos uno permanecen de pie, muy cerca unos de otros formando un círculo. En el centro se halla un jugador que sostiene en la mano un periódico enrollado. Cuando este jugador señala con el periódico a alguien, la persona señalada debe decir el nombre de otro de los participantes que forman el círculo. El jugador del centro corre hasta el participante cuyo nombre se ha mencionado para darle con el periódico.

Para evitar el golpe, el jugador "amenazado" debe decir el nombre de otro jugador antes de que el del centro pueda darle con el periódico. Si lo consigue, el jugador del periódico debe dirigirse al participante cuyo nombre se acaba de mencionar, para tocarlo con el periódico, lo que sólo puede evitar pronunciando otro nombre. Si el jugador del centro logra tocar a un jugador con el periódico antes de que pronuncie otro nombre se intercambian los roles, y el jugador que ha sido alcanzado con el periódico pasa al centro del círculo.

Paquetes

MATERIAL: ---

REGLAS: Por parejas uno detrás de otro parados dentro de círculos dibujados sobre el suelo, menos una pareja que la liga. De ésta pareja, uno persigue al otro. El perseguido para salvarse deberá entrar a uno de los círculos colocándose detrás de la pareja que está dentro, cuando esto ocurra el que está delante sale de la rueda y se convierte en perseguido. Si el que la queda coge a su compañero se cambian los papeles.

- **Las técnicas recreativas pueden ser aprendidas por los niños en función de las posibilidades de su propio movimiento. La práctica desde su propio cuerpo le permitirá proyectarse hacia los demás y hacia los objetos.**

El taxi ocupado

MATERIAL: ----

REGLAS: Se forman grupos de 5 participantes, aparte de los grupos se quedan 4 o 5 personas libres. A la voz **YA** los grupos andan, mientras los 4 o 5 libres buscan un taxi y se unen a su cola y el primero del grupo al que se ha unido queda libre. En cada taxi nunca debe haber más de 6 personas ni menos cuando uno libre ocupa un taxi tiene que decir "ocupado".



Allá Fruta

MATERIAL: ----

REGLAS: Todos los jugadores forman un círculo uniendo sus manos, excepto uno que se queda en el exterior y se aleja del círculo formado. Cada jugador se pone entonces el nombre de una fruta, varios jugadores pueden tener el mismo nombre. Cuando lo han hecho llaman al que se la queda, el cual se acerca al círculo y dice: - Allá fruta... - y nombra una fruta). Si alguien de los que forman el círculo tiene ese nombre grita: - Soy yo -. En ese instante el que se la queda trata de tocar a ese jugador (o jugadores) y el círculo trata de impedirlo girando a un lado y a otro. Cuando el jugador es tocado pasa afuera reiniciándose el juego.

Si durante este proceso el círculo se rompiera, el que está afuera elige a uno de los dos jugadores que separaron sus manos para que ocupe su lugar.

La varita

MATERIAL: una varita

REGLAS: Se forman dos equipos y se sitúan dos campamentos en los extremos del terreno de juego. Un componente de uno de los equipos tiene la varita e intenta llegar hasta el campamento contrario sin que ningún contrincante le toque. A la voz "¡Ya!", los del equipo de la varita avanzan y el equipo contrario intenta tocarlos. Cuando se toca a un jugador éste que inmóvil.

Cuando el equipo contrario ha tocado a algunos jugadores del equipo de la varita y el resto del mismo ha llegado al otro campamento, empieza el recuento: el jugador que está más alejado del campamento enemigo levanta las manos mostrando si tiene o no la varita y los demás también, hasta que ésta aparece.

Si tiene la varita un jugador que no ha entrado en el campamento contrario pierde su equipo, caso contrario gana su equipo.

Pelota de pueblo

MATERIAL: una pelota por participante

REGLAS: Se forman dos equipos y se marcan dos campos separados por una línea. Los equipos se sitúan en su campo mientras que uno de los jugadores lanza la pelota con la mano, es allí hasta donde llega la pelota que se marca la frontera del terreno de este equipo.

Los jugadores del equipo contrario que han quedado dentro de este terreno no pueden lanzar la pelota, excepto si hay jugadores del mismo equipo que ha lanzado, pueden continuar avanzando la pelota con otros lanzamientos. Si en cambio la pelota cae en un terreno donde sólo hay jugadores del equipo contrario, lanzan éstos la pelota en dirección opuesta.

Si la pelota sale por alguna línea lateral, el equipo contrario realiza un saque de banda. Gana el equipo que sobre pasa la línea contraria con la pelota.

Roba piedras

MATERIAL: piedras como tesoro

REGLAS: Se delimita un campo o terreno de juego. Cada equipo dispone de la mitad del campo y un círculo en uno de los extremos donde coloca su tesoro. Los estudiantes que pertenecen a cada equipo tienen que llegar hasta la zona del tesoro de sus contrincantes sin que éstos les toquen. Cuando alguien está en el campo contrario y le toca un contrincante se sienta en ese lugar y espera a que alguien de su propio equipo lo toque para salvarlo.

Si un jugador contrario llega hasta el área del tesoro se lleva un único objeto y puede permanecer allí el tiempo que desee, sin embargo si es interceptado cuando atraviesa de nuevo a su campo abandona su tesoro y vuelven a iniciar. Si llega hasta su campo con el objeto, su equipo se anota un punto.

Conozcan mi libro

MATERIAL: un libro, papel y lápiz por participante

REGLAS: Los estudiantes se disponen a leer y toman una hoja de papel para escribir en ella las siguientes cuestiones:

- La primera y última palabras
- Tres palabras muy impresionantes
- Una palabra nueva

Luego de terminar la lectura los estudiantes comparten con los otros las palabras que escribió sobre su libro y uno a uno dice un nuevo pensamiento que tuvo al realizar la lectura.

La palabra nueva

MATERIAL: un libro, papel y lápiz por participante

REGLAS: Luego de realizar la lectura los estudiantes escriben una o dos palabras nuevas de su libro y usando el diccionario completarán un recuadro como el posterior. Al finalizar cada participante podrá leer su palabra nueva y los demás uno a uno dirán la palabra a la cual se le parece y lo que cree que significa, si uno de ellos acierta con la palabra parecida del lector obtendrá un punto y si acierta con el significado obtendrá tres puntos.

Sale vencedor quién mayor cantidad de puntos obtenga.

BINGO de lectura

MATERIAL: un libro, papel, lápiz y objetos de marca por participante

REGLAS: Los estudiantes realizan la lectura de un libro de la cual escogerán 24 palabras al azar y las

escribirán en cada uno de los espacios de la hoja de BINGO. Previamente el director del juego ha hecho una lista de palabras (las más importantes del libro) y las leerá una a una para que los participantes las busquen en la hoja y las marquen.

Vencerá quién realice la primera fila vertical, horizontal o inclinada de cuatro espacios. El espacio del centro quedará libre para que el estudiante durante el transcurso del juego decida que palabra escribir.

Variante: Se pueden acumular los puntos en cada partida y vencerá quién mayor cantidad de ellos tenga al final de las partidas acordadas en consenso.

La nota noticiosa

MATERIAL: Un libro, lápiz, papel, una medalla simple y preparada por el director, además de elementos para dramatizar un programa de noticias.

REGLAS: El director del juego explica que a partir de la lectura libre que realicen, tendrán que redactar una nota que reportarán al grupo completo.

Toda noticia responde a las preguntas: qué sucedió, dónde, cuándo, cómo y por qué. Así pues que responderán las preguntas y luego se representará un programa de televisión en la cuál obtendrá la medalla del "Reportero del día" quién mejor represente su papel de reportero.

Insertando clasifico mis palabras

MATERIAL: un libro, papel y lápiz

REGLAS: Los participantes leen un párrafo y deciden escribir 10 palabras que correspondan al mismo sentido gramatical (verbos, adjetivos, sustantivos, etc.) El grado de dificultad es asignado por ellos mismos, pues deberán completar el recuadro que contenga una sub-clasificación de las palabras escogidas. Vence quien complete primero el recuadro de 10 palabras.

Por ejemplo:

- Verbo en tiempo pasado, presente y futuro
- Sustantivo abstracto, propio y común
- Adjetivo calificativo, gentilicio y demostrativo

Nota: Los participantes pueden hacer uso del diccionario durante la realización de dicha actividad.

Verbo	Presente	Pasado	Futuro
Leíamos		X	
Cosió		X	
Tendré			X

Sustantivo	Propio	Común	Abstracto
Ciudad		X	
Bondad			X
César	X		

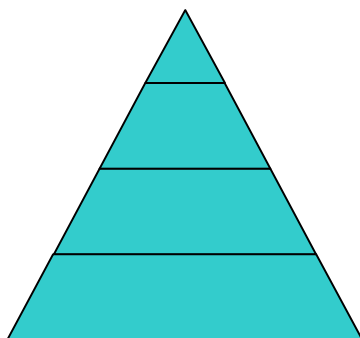
Adjetivo	Gentilicio	Demostrativo	Calificativo
Enorme			X
Aquel		X	
Chino	X		

Los personajes

MATERIALES: un libro, lápiz y papel

REGLAS: Al finalizar la lectura los estudiantes escogerán los personajes con quién más se identifiquen y los nombrarán en una pirámide del más importante al menos importante dentro de la historia.

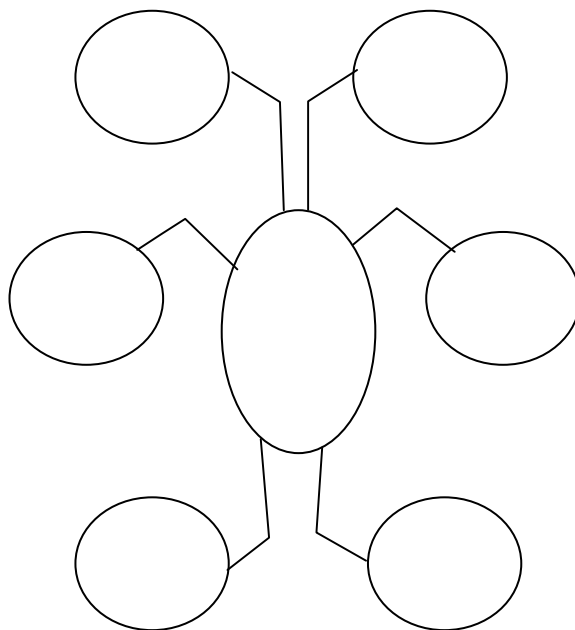
Terminada la gráfica cada participante tendrá la oportunidad de leer el orden en que nombró a los personajes, los jugadores que vayan coincidiendo en el orden tendrán cinco puntos por jugador, no hay punteo para los que no coincidan. Vence el que más puntos acumule.



Mi personaje favorito

MATERIALES: un libro, lápiz y papel por participante.

REGLAS: Al finalizar la lectura los estudiantes escogerán al personaje con quién más se identifiquen y escribirán entre cinco y seis características del mismo usando la gráfica de araña que ellos mismos pueden dibujar.



Terminada la gráfica cada participante tendrá la oportunidad de leer las características y el jugador que adivine el personaje descrito obtendrá un punto, pero si nombrara a un personaje erróneo le será quitado uno de los puntos acumulados.

Variante: si ninguno de los participantes adivinara el nombre del personaje descrito, el jugador tendrá que repetir la dinámica escogiendo a otro.

La caja de las sorpresas

MATERIAL: caja, papel, lapicero.

REGLAS: - Se prepara una caja (puede ser también una bolsa), con una serie de tiras de papel enrolladas en las cuales se han escrito algunas tareas (por ejemplo: cantar, silbar, hacer una muestra de cariño a un compañero, bostezar, nombrar personajes, colores

u otro, leer un poema, contar una anécdota, etc.). Los participantes en círculo trasladarán la caja de mano en mano hasta determinada señal (puede ser una música, que se detiene súbitamente). - La persona que tenga la caja en el momento en que se haya dado la señal o se haya detenido la música, deberá sacar de las tiras de papel y ejecutar la tarea indicada. - El juego continuará hasta cuando se hayan acabado las papeletas. - El participante que realiza la actividad, seguirá orientando el juego.


Las partes del libro

MATERIALES: Lápiz, crayones, marcadores y papel de colores por participante

REGLAS DEL JUEGO: Los participantes dispondrán de la siguiente información para responder algunas preguntas. Al finalizar cada uno de ellos tendrá una hoja de papel en blanco para dibujar la portada del libro que se describe en la información. Un jurado calificador premiará al jugador que mejor ilustre la portada que el libro debería tener.

TODO SOBRE ANIMALES

Ana Lucía de Valenzuela



Ediciones LUVA
Guatemala

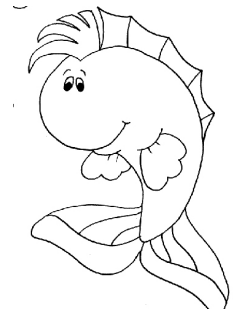
- ¿Quién escribió el libro?
- ¿Cuál es el título del libro?
- ¿Quién lo publicó?
- ¿Dónde se edita este libro?
- ¿En qué página comienza el capítulo 3?
- ¿Sobre qué se lee en el capítulo 1?
- Si no supiera el significado de una palabra ¿En dónde lo buscaría?
- ¿En qué parte del libro buscaría la página en la que inicia el capítulo 4?

Contenidos	
1. Animales del bosque	
2. Animales del desierto	11
3. Animales de clima frío	22
4. Animales de clima cálido	47
5. Origen de los animales	
Glosario	

Los peces colgantes

MATERIAL: un cordel y un pez de papel por jugador.

REGLAS: Cada jugador cuelga a su espalda, en el cinturón, un cordel a cuyo extremo se haya atado un pez de papel, que, en reposo debe encontrarse plano sobre el suelo. Los jugadores cruzan sus brazos y, a una señal del director, intentan desenganchar el pez de sus adversarios, pisándolo, e intentando que el propio no sufra la misma suerte, haciendo movimientos precisos y al ritmo de la música. Resulta vencedor el último jugador que ha conservado su pez intacto.



El rey del buchi bucha

MATERIAL:

REGLAS: Se coloca al grupo en círculo y se toman de la mano, el director quien estará en el centro, comenzara la ronda así:

**Amo a mi primo,
mi primo vecino,
amo a mi primo;
mi primo German.**

Todos cantan, de pronto el director dice: Alto ahí
-Qué paso?- (contesta el grupo)
-Que el rey de Buchi Bucha ordena que se ordenen
- Qué cosa?- (contesta el grupo)
-Qué todos se tomen el tobillo izquierdo

De esta manera se van dando órdenes, que podrán se ejecutadas en círculo y que no representen movimientos bruscos o de lugar. Ejemplos:

- Que todos se ordenen por estatura
- Que todos se ordenen por edades
- Qué todos se tomen del hombro izquierdo
- Que todos se tomen de la rodilla derecha
- Que todos se tomen de la oreja del compañero de enfrente

El hurón

MATERIAL: un cordel y un anillo o aro

REGLAS: Los jugadores se hallan sentados en círculo y por detrás de ellos sostienen una cuerda unida en sus extremos, por la cual corre una anilla de cortina. Un jugador tiene la anilla (el hurón) y, en el lado contrario, otro jugador hace de madriguera. Un jugador, en el centro del círculo (el cazador) intentará averiguar el camino que sigue el hurón hasta su madriguera y descubrirlo. Si lo consigue, el jugador que tenía en sus manos la anilla pasa al interior del círculo, y el cazador sale del mismo, ocupando su puesto.

Observaciones: También puede utilizarse como un juego de relajación muy distendido, aconsejado para niños de 8 a 10 años.

La técnica del barco

MATERIALES: pizarra, marcador, almohadilla, hojas, lapiceros

REGLAS: El coordinador dibuja un barco, con su tripulación navegando y explica que la tripulación esta compuesta por un médico, un vaquero, un ingeniero, una mesera, un deportista, un ladrón, un drogadicto, un sacerdote, un maestro, un alcoholico, un psicólogo, un obrero, etc.

El barco continúa su rumbo y de pronto crece el mar y el barco naufraga, logran sacar una barca en la cual solo caben dos personas; quien la maneja y otro de la tripulación. La pregunta que cada participante debe responder en su hoja es: ¿a quién salvaría usted? y ¿Por qué lo salvaría?

Luego el coordinador solicita se formen grupos, allí cada uno expone su pensamiento, su criterio; luego en el grupo se nombra un relator, analizan los conceptos de cada uno y unifican un criterio por grupo, lo exponen cuando el coordinador de la señal. Finalmente se saca una conclusión de la dinámica.

Nota: El coordinador puede buscar otros elementos del tema; ejemplo miembros de la familia, personal de una escuela, personajes de su comunidad, etc.

□ **El juego permite manifestar conflictos inconscientes, miedos, fobias (temor no justificado a algo), agresividad, etc.**

Gente que dice conocerse

MATERIAL: ---

REGLAS: Después de que el coordinador se presenta al grupo y explica los objetivos y estilo de trabajo, se les dice al grupo que como ya se conocen, van a entrar en acción a partir de eso que cada uno supone saber de los demás. Se formarán subgrupos de tres o cuatro personas.



Saldrá un grupo al medio y un compañero dirá lo externo, lo mejor que le ha pasado, la fecha de su nacimiento, donde vive, que hace en su tiempo libre u otra información que tenga de su compañero de la derecha y así irán diciendo todos algo de sus compañeros. Una vez terminada la presentación de este grupo, saldrá otro y hará lo mismo y así sucesivamente hasta terminar todos los grupos. Los espectadores de cada equipo decidirán quién lo hizo mejor y ese será el vencedor.

¿Un qué?

MATERIAL: dos objetos comunes

REGLAS: El juego consiste en poner dos mensajes en diferentes direcciones. Todos los participantes se colocan sentados en círculo.

Comienza el juego cuando el jugador "a" dice al de su derecha: -esto es un abrazo- y le da uno, entonces este pregunta: -¿un qué?- y "a" le responde: -un abrazo- y se lo vuelve a dar. Luego "b" dice a "c" (el de su derecha): -Esto es un abrazo- y le da uno, "c" pregunta a "b": -¿un qué?- y "b" pregunta a "a" y éste contesta a "b": -un abrazo- y se lo da. Así sucesivamente. La pregunta -¿un qué?- siempre vuelve a "a", quien envía de nuevo los abrazos.

Simultáneamente manda por su izquierda otro mensaje y gesto: -esto es un beso- y se lo da, se sigue la misma dinámica que en el ejemplo anterior. Cuando los besos comienzan a cruzarse en una de las partes del círculo comienza la diversión.

Variante: El mensaje y el gesto que se comunica se puede modificar (apretón de manos, utilización de un clip, goma...) según las características del grupo.

El carterista

MATERIAL: caja, papel, cintas, bolsas vacías de golosinas, campanillas, vendas y diversos objetos como lápices, borradores, libros, libretas, un recipiente de jugo, etc.

REGLAS: Este juego resulta muy divertido; no tiene el propósito de desarrollar el afán de robo en nuestros estudiantes, sino que es un excelente ejercicio de destreza y habilidad manual.

Se coloca una caja en el centro de la habitación y, dentro de ella se colocan cintas terminadas en cascabeles y campanillas. Se ponen diversos objetos: bolsas vacías de golosinas, lápices, borradores, libros, hojas de papel, libretas, un recipiente de jugo, etc.

Los jugadores, con los ojos tapados, deben acercarse por turno a la caja y buscar el objeto que les ha indicado el director del juego, y ello, sin hacer sonar un solo objeto dentro de la caja (cada vez que suene es

una falta penalizante). Se cuenta 1 punto por cada minuto que se tarda en hacer la prueba, y 2 puntos por cada falta. La clasificación quedará inversamente proporcional al número de puntos.

Nota: Sólo se le pedirá a los jugadores un objeto cada vez que juegan.

□ **El juego es la actividad natural de los niños, caracterizada por la espontaneidad, y que facilita el crecimiento y desarrollo**

El rey del silencio

MATERIAL: ----

REGLAS: Se designa a un jugador para que haga de rey. Este elige a sus ministros entre la concurrencia y, para ello, no tiene que hablar ni abandonar su sitio, sino que simplemente con un ademán noble elige al individuo de su agrado. Este último, tiene que levantarse sin ruido, y, siempre sin ruido, acercarse al rey y sentarse en el suelo en lugar designado por el monarca.

En ningún momento se tiene que oír un crujido siquiera de los huesos o de la ropa, y, si esto se produce, con una mirada y un gesto enojado, el rey envía de nuevo a su sitio al culpable. El rey puede elegir a 5 o 6 ministros.

Observaciones: Es un juego de relajación en el que se desarrolla la expresividad corporal, el autocontrol, y la paciencia.

Como me siento hoy

MATERIAL: hoja de trabajo adjunta

REGLAS: Los participantes discutirán los sentimientos que les crean determinadas circunstancias, (un regaño, ganar un premio, perder un examen, llegar tarde a clases, ver su programa favorito, etc.) Luego utilizan la hoja de trabajo adjunta para colorear la figura que representa su sentir en ese preciso momento la actividad y escribir dentro de ella sus motivos.

Lago Encantado

MATERIAL: varias silla y una varita

REGLAS: Los participantes estarán colocados sobre una silla mientras que el moderador será el mago o bruja que los congele con el toque de su varita mágica. El participante que caiga al lago o sea tocado por la varita mágica del mago o bruja quedará congelado. Y no será lo contrario sino hasta que otro de los copartícipes le demuestre una expresión de cariño o un abrazo.

Variante: se pueden formar parejas, uno ser ciego y el otro le indicará el camino por donde pasar para que no sean congelado.

La mosca ciega

MATERIAL: una venda

REGLAS: Toda la clase sentada en círculo. Un jugador con los ojos tapados, se encuentra en el centro y nombra a dos de sus compañeros. Estos deben cambiar su puesto sin salir del círculo y sin ser "picados" por la "mosca ciega". Si la "mosca" toca a uno y logra reconocerlo, se cambia el rol.

Bailando con la silla

MATERIAL: música y una silla por participante

REGLAS: Cada participante baila con una silla al ritmo de la música, cuando deje de sonar se todos deben pararse sobre la silla remedando una estatua, sosteniéndose con un pie, sin utilizar los pies, con ambos pies.

Al dejar de sonar la música pueden tocar dos, tres o cuatro sillas, según se le indique.

De mayor me gustaría ser...

MATERIAL: hojas de papel, lápices, crayones y marcadores

REGLAS: Esta dinámica permite concretar los

beneficios de futuro de la escolarización. Es importante recordarle a los niños que en la escuela, además de aprender de los libros y de las explicaciones del profesor o profesora, también aprenden de los/as compañeros/as, de la relación con ellos/as, de la convivencia y del entorno que les rodea.

El zapato perdido

MATERIAL: ---

REGLAS: Se forma un círculo con un participante en medio que cantará: "Un zapato he perdido, no lo puedo encontrar ¿Sabes tú dónde estará? No, no, no. No, no, no. Un zapato he perdido, no lo puedo encontrar ¿Sabes tú dónde estará? No, no, no. No, no, no. Un zapato he perdido, no lo puedo encontrar ¿Sabes tú dónde estará? Si, si, si. Lo encontré, lo encontré (se dan un abrazo)

Variante: pueden colocarse en parejas, uno pregunta y el otro responde, al final pueden sustituir el abrazo por un apretón de manos, un chasquido de dedos o

□ **La actividad deportiva formal por un lado y el tecnicismo y la tecnocracia, hoy también al servicio de los niños, han hecho de que los niños se hayan olvidado de jugar. Muy lejos y perdidos en el tiempo quedaron los juegos tradicionales como: la rayuela, el juego del elástico, el barrilete y la payana entre otros, juegos muy simples y sencillos que durante años acompañaron las necesidades de crecimiento de los niños, incentivando el desarrollo de la creatividad, de la destreza y la sana convivencia**

Lo que se aprende en la escuela

MATERIAL: ---

REGLAS: Se dispone a los estudiantes a llevar a cabo la siguiente lectura. Luego se les invita al diálogo para resolver los asuntos subsiguientes:

Sarah y la escuela

Hola soy Sarah, tengo ocho años y vivo en un pueblo de Tanzania.

Me gusta mucho ir a la escuela y este es mi primer curso. Es divertido y estoy con mis amigos y amigas. No sé que quiero ser de mayor. No lo he pensado, quizás podría ser veterinario. Mi hermana Lina quiere ser profesora.

Lo que más me gusta es estudiar los animales y jugar a fútbol.

Y a ustedes, ¿qué es lo que más les gusta hacer en la escuela?

En mi país hace mucho calor y cuando vamos a la escuela nos llevamos un barril de agua para poder beber porque en la escuela no tenemos agua.

- ¿Y ustedes, llevan agua a la escuela?

Entre todo el pueblo estamos construyendo una escuela, los niños y las niñas llevamos la madera, la tierra y el agua. Así tendremos la escuela cerca de casa y no tendremos que caminar dos horas.

- ¿Cómo es su escuela? Podrían hacer un dibujo para que me la pueda imaginar.

Actividades:

Dibujo mi escuela

Pienso y respondo las siguientes preguntas:

¿Por qué vengo a la escuela?

¿Qué hacemos en la escuela?

¿Qué es necesario para que haya una escuela?

¿Por qué?

¿Cómo llego a la escuela? ¿Contento, triste, cansado, con ganas...?

El último número

MATERIAL: una hoja de papel cuadriculada y lápiz

REGLAS: Se dibuja una tabla de 6 filas y 6 columnas. Un jugador dibuja un 1 en una casilla cualquiera, el otro jugador debe trazar un 2 en una casilla que cumpla con estas dos condiciones:

- Estar en la misma fila o en la misma columna que el número anterior
- Entre la casilla en que se escribe y la que lleva el número anterior no puede haber ninguna casilla ocupada

Los jugadores continúan escribiendo números consecutivos hasta que no se puede llenar una casilla porque no cumple ninguna de las dos condiciones. Gana el jugador que ha podido escribir el último número. Este será el número de puntos que se anote.

Bibliografía

- Celebration Press. Practice Book, Skills and strategies, Stage 3B. Parsippany, New Jersey. 2000.
- Charles Temple, Jeannie L. Steele y Kurtis S Meredith. Un marco de referencia para el pensamiento crítico, Guía II. Concejo de Lectura de Guatemala. Guatemala, ciudad. 2,004.
- Condemarín, Mabel. Chadwick Mariana. Milic Neva. Madurez Escolar. Editorial Andrés Bello. Santiago de Chile, 1981.
- Fundación Familias de Esperanza. Guía de Escuela Vacacional. La Antigua Guatemala, Guatemala. Noviembre de 2,006.
- Grupo editorial Océano. Manual del Juego. Barcelona España. 1999.
- Grupo editorial Océano. Sabelotodo (Mil desafíos para tu inteligencia). Barcelona, España. 2,004.
- Servicios ecuménicos de formación cristiana en Centro América. El riesgo de ser mejores, Manual de juegos. Guatemala, abril de 2003.

RECUERDE

Tomar en cuenta que el eje central de las actividades presentadas son de índole lúdica, lo que representa variar con los alumnos la naturaleza y cualidades de los juegos. Se puede hacer énfasis en el nivel académico, edad y contexto.

Tener el material necesario al alcance, para facilitar el desarrollo de los juegos.

Conversar con los alumnos sobre la importancia de respetar las reglas. La mención de normas y de procedimiento prepara el juego y favorece el cuidado para lograr una mejor tarea docente.

Aclarar el sentido de las actividades propuestas, no elegir actividades siempre de la misma área, introducir paulatinamente diferentes juegos y modificarlos si es necesario.

Adiestrar a los estudiantes en el arte de escuchar. A continuación le sugerimos las diez reglas del arte de escuchar que debemos desarrollar en el grupo de estudiantes:

- Escucha ideas, no datos.
- Evalúa el contenido, no la forma.
- Escucha con optimismo.
- No saltes a las conclusiones.
- Toma notas.
- Concéntrate.
- El pensamiento rompe la barrera del sonido.
- Escucha activamente.
- Mantén la mente abierta... contén tus sentimientos.
- Ejercita la mente.

Si trabaja con grupos grandes, facilitar la lectura labial, hablar utilizando frases sencillas completas y gramaticalmente correctas. Ritmo moderado y sin exageración de movimiento y completar las explicaciones con laminas o gráficos en la pizarra.

El juego provee de nuevas formas para explorar la realidad y estrategias diferentes para operar sobre ésta. Los juegos le permiten al grupo de estudiantes descubrir nuevas facetas de su imaginación, pensar en numerosas alternativas para un problema, desarrollar diferentes modos y estilos de pensamiento, y favorecen el cambio de conducta que se enriquece y diversifica en el intercambio grupal. Por eso muchos de estos juegos proponen un regreso al pasado o recurre a diversas culturas que permiten aflorar nuevamente la curiosidad, la fascinación, el asombro, la espontaneidad y la autenticidad.

Priorizar los aprendizajes surgidos a partir de las experiencias, observaciones y sucesos imprevistos.

Los alumnos pueden trabajar en turnos breves que permitan cambiar constantemente de director; así todos tendrán la oportunidad de ocupar ese rol frente al grupo.

Las hojas de trabajo adjuntas a cada área son sugerencias que podrían ser modificadas por el educador según lo considere pertinente.

REFERENCIAS BIBLIORÁFICAS Y DE AUTOR

Caldwell Nelly, Roop Sharon y Kristen Watson. Many ways to learn. Good Year Books. Parsippany, New Jersey. 2001.

Celebration Press. Practice Book. Skills and strategies. Stage 3B. Parsippany, New Jersey. 2000.

Charles Temple, Jeannie L. Steele y Kurtis S Meredith. Un marco de referencia para el pensamiento crítico, Guía I. Concejo de Lectura de Guatemala. Guatemala, ciudad. 2,004.

Charles Temple, Jeannie L. Steele y Kurtis S Meredith. Un marco de referencia para el pensamiento crítico, Guía II. Concejo de Lectura de Guatemala. Guatemala, ciudad. 2,004.

Charles Temple, Jeannie L. Steele y Kurtis S Meredith. Lectura, Escritura y Discusión en cada disciplina, Guía III. Concejo de Lectura de Guatemala. Guatemala, ciudad. 2,004.

Condemarin, Mabel. Chadwick Mariana. Milicic Neva. Madurez Escolar. Editorial Andrés Bello. Santiago de Chile, 1981.

Fundación Familias de Esperanza. Guía de Escuela Vacacional. La Antigua Guatemala, Guatemala. Noviembre de 2,006.

Grupo editorial Océano. Enciclopedia de La Psicopedagogía. Barcelona España. 1998.

Grupo editorial Océano. Grupo Docente. Revista de Educación. Barcelona España. Agosto-October 2,004.

Grupo editorial Océano. Manual del Juego. Barcelona España. 1999.

Grupo editorial Océano. Manual de la Educación. Barcelona España. 2001.

Grupo editorial Océano. Sabelotodo (Mil desafíos para tu inteligencia). Barcelona, España. 2,004.

SEPREDI, SA. ¿Cómo construye el niño el concepto de número? Área Psicología, Documento 3. Guatemala Ciudad, 1989.

Servicios ecuménicos de formación cristiana en Centro América. El riesgo de ser mejores. Manual de juegos. Guatemala, abril de 2003.

CAPÍTULO IV EVALUACIÓN

4.1 Evaluación de diagnóstico

Para la ejecución del proceso de evaluación de diagnóstico se utilizó la Matriz de Sectores, y luego de analizar la información se encontró que la dificultad mayor se relaciona con el Incumplimiento de metas institucionales causado por el bajo rendimiento escolar, carencia de proyecto definido de retroalimentación escolar, deserción y repitencia escolar, deficiente práctica de técnicas y estrategias para el impulso de programas de desarrollo de habilidades y destrezas de estudio.

La información recaudada proporcionó resultados positivos, alcanzando así los objetivos del diagnóstico institucional.

Indicadores de logro	Si	No
¿Se tuvo acceso fácil a la información?	X	
¿Fue la información satisfactoria para el logro de objetivos?	X	
¿Se obtuvo la información en el tiempo programado?	X	
¿Fueron las fuentes bibliográficas efectivas?	X	
¿Se manifestaron inconvenientes en la adquisición de información?		X
¿Se alcanzaron los objetivos del diagnóstico institucional?	X	

Interpretación: De la información estructurada según la matriz de sectores se obtuvo resultados efectivos y precisos que contribuyeron a la redacción del Diagnóstico Institucional que fue la investigación programada, planificada y organizada y que clarificó la situación de programa de educación primaria de la Fundación Familias de Esperanza y así se identificaron sus necesidades o problemas.

4.2. Evaluación del perfil del proyecto

El perfil del proyecto a realizarse para el programa de educación primaria de la Fundación Familias de esperanza no fue más que el perfeccionamiento de la idea del plan a ejecutar para la resolución del problema identificado, incluyendo estimaciones, localizaciones, costos, fuentes e insumos. Para el efecto se resolvió como evaluación la aplicación de la siguiente lista de cotejo que contempla los aspectos principales que deben considerar la ejecución de un intento de solución a un problema.

Indicadores de logro	Si	No
¿Se identificó el problema?	X	
¿Está definida la situación de la institución en forma clara?	X	
¿Se programó la ejecución del proyecto?	X	

¿Son claros los objetivos del proyecto?	X	
¿Se han tomado en cuenta los recursos con los que se cuenta para la ejecución del proyecto?	X	
¿Se definieron metas del proyecto?	X	
¿Se cuenta con las autoridades correspondientes para la ejecución del proyecto?	X	
¿Se especificó la unidad ejecutora?	X	
¿Favorece la ejecución del proyecto a los usuarios de los servicios que provee la institución?	X	
¿Se creó, programó y evaluó presupuesto de gastos?	X	
¿Se diseñaron instrumentos de evaluación de las etapas del proyecto?	X	

Interpretación: Los resultados que muestra la lista de cotejo que evalúa el perfil del proyecto refleja la viabilidad para la ejecución del módulo de actividades para la integración del aprendizaje significativo, ajustándose a los lineamientos para la elaboración de proyectos educativos.

4.3 Evaluación de la ejecución del proyecto

La evolución que se realiza en el transcurso de la ejecución del proyecto consiste en la verificación del avance de la realización de las actividades, según la programación realizada, además del tiempo en relación con los objetivos propuestos. Podemos decir que la siguiente gráfica de Gantt constituye la verificación y control del desarrollo del proyecto.

Actividad	Ejecución	Meses 2007						
		M	A	M	J	J	A	S
Definir áreas de aprendizaje	Previsto	■						
	Ejecutado	■						
Recopilar material e investigación bibliográfica	Previsto		■					
	Ejecutado		■					
Modificar actividades y adecuarlas a las áreas de aprendizaje y al método lúdico	Previsto		■					
	Ejecutado		■					
Diseñar hojas de trabajo que complementan las actividades de cada área	Previsto		■					
	Ejecutado		■					
Diseñar hojas de trabajo que complementan las actividades de cada área	Previsto		■					
	Ejecutado		■					
Identificar otras actividades que fortalecen el proceso	Previsto		■					
	Ejecutado		■					

Actividad	Ejecución	Meses 2007						
		M	A	M	J	J	A	S
Redactar e integrar el módulo	Previsto		■	■				
	Ejecutado		■	■				
Socializar el módulo con el personal docente	Previsto			■				
	Ejecutado			■				
Ejecutar sesiones de retroalimentación al personal del programa	Previsto			■	■			
	Ejecutado			■	■			
Aplicar el módulo en los estudiantes que participan del proyecto de reforzamiento escolar	Previsto			■	■	■	■	■
	Ejecutado			■	■	■	■	■
Aplicar una encuesta para personal docente para evaluar los resultados de la aplicación de cinco áreas integradas	Previsto							■
	Ejecutado							■
Verificar estadísticas de asistencia al proyecto de reforzamiento escolar	Previsto			■	■	■	■	■
	Ejecutado			■	■	■	■	■
Verificar estadísticas de promoción escolar y compararlas con ciclos escolares anteriores	Previsto							■
	Ejecutado							■
Interpretar la información con la coordinadora y el encargado del proyecto de reforzamiento escolar del programa para crear acuerdos de seguimiento y evaluación del módulo	Previsto							■
	Ejecutado							■

Interpretación: En la ejecución de todo tipo de proyecto que tiene la finalidad de satisfacer una necesidad o carencia es obligatorio controlar la realización y las circunstancias bajo las cuales se ejecuta dicho proceso. La anterior gráfica representa las características de las actividades en cuanto a su programación y su ejecución y el tiempo en el que se realizaron con éxito.

4.4. Evaluación final

Para determinar la aceptabilidad del proyecto, observar los cambios, medir los resultados, valorar el trabajo y determinar la confiabilidad del proyecto se realizó la siguiente entrevista a 10 docentes como medio estructurado para recaudar información precisa sobre las consecuencias del intento de solución al problema.

4.4.1 Encuesta para personal docente

Estimados profesores: A fin de evaluar los resultados obtenidos de la ejecución del proyecto de reforzamiento escolar en la institución para la cual labora a continuación se le presenta un listado de preguntas que debe responder de acuerdo a su experiencia como maestra (o) del proyecto; en algunas de ellas se le solicita ampliar su respuesta con razonamientos simples y concretos. Agradecemos su entusiasmo y dedicación al proyecto durante el presente ciclo.

Área profesional:

No. de alumnos que atendió: 18 (*promedio por cada maestro*)

Información general:

¿Conoce el módulo de actividades de reforzamiento para la integración de un aprendizaje significativo 2007?

SI 10 NO 00

¿Fue orientado sobre el uso del módulo de actividades de reforzamiento para IAS?

SI 10 NO 00

¿De qué forma? *Por medio de talleres provistos por el encargado del proyecto y la epesista antes de iniciar cada bloque. Cuando la información no se comprendía había orientación por parte de ambos capacitados.*

¿Considera que las actividades propuestas en el módulo de actividades de reforzamiento para IAS son funcionales para estudiantes del nivel primario?

SI 10 NO 00

¿Por qué? *Son formas creativas e innovadoras de desarrollar habilidades y destrezas en los niños. Están adecuadas al nivel, edad y contenidos que los niños aprenden en clases.*

¿Ha aplicado las actividades propuestas en el módulo de actividades de reforzamiento para IAS?

SI 10 NO 00

¿Son las instrucciones claras? *El vocabulario es claro, las instrucciones directas, solamente se necesita reunir el material.*

¿Ejecutó actividades extracurriculares en el transcurso del proceso de reforzamiento?

SI 01 NO 01 NO RESPONDIÓ 08

¿De qué tipo? *Juegos de mesa, comprensiones de lectura que motivaron a los niños.*

¿Considera que hubo áreas del aprendizaje que son primordiales para el reforzamiento de los estudiantes con dificultades académicas?

SI 09 NO 00 NO RESPONDIÓ 01

¿Cuáles y por qué? *Cálculo y lenguaje favorecen el aprendizaje de otras materias. Son las áreas en las cuales los niños necesitan tutoría.*

¿Utilizó variedad de materiales para realizar las actividades que el refuerzo escolar exige?

SI 10 NO 00

¿Cuál y por qué? *La variedad de material facilita la enseñanza y la realización de las actividades del módulo. Se utilizó material desde pelotas, libros de texto, juegos de mesa, carteles según lo pedían los juegos. El material estuvo al alcance de los maestros.*

¿Elaboro usted mismo (a) el material o permitió que sus alumnos le ayudaran?
¿Cómo obtuvo los recursos para elaborarlo?

SI 10 NO 00

¿Cuál y por qué? *Se construyeron rompecabezas, y material simple de fácil elaboración. Los niños ayudan mucho, pues decoran con sus mismas hojas de trabajo y promueve el desarrollo más rápido de destrezas.*

¿Se reunió continuamente con sus compañeros para planificar actividades escolares y extracurriculares?

SI 05 NO 05

¿Cuáles y por qué? *Algunas tardes recreativas para relajación con los mismos grupos de estudiantes.*

¿Observó la existencia de medios de evaluación y supervisión de sus funciones?

SI 10 NO 00

¿Cuáles? ¿Se sintió cómoda (o) con ellos? *Hubo visitas del encargado del proyecto y la supervisora y fueron apoyo extra y además se utilizaron fichas de evaluación que reflejaban nuestro trabajo bien hecho. Fueron cómodas las visitas.*

¿Se llevaron a cabo actividades recreativas con los otros miembros de la institución?

SI 08 NO 02

¿Cuáles y con que objetivo? *Las capacitaciones fueron medios de recreación para los maestros.*

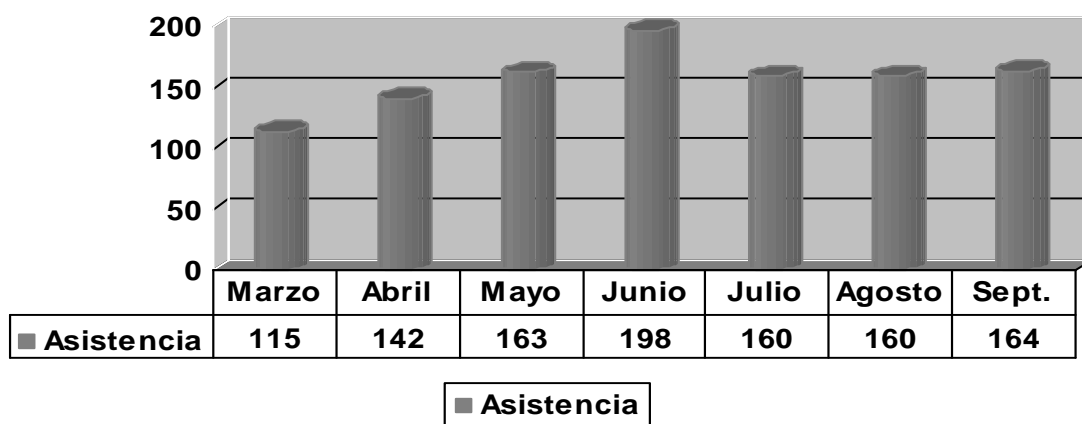
¿Existe evidencia de que las autoridades de la institución donde labora tienen buena relación con los miembros que tienen a su cargo? ¿Por qué?

SI 10 NO 00

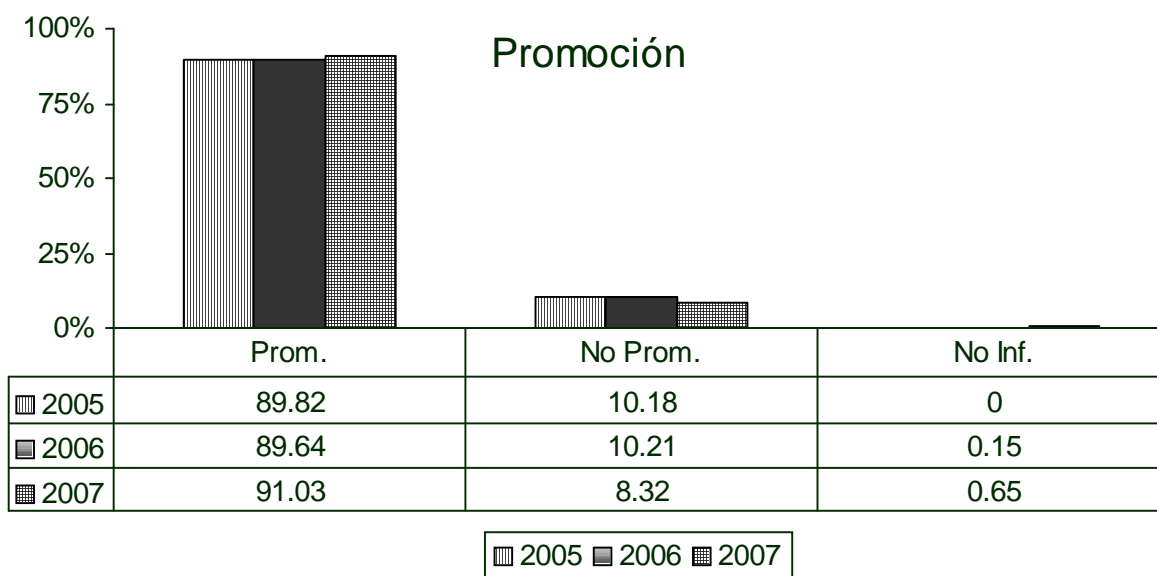
¿De qué manera? *Durante las visitas de los supervisores hubo relación estrecha entre los niños y los visitantes, los resultados manifiestan que hubo orientación y guía por parte de los supervisores y ello hizo que el trabajo se realizara con eficiencia, el personal es flexible y mantiene relaciones cordiales con otros.*

Interpretación: El personal docente que obtuvo la experiencia del módulo de actividades de reforzamiento mediante actividades de integración de áreas básicas de aprendizaje, identificó puntos de luz que favorecen el proceso educativo fortalecidos por dicho módulo; se destacan: la comunicación entre docentes facilita el monitoreo e intervención directa en el proceso de aprendizaje de cada estudiante; las actividades específicas desarrollan destrezas precisas de pensamiento y el módulo facilitó la ejecución del reforzamiento escolar.

4.4.2 Estadística de asistencia



4.4.3 Estadística de promoción



CONCLUSIONES

1. La creación y promoción del módulo de actividades lúdicas basado en la integración de aprendizajes significativos contribuyó en forma determinante a la promoción escolar del grupo de estudiantes participantes.
2. El reforzamiento escolar es el medio de fortalecer destrezas básicas que los estudiantes manifiestan de forma limitada dentro de sus salones de clases. Durante el programa surgieron actividades propias del proceso en las cuales los alumnos intervinieron activamente. Las sesiones de reforzamiento fueron dedicadas no solamente a resolver problemas, sino al desarrollo y formación de destrezas y valores cognitivos, afectivos, físicos, estéticos y morales.
3. El contenido del módulo de actividades lúdicas dirigidas al desarrollo de destrezas básicas, consta de cinco áreas (lectura, escritura, cálculo, recreación y pensamiento), que se crearon, socializaron, promovieron y ejecutaron en un período de siete meses. El capítulo III del presente informe plasma ordenada y específicamente actividades encaminadas al logro de los objetivos del proyecto. Finalmente, se evaluó para determinar los niveles en que fueron resueltas las limitantes.

RECOMENDACIONES

1. El personal docente de educación primaria debe considerar que el eje central de las actividades presentadas en el módulo de actividades de integración de aprendizaje significativo es lúdico, lo que representa variar con los alumnos la naturaleza y cualidades de los juegos. Se puede hacer énfasis en el nivel académico, edad, contenidos programáticos o contexto.
2. Se sugiere a los directivos de programas educativos dirigidos a alumnos de primaria acumular material necesario al alcance, para facilitar el desarrollo de los juegos.
3. Al utilizar el módulo, como medio de refuerzo escolar se propone a los maestros de educación primaria aclarar el sentido de las actividades, no elegir siempre las de la misma área, introducir paulatinamente diferentes juegos y modificarlos si es necesario. Toda actividad en clase exige que el maestro adiestre a los estudiantes en el arte de escuchar.
4. Si trabaja con grupos grandes, el director de las actividades debe propiciar la lectura labial, hablar utilizando frases sencillas completas y gramaticalmente correctas. Ritmo moderado y sin exageración de movimiento y completar las explicaciones con láminas o gráficos en la pizarra.

BIBLIOGRAFÍA

Condemarin Mabel, Chadwick Mariana, Milicic Neva. Madurez Escolar. Editorial Andrés Bello. Santiago de Chile, Chile. 1998

García Edwing, Cardona Fredy, Méndez J. Bidel, Mayorga Carlos, Girón Silvia, González Sandra, Gaytán Guillermo, Ramírez Nirma, Serech Mario, De la Vega, Aura. Universidad de San Carlos de Guatemala. Propedéutica para el ejercicio profesional supervisado EPS. 6ª. Edición. Guatemala. 2004

Grupo Editorial Océano. Enciclopedia de la Psicopedagogía. Barcelona, España. 1998

Grupo Editorial Océano. Grupo Docente, Revista de Educación. Barcelona, España. Agosto – Octubre 2004

Grupo Editorial Océano. Manual del Juego. Barcelona España. 1999

Grupo Editorial Océano. Manual de la Educación. Barcelona España. 2001

Grupo Editorial Océano. Sabelotodo (Mil desafíos para tu inteligencia). Barcelona, España. 2004

Méndez Pérez, José Bidel. Universidad de San Carlos de Guatemala. Elaboración de Proyectos. La Antigua Guatemala, Guatemala. 2003

APÉNDICES

APENDICE I PLAN DE DIANÓSTICO INSTITUCIONAL

PARTE INFORMATIVA

Institución: Programa de Educación Primaria –Fundación Familias de Esperanza-

Ubicación: Km. 2 Carretera a San Juan del Obispo

Municipio: La Antigua Guatemala

Departamento: Sacatepéquez

Proyectista: Karla Patricia Rodas García

Tiempo: Febrero

Horario: De 14:00 a 17:00 horas (días lunes, martes y miércoles)

OBJETIVOS:

General:

- Identificar necesidades y problemas que determinan la situación general de la institución.

Específicos:

- Identificar las condiciones geográficas, históricas y políticas de la comunidad donde se encuentra la institución.
- Localizar los aspectos principales que caracterizan a la institución y su funcionamiento dentro de la comunidad donde se ubica.
- Enlistar las dificultades del sector finanzas que puedan dañar otros sectores de la misma institución.
- Hacer un recuento del recurso humano que pertenece a la comunidad educativa y detectar posibles carencias o necesidades.
- Identificar el sistema y metodología de la institución en el campo pedagógico.
- Nombrar los medios de planeamiento, organización, supervisión y evaluación de proceso que se utilizan dentro de la institución.
- Ubicar el contacto que existe entre la institución y otros miembros de la comunidad educativa.
- Tener un panorama amplio de la institución desde el punto de vista filosófico en cuanto a misión y visión se trata.

ACTIVIDADES:

- Elaboración de instrumentos de investigación: encuesta, entrevista y guía de diagnóstico
- Observación directa e indirecta
- Aplicación de la Guía de 8 sectores
- Dirección de instrumentos de investigación
- Aplicación de instrumentos de investigación
- Análisis de la información
- Redacción y presentación del informe

RECURSOS

- Humanos:

Proyectista

Docentes

Coordinadora Programa de Primaria Fundación Familias de Esperanza

Encargado de Proyectos de Primaria

- Físicos:

Instrumentos de investigación

Equipo de oficina

- Institucionales:

Fundación Familias de Esperanza (Departamento de Recursos Humanos, Área de Educación, Programa de Primaria)

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES:

No.	Actividades	Realización	Días de Actividad														
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13		
1	Solicitud para elaborar el diagnóstico	PROG.	■														
		EJEC.															
2	Elaborar plan de diagnóstico	PROG.	■														
		EJEC.		■	■												
3	Observación directa e indirecta	PROG.		■	■	■											
		EJEC.		■	■												
4	Reunión con personal docente y administrativo	PROG.			■												
		EJEC.				■											
5	Elaboración de instrumentos de investigación	PROG.			■												
		EJEC.			■												
6	Dirección de instrumentos de investigación	PROG.				■											
		EJEC.				■											
7	Aplicación de instrumentos de investigación	PROG.				■	■										
		EJEC.				■	■	■									
8	Aplicación de la Guía de 8 sectores	PROG.			■	■	■	■	■	■							
		EJEC.				■	■	■	■	■	■			■	■		
9	Análisis de la información	PROG.					■	■	■	■		■	■				
		EJEC.						■	■	■	■	■	■	■			
10	Redacción del informe	PROG.										■	■	■	■	■	
		EJEC.										■	■	■	■	■	■
11	Presentación del informe	PROG.												■	■		
		EJEC.													■	■	■

EVALUACIÓN DEL PROCESO

No.	Actividades	Realización	Días de Actividad													
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
1	Solicitud para elaborar el diagnóstico	PROG.	■													
		REP.														
		EJEC.	■													
2	Elaborar plan de diagnóstico	PROG.	■	■												
		REP.		■												
		EJEC.		■	■											
3	Observación directa e indirecta	PROG.		■	■	■										
		REP.		■	■											
		EJEC.		■	■											
4	Reunión con personal docente y administrativo	PROG.			■											
		REP.			■											
		EJEC.			■	■										
5	Elaboración de instrumentos de investigación	PROG.			■											
		REP.			■											
		EJEC.			■	■										
6	Dirección de instrumentos de investigación	PROG.				■										
		REP.				■										
		EJEC.				■	■									
7	Aplicación de instrumentos de investigación	PROG.				■										
		REP.				■										
		EJEC.				■	■	■								
8	Aplicación de la Guía de 8 sectores	PROG.			■	■	■	■	■	■	■					
		REP.			■	■	■	■	■	■	■					
		EJEC.			■	■	■	■	■	■	■	■				
9	Análisis de la información	PROG.					■	■	■	■	■	■	■			
		REP.					■									
		EJEC.					■	■	■	■	■	■	■	■		
10	Redacción del informe	PROG.										■	■	■	■	
		REP.										■				
		EJEC.										■	■	■	■	
11	Presentación del informe	PROG.												■	■	
		REP.												■		
		EJEC.														■

APENDICE II GUÍA SECTORES

COMUNIDAD

Características Físicas

El municipio de Antigua Guatemala forma parte del departamento de Sacatepéquez, esta localizado en la parte central del departamento y colinda al Norte con Jocotenango, Pastores y Santa Lucía Milpas Altas (Sacatepéquez); Al Sur con Ciudad Vieja y Santa María de Jesús (Sacatepéquez) al Este, Magdalena Milpas Altas y Santa María de Jesús (Sacatepéquez) y al Oeste Ciudad Vieja, San Antonio Aguas Calientes y Pastores (Sacatepéquez).

Geográficamente se ubica en la latitud Norte $14^{\circ} 33' 30''$ y en la longitud Oeste de $90^{\circ} 43' 50''$. La altitud es de 1,530.17 metros sobre el nivel del mar. La extensión territorial del municipio es de 78 kilómetros cuadrados. Cuenta con 1 ciudad, 13 aldeas y 13 caseríos.

Recursos Naturales

- a. Suelos: El municipio de Antigua presenta las siguientes categorías de uso potencial
- b. Minería e Hidrocarburos: En el municipio, los recursos mineros son escasos, contándose únicamente con basalto
- c. Flora: El tipo de cobertura forestal es importante desde el punto de vista ecológico y socioeconómico. Está conformada principalmente por especies de Gravilea, eucalipto, ciprés, álamo.
- d. Fauna: La fauna característica del municipio, se asocia con los cultivos que predominan el área, como: Sanates, ardillas, armados, tacuacines, venado, taltuzas, loros, y pericos
- e. Cobertura Forestal: La mayor parte de área boscosa en Antigua Guatemala, se encuentra en: Finca Florencia con bosque natural mixto, finca el Hato con bosque natural de coníferas, los astilleros de San Mateo (bosque natural de coníferas), San Pedro las Huertas San Juan del Obispo (Bosque), San Cristóbal el Alto con bosque natural Mixto.
- f. Áreas protegidas: El área protegida existente en Antigua Guatemala, se ubica en la parte Norte del Cerro de la Cruz.

Características Históricas

La Antigua Guatemala, fue la Tercera Capital del Reino de Guatemala, poblada por colonizadores españoles e indígenas a su servicio. Antigua Guatemala con este nombre es conocida oficialmente la ciudad desde el 24 de julio de 1774, que anteriormente fuera la Muy Noble y Muy Leal Ciudad de Santiago de los Caballeros de Guatemala, entonces metrópoli del Reino de Guatemala, siendo en esa fecha cuando por primera vez se consigna en un documento oficial el de Antigua Guatemala.

La ciudad de la Antigua Guatemala fue asentada oficialmente en el Valle de Panchoy o Pancán que significa: “Laguna grande”, el 10 de marzo de 1543, por disposición del licenciado Francisco Marroquín, obispo de Guatemala, y el licenciado francisco de la Cueva, en su calidad de gobernadores interinos del reino de Guatemala. Dentro de su jurisdicción municipal cuenta con las siguientes aldeas: San Felipe de Jesús que comenzó a formarse a mediados del siglo XVII; El Hato, San Mateo Milpas Altas; San Juan Gascón, fundada por don Gascón de Guzmán en el siglo XVI; Santa Inés del Monte Pulciano, fundada a fines del siglo XV; santa Ana, fundada por el padre Juan Godínez en 1525; San Cristóbal El Bajo, fundado en el siglo XVII; San Cristóbal El Alto, fundado en el siglo XVII; Santa Catalina Bobadilla, fundada por don Ignacio de Bobadilla en el siglo XVI; San Juan del Obispo, fundado por el primer obispo de Guatemala, Lic. Francisco Marroquín, en el siglo XVI; San Gaspar Vivar, fundada por don Luis de vivar en el siglo XVI; San Pedro las Huertas, fundada por don Pedro becerra, tesorero de la Real Caja, después de la trágica inundación de la segunda Ciudad de Santiago de Guatemala que tuvo lugar la noche del sábado 11 de septiembre de 1541, según el cronista don Francisco Antonio de Fuentes y Guzmán; y San Bartolomé Becerra, fundada según el cronista don Domingo Juarros en la labranza que era don Bartolomé Becerra. El trazo de la exmetrópoli del Reino de Guatemala (Antigua Guatemala) estuvo a cargo del ingeniero militar Juan Bautista Antonelli. La Antigua Guatemala por su importancia histórica, cultural y religiosa es en su conjunto un importante centro de atracción y dadas sus características especiales ha sido objeto de las siguientes distinciones:

- a. El rey Carlos V de España le otorgó como escudo de armas, el mismo de la Ciudad de Santiago de Guatemala, conferido en Medina del Campo el 28 de julio de 1532
- b. El rey Felipe II de España le confirió el título de Muy Noble y Muy Leal Ciudad de Santiago de los Caballeros de Guatemala, por Real Cédula Firmada en el Escorial el 10 de marzo de 1566
- c. La Asamblea Nacional Constituyente el 17 de febrero de 1838, otorgó el título de ciudad Benemérita, por haber sido esta ciudad el foco de sedición de aquella época.
- d. Por decreto legislativo 2772 del Congreso de la república, del 30 de marzo de 1944, fue declarada Monumento Nacional
- e. El Congreso de la República la proclama por un día, Ciudad Emérita, de interés público y de conveniencia nacional su preservación como Joya del tesoro Centroamericano
- f. La VIII Asamblea del Instituto Panamericano de Geografía e Historia, el 7 de julio de 1965, la declaró Monumento de América
- g. La UNESCO en 1979, en Luxor, Egipto, declaró a la ciudad de la Antigua Guatemala, Patrimonio de la Humanidad incluyéndola en la lista de la Convención del Patrimonio Cultural Mundial, con el número 65.

En 1773, la ciudad llegó a tener una población de 70,000 habitantes y, juntamente con Nueva España (México) y Lima (Perú) llegó a ser una de las ciudades más importantes

del Nuevo Continente.

Personalidades presentes pasadas

Entre las personalidades importantes cabe resaltar la figura de Rafael Landívar, Antonio de Fuentes y Guzmán, el Santo Hermano Pedro de San José de Betancourt, Carlos Wyld Ospina, mientras que entre las personalidades del presente se encuentra el fallecido Cronista de la Ciudad, Rafael Álvarez, el Doctor Rodolfo Ascencio.

Lugares de orgullo local

Entre los edificios y lugares turísticos más interesantes de la ciudad merecen citarse: el Palacio de los Capitanes Generales que en el centro y parte superior ostenta el escudo de la Casa de Borbón, labrado en piedra, con el nombre de Carlos III que reinaba en España cuando se construyó el mismo; al oriente y simétricamente, una placa labrada en piedra, en la que se lee el nombre del capitán general don Alfonso Fernández de Heredia, el del ingeniero militar don Luis Díez de Navarro y el año 1764; a poniente, se observa el escudo de la ciudad de Santiago de Guatemala. Esta construcción fue autorizada por el rey Carlos III por Real Cédula de 13 de junio de 1763. El Palacio del Muy Noble Ayuntamiento, inaugurado solemnemente el 19 de noviembre de 1743; la Catedral y palacio arzobispal puestos al servicio religioso el 6 de noviembre de 1680; la antigua real y Pontificia Universidad de San Carlos Borromeo (desde 1936, Museo Colonial) cuya fundación fue autorizada por real Cédula del 31 de enero de 1676; Museo de Santiago (Palacio del Ayuntamiento); Museo del Libro, situado en la casa donde en 1660, a iniciativa de fraile Payo Enríquez de Rivera, se estableciera la primera imprenta; Museo de Artesanías que ocupa el antiguo local donde funcionó el Colegio Mayor Santo Tomás de Aquino; templo y convento de Nuestra Señora de La Merced; San Francisco donde reposan los restos mortales del Santo Hermano Pedro de San José de Betancourt, fundador del primer hospital para convalecientes y de la primera orden religiosa de Belén en el nuevo continente; el convento de nuestra Señora del Pilar (Capuchinas) sede de las oficinas del Consejo Nacional para la Protección de la Antigua Guatemala; Santa Clara, San Felipe de Neri (Escuela de Cristo); Belén y beaterio de Nuestra Señora de Belén; Plaza de la Paz, templo de Calvario, la Compañía de Jesús; Seminario de nuestra Señora de la Asunción, ruinas de La Recolectión, la Real Aduana (colegio de San Jerónimo); Casa Real de la Moneda, ruinas de San Agustín, Monumento al padre (jesuita; Calle de los Pasos, beaterios y ermitas, parques, alamedas y plazuelas, etc.

Dado el espíritu religioso de sus habitantes, son muchas las festividades religiosas que tienen lugar en el transcurso de todo el año, constituyendo las más importantes: la del patrono de la ciudad, el apóstol Santiago, el 25 de julio, que se celebra con actos sociales, culturales, deportivos y religiosos a nivel nacional e internacional; la romería del primer viernes de cuaresma y Semana Santa hacia el santuario de San Felipe de Jesús; siendo la más sobresaliente la conmemoración de la Semana Santa, en la que tienen lugar solemnes velaciones, caracterizadas por representaciones de los principales pasajes de la Pasión de Cristo, sus huertos y conciertos de marchas fúnebres que son verdaderas expresiones de fe y devoción; así como también las solemnes procesiones de Jesús Nazareno y Virgen de Dolores, en cuyo trayecto

procesional pueden admirarse las famosas y tradicionales alfombras de pino, corozo, trébol, flores naturales, frutas, aserrín, etc., elaboradas artísticamente: sobresale entre otras, las procesiones del quinto domingo de Pasión de Jesús Nazareno de la Caída (del templo de San Bartolomé Becerra); “La Reseña”, el Domingo de Ramos de Jesús Nazareno del Templo de San Francisco; el Viernes santo, por la mañana, la de Jesús Nazareno del templo mercedario y, por la tarde, las del señor sepultado del Templo de la Escuela de Cristo (San Felipe Neri) y la del Santo Cristo Yacente del Santuario de San Felipe de Jesús que, dadas sus características excepcionales, han hecho que se llame a la Antigua Guatemala, por su Semana Santa “La Jerusalén de América” o “La Sevilla Americana”.

Marco Político

Gobierno Local: El alcalde de la ciudad, es actualmente el profesor César Antonio Siliézar Portillo, y la Corporación Municipal está integrada de la siguiente manera:

Síndico 1º Mario Chiquitó Azurdia
Síndico 2º Carlos Ruiz
Concejal 1º Manuel Estrada
Concejal 2º Gladis de Salazar
Concejal 3º Gustavo Parada
Concejal 4º Hilario Tabín
Concejal Suplente Fernando Palacios

Organizaciones Políticas

Partido de Avanzada Nacional – PAN-
Frente Republicano Guatemalteco – FRG-
Democracia Cristiana –DC-
Partido de Liberación Popular – PLP-
Unidad Nacional de la Esperanza –UNE-
Desarrollo Integral Auténtico –DIA-
Transparencia
Unidad Revolucionaria Nacional Guatemalteca –URNG-
Unión Democrática –UD-

Organizaciones civiles apolíticas

Cámara de turismo
Comité Calle del Arco
Club Antigüeño
Asociación de guías antigüeños
Asociación Salvemos Antigua
Gremial de artesanos
Patronato del hospital nacional
Asociación de taxistas
Asociación de agencias de viajes

Asamblea de la sociedad civil
CIRMA
Casa de la Cultura
Parroquia de la Catedral
Legión de Santiago
Club Esfuerzo
Alianza Francesa
Proyecto cultural el Sitio
Cámara de Comercio
Circulo Floral de Antigua
Comité Juventud Antigua por desarrollo Social y la paz
Estudiantes de Derecho de Antigua Guatemala
Comité de Jubilados del Estado de Sacatepéquez
Comité Católico Isabel, Grupo Hermano Pedro.
Comité Obras Sociales del Hermano Pedro
Comité Pro-Ciegos y Sordos, Delegación de Antigua
Sindicato de trabajadores Municipales.
Sindicato de trabajadores de Salud Pública
Sindicato de trabajadores del Instituto Guatemalteco de Seguridad Social
Club Rotario - Antigua
Club Antigüño
Club de Leones-Antigua
Cuerpos de Bomberos de la Antigua Guatemala
Agencia Española de Cooperación Internacional Decanato de Sacatepéquez
Delegación deportiva de Sacatepéquez
Proyecto lingüístico Francisco Marroquín
Asociación de Hermandades de la Antigua Guatemala
Asociación de Cronista de partidos de Sacatepéquez
Asociación Casa Alianza
Asociación Magisterio Asociado (MAS)
Asociación de Escuela de Español
Fundación Pro-Conservación de la Antigua Guatemala
Fundación Nuestro ahijados
Fundación Familias de Esperanza (Common Hope)

Marco Social

Ocupación de los habitantes: Los habitantes realizan actividades diversas como: artesanía, ebanistería, platería, alfarería, hierro forjado, industria, construcción, servicios de turismo y comercio. Gran parte de la población labora en la ciudad capital. Dada la cercanía de la misma. La ciudad es rodeada por fincas de café que ocupan la mayor parte de la extensión del valle, siendo sustituida parte de esta plantación por productos no tradicionales principalmente la producción de flores para exportación.

Producción, distribución de productos: Dado el nivel socioeconómico de la población, la producción es diversa, existen artesanías, ebanisterías, platerías, alfarerías, hierro forjado, industria, construcción, servicios de turismo y comercio. Gran parte de la población labora en la ciudad capital. Dada la cercanía de la misma. La ciudad es rodeada por fincas de café que ocupan la mayor parte de la extensión del valle, siendo sustituida parte de esta plantación por productos no tradicionales principalmente la producción de flores para exportación.

Educación

La educación es el pilar fundamental en toda sociedad, que desea poseer un desarrollo económico sostenible, hasta hace poco la preocupación del estado se centraba en lograr una mayor oportunidad de acceso de la población al sistema educativo, sin embargo, recientemente ha surgido el interés por lograr la permanencia del alumno y el mejoramiento de la calidad, para el municipio de Antigua Guatemala se presentan los siguientes datos:

La tasa de escolaridad neta: Para la Preprimaria y Primaria, es de 82.65% y 115.30% respectivamente. Indicando porcentualmente la población en edad escolar correspondiente a cada nivel, que efectivamente está escolarizada. Como se puede observar las tasa del nivel primario, presenta una mayor matrícula que población, ya que una gran parte de alumnos emigran a este municipio a estudiar.

Tasa de promoción: Actualmente cuenta con 87.88% de tasa de promoción Primaria midiendo la y proporción de estudiantes que aprueban el grado son potencialmente aspirantes a ingresar al siguiente año.

Tasa de deserción: Tiene una tasa de Deserción Primaria de 1.98% siendo la proporción de alumnos en un grado determinado, que abandonan el sistema sin haber culminado el mismo teniendo muy pocas posibilidades de retornar el próximo año.

Tasa de repitencia: Tiene un 9.52% de tasa de repitentes, siendo esta la proporción de alumnos que permanecen en el mismo grado durante mas de un año.

Infraestructura educación urbana y rural: Los establecimientos gubernamentales con capacidad instalada en el municipio, así como el número de alumnos que se atiende, se consignan en el cuadro siguiente:

Agencias educacionales: escuelas, colegios otras

Nivel	Oficial	Privado	Población Escolar
Educ. Preprimaria	19	32	2,367
Educ. Primaria	23	24	5,751
Educ. Básica	6	34	4,534
Diversificado	3	27	3,710
Total	51	137	16,362

Factor Salud

Se encuentran ubicados dos hospitales: El hospital Nacional Pedro de Betancourt, que es de carácter regional y el hospital de ancianos Fraile Rodrigo de la Cruz y un centro de salud. Asimismo, se cuenta con el servicio social de diversas entidades privadas de ayuda como: Hospital del Hermano Pedro (Conocido como Fray Guillermo) Clínica Médica Asociación Nuestros Ahijados, Asociación Familias de Esperanza. Según cifras de la Jefatura de Área de Salud de Sacatepéquez, para el año 2002 tenía un personal de atención en salud de 299 personas.

Factor Recreación

Se puede mencionar el Cerro de La Cruz, La Plazuela Belén, La Escuela de Cristo, los Parques, en especial el Parque Central, Parque San Sebastián, Parque de La Unión, y también se toma como centro de Recreación al acceso a los volcanes de Agua y Fuego. No se cuenta con centros de recreación acuática pública. Existen centros de recreación de este tipo en Hoteles y clubes privados.

Factor Religioso

En la antigua Guatemala existen aproximadamente 60 grupos religiosos católicos entre los que destacan las Hermandades, grupos carismáticos, grupos juveniles, guardias del santísimo, grupos musicales, acólitos etc. Así mismo, numerosos grupos religiosos protestantes.

Composición Étnica

El municipio de Antigua Guatemala, tiene un porcentaje de población indígena de nueve punto noventa y cuatro por ciento y de la no indígena de 90.06 por ciento, con respecto al departamento y la República, se mantiene el mismo comportamiento donde la población no indígena es superior a la indígena

Análisis de la información

Problemas del sector	Soluciones a los problemas
En su mayoría la población del área sur de la ciudad es de escasos recursos económicos, esto ocasiona la deserción escolar continua para la búsqueda de empleos.	Crear un centro educativo especialmente para cubrir las necesidades de los usuarios del nivel primario del área afectada.
Búsqueda de centros educativos oficiales que no tienen cobertura más que la que ofrecen actualmente y es insuficiente para la cantidad de estudiantes	

INSTITUCIÓN

Programa De Primaria -Fundación Familias De Esperanza-:

La Fundación Familias de Esperanza es una institución del sector Privado, dirigida por el comité nacional, ubicada en el Km.2 Carretera a San Juan del Obispo, en La Antigua Guatemala, Sacatepéquez. La vía de acceso directa al edificio que alberga la fundación es la carretera asfaltada en la vía que conduce hacia Santa María de Jesús y realiza su trabajo como ONG en las comunidades del área sur de La Antigua.

Esta Fundación, fue establecida en noviembre de 1,986 en la Ciudad de La Antigua Guatemala, Departamento de Sacatepéquez. La Fundación se inspira en móviles de solidaridad humana, siendo su misión "Promover esperanza y oportunidad en Guatemala, en asociación con niños, familias y comunidades que desean participar en un proceso de desarrollo para mejorar sus vidas a través de educación, salud y viviendas".

Los fundadores, extranjeros profesionales, y personas de condición económica que les permite invertir en el bien de otros, se dieron a la tarea de crear un ambiente propicio para retribuir a dichas menores, lo que les fue negado por circunstancias ajenas a ellas. Se comenzó haciendo los contactos con instituciones de apoyo a la niñez, juzgados y personas particulares. A través de esa investigación, se evaluaron los casos de comunidades completas y sus familias que podían ser tomadas en cuenta para dicha misión.

Luego de realizar los trámites correspondientes, se determinaron puntos de partida, necesidades prioritarias, familias con problemas sociales, económicos, psicológicos y somáticos fuertes; dando lugar a la creación de Áreas de Trabajo Social, Clínica, Departamento de Psicología. La etapa inicial, fue sumamente difícil, debido a que las familias y sus culturas demostraban comportamiento difícil, dicho comportamiento iba desde temor constante a los cambios hasta abuso en la utilización de los recursos provistos, Así la fundación inicia sus propios cambios dando como mayor prioridad la necesidad de educación, considerando esta como la fuente verdadera de desarrollo y crecimiento personal que conlleva a la oportunidad de mejor vida a familias y comunidades en común acuerdo.

Fue así como inició creándose sub-áreas educativas que proporcionarían guía e instrucción académica a miembros de familias afiliadas en edad escolar. Las primeras necesidades se vieron en Educación Especial, proporcionando educación a 20 niños con problemas desde Síndrome de Down, Sordera, hasta Retraso Mental. Los objetivos y misión de la fundación no cubría las necesidades de todos los estudiantes así que se creó un área de Primaria que proporcionaba Reforzamiento y Tutoría Escolar a los hijos de familias que estudiaban en las escuelas de las comunidades en horarios disponibles para los estudiantes. Este programa inició sus investigaciones para conocer las causas principales de Repitencia y Deserción Escolar que figuraban como los problemas principales en educación. Sumado a estos dos problemas, estaba el pensamiento

cultural de “educación para el niño” y no para la niña. Fue entonces cuando se creó directamente el Área de Educación con sus programas definidos de: *Primaria*, con proyectos de Reforzamiento y Tutoría Escolar, y Educación *Especial*.

El número de estudiantes venía en aumento y los programas empezaron a perder funcionalidad cuando los proyectos encontraron más y más obstáculos. Esta situación dio lugar a la creación de tres programas extras y la fusión de dos de ellos, quedando el área conformada así:

- Programa de Primaria (para del nivel primario)
 - Proyecto de Reforzamiento y Escuela Vacacional
 - Aula Ocupacional (antes Educación Especial)
 - Aulas de Rendimiento Escolar
- Centro Infantil (para niños entre 0 y 6 años)
 - Jardín
 - Beneficio para empleados
- Biblioteca Escolar (beneficio para todos los estudiantes)
- Programa de Becas (para estudiantes de nivel medio y universitario)
 - Reforzamiento Escolar
 - Tutoría y acompañamiento

Las necesidades crecieron, los intereses fueron mayores y para el año 2006 los cambios se han visto con mayor ímpetu, observándose mayoritariamente en los programas y aumentando los servicios ya funcionando:

- Programa de Primaria (para del nivel primario)
 - Proyecto de Reforzamiento y Escuela Vacacional
 - Tutoría especial
 - Aula Ocupacional (antes Educación Especial)
 - Aula Recurso
 - Aulas de Rendimiento Escolar ahora -Centro Educativo Privado-
- Centro Infantil (para niños entre 0 y 6 años)
 - Jardín
 - Educación Preprimaria como parte del Centro Educativo Privado
 - Beneficio para empleados
 - Hogar comunitario San Miguel Escobar

Cada uno de los programas proporciona apoyo en útiles escolares, % en pagos de inscripción, mensualidades y uniformes, otros estudios como computación o mecanografía, apoyo en la adquisición de libros de texto, aparte del reforzamiento y soporte académico que sustenta la biblioteca escolar con su nuevo aporte de Internet.

Cuando la Fundación inició sus trabajos en el área de La Antigua Guatemala, se empezó con 60 familias, aunque había más trabajo por hacer, debía llevarse a cabo un proceso lento que se desarrollara y creciera poco a poco para dar buenos servicios y programas de calidad.

El Programa de Primaria creado en 2001, luego de un análisis de necesidades de los estudiantes, inició con dos programas prioritarios:

Reforzamiento escolar: para los estudiantes repitentes y con bajo rendimiento escolar, funcionando de marzo a septiembre anualmente. Este proyecto pretendía el mejoramiento de las calificaciones de los estudiantes y evitar la repitencia. Para la ejecución de dicho proyecto se contrataba un promedio de 6 maestros que se dirigían a las aldeas donde había escuela oficial rural que estuviese apoyando mediante el préstamo de aulas. El personal docente se encargaba de acompañar a los estudiantes en la realización de sus tareas diarias y entretener a los niños el resto de la tarde. Al ver la necesidad de programación, planificación, supervisión y evaluación del proyecto se creó la Plaza de Encargado de proyectos quién se encargaba de contratar al personal, creo un horario de actividades de refuerzo, agregando al proceso acciones de retroalimentación. Actualmente el proyecto contempla la realización de tareas, retroalimentación de contenidos y realización de actividades de lectura, Obviando registros y controles, un proyecto con objetivos, metas y estructura organizacional del proceso. También carece de una filosofía de trabajo y requisitos y características que debe poseer el personal en función.

Proyecto de Escuela Vacacional: Este proyecto nació a raíz de la propuesta de apoyar a los estudiantes con resultados insuficientes durante el ciclo funcionando durante el mes de noviembre. Inicialmente contemplaba la realización de actividades de retroalimentación de contenidos según grado y nivel del estudiante. Actualmente se contemplan las áreas de lectura, escritura, destrezas de pensamiento, cálculo, arte y deportes dentro del proyecto, fortaleciendo así las áreas débiles de los estudiantes y evitando que se pierda el eslabón entre el ciclo escolar actual y el siguiente.

Actualmente en el programa de primaria funcionan además de los proyectos descritos anteriormente, los siguientes:

Tutoría especial: proyecto a cargo de profesoras especializadas en problemas de aprendizaje que se dedican al acompañamiento tutelar de estudiantes con deficiencias académicas específicas.

Aula Ocupacional (antes Educación Especial): Proyecto creado para aquellos estudiantes especiales que no pueden participar de aulas de educación formal y que por factores de edad y económico no pueden asistir a la escuela especial; aprendiendo un oficio específico que pueda fomentar el trabajo en equipo, y crear medios de ingreso económico.

Aula Recurso: Creada para aquellos estudiantes con dificultades mínimas y tratables en períodos cortos y específicos. Los docentes evalúan al inicio del ciclo escolar a los grupos de estudiantes y remiten a los que poseen limitaciones a este salón durante un período de clases diario para fortalecer las áreas de lectura, escritura, destrezas del pensamiento, áreas básicas –Taxonomía de Bloom- y cálculo.

Aulas de Rendimiento Escolar ahora -Centro Educativo Privado-: Se trata de un proyecto educativo del sector privado creado por el programa para atender estudiantes con limitaciones académicas reflejadas en la repetición continua de grados. Este es un proyecto laboratorio que funcionará desde su creación en 2006 hasta 2008, para regular el rendimiento académico de los estudiantes que estudien durante esos tres años.

Capacitaciones y talleres internos y externos: El programa capacita personal docente interesado en conocer métodos, técnicas, estrategias y actividades que innoven el trabajo magistral dentro de las aulas de sus escuelas, para ello participan mensualmente en un taller o conferencia que ofrece el programa. Por otro lado los más interesados buscan el apoyo gratuito que ofrece el programa para la proyección de talleres o conferencias privadas que soliciten con especificaciones particulares y de su beneficio.

Infraestructura:

Los estudiantes del nivel primario favorecidos por el programa cuentan con la siguiente infraestructura para recibir el beneficio educativo anualmente:

- Centro Educativo Privado (dentro de las instalaciones de la Fundación). Sus características son:
 - Área construida (aproximadamente): 300 m² - seis salones de clases y cuatro sanitarios
 - Área descubierta (aproximadamente): 300 m² - Patio y campo de juego
 - Estado de Conservación: Se encuentra en excelente estado de conservación en cuanto a su ornato, servicios y construcción.
 - Condiciones y usos: Todas los niños beneficiados tienen acceso libre a las áreas descritas (según su edad), con excepción de la oficina en la cual se realizan tareas administrativas.
- 2 Salones de clases en cada una de las siguientes escuela oficiales rurales: Santa Catarina Bobadilla, Santa Ana, San Bartolomé Becerra, San Miguel Escobar, San Pedro las Huertas y Guardianiílla el Hato (para uso exclusivo del proyecto de reforzamiento).
- 1 Salón de clases cada una de las siguientes escuelas oficiales rurales: San Pedro las Huertas, Santa Catarina Bobadilla y San Juan del Obispo (para uso propio de las Aulas Recurso).
- Oficinas: una oficina para trabajo administrativo, equipada con dos computadoras, servicio de Internet, impresora, líneas telefónicas de planta, y material de oficina.

- Servicios sanitarios: servicios sanitarios construidos con suficiente iluminación y ventilación, adaptados a niños, artesa, lavamanos, sanitario, agua caliente.
- Bodegas: Se cuenta con dos bodegas internas que permiten la conservación del material y equipamiento que continuamente se muda dentro y fuera de las aulas.

Análisis de la información

Problemas del sector	Soluciones a los problemas
El centro educativo privado que el programa dirige no cuenta con los recursos necesarios para la cobertura completa de todos los afiliados de primaria.	Fortalecer las aulas recurso, creando módulos de trabajo que definan metas, misión y actividades específicas para desarrollar las diversas áreas débiles de los estudiantes.
La carencia de objetivos, logros alcanzados definidos y guías de trabajo causa deficiencia en los procedimientos educativos que realiza el programa.	
Lejanía e inseguridad para algunos usuarios	Contratar los servicios de un bus que pueda transportar a estudiantes o maestros para cumplir con las expectativas del programa.
Los maestros deben desplazarse de una comunidad a otra sin transporte alguno, lo que representa descontento, agotamiento excesivo y pérdida de tiempo.	

FINANZAS

Fuentes de Financiamiento

- **Personas particulares:** Contribuciones y donaciones de personas particulares, en especial extranjeros del Estado de Minnessota, EEUU.
- **Cuotas Mensuales de Padrinos:** Toda persona particular que se denomina Padrino aporta una cantidad mensual de \$ 50. que se invierten exclusivamente en educación, salud y vivienda de cada estudiante afiliado.
- **ONGs con programas afines:** Organizaciones particulares que desean contribuir con el trabajo realizado por Common Hope hacen contribuciones que vienen desde monetaria, de servicio o material.

El departamento de contabilidad invierte de acuerdo a presupuestos mensual y anual en el programa de primaria, un promedio de Q. 702,600.00 al año.

Costos

- **Salarios:** Los salarios mensuales para el Programa de Primaria ascienden a

Coordinadora	3,800.00
Supervisora	2,300.00
Encargado de Proyectos	2,200.00
Personal Docente	1,900.00
Total mensual	27,300.00
- **Alimentación:** Un promedio mensual de 360.00
- **Reconocimiento:** Un promedio mensual de 150.00
- **Seminarios y Talleres:** Mensualmente un promedio de 700.00
- **Viáticos de proyecto:** Mensualmente 50.00
- **Viáticos de familias:** Transporte mensual 1000.00
- **Impresiones y fotocopias:** Al mes 150.00
- **Inscripciones Escolares:** Anualmente 39360.00
- **Útiles escolares:** Al año 120000.00
- **Libros de texto:** Libros, juegos y otros, al año 125400.00
- **Uniformes:** Anualmente 12960.00
- **Apoyo a las escuelas** 6200.00
- **Sueldo casual** (para maestros del Proyecto de Refuerzo) 27300.00

Control de Finanzas

- **Estado de cuentas:** Información Restringida
- **Disponibilidad de fondos:** Según presupuesto anual adjunto en anexos
- **Auditoria Interna y Externa:** Departamento de Contabilidad Interna, Externamente la información es restringida
- **Manejo de registros contables:** (solo dentro del programa)
 - Libro de registro de gastos(interno)
 - Libro de recibos (interno)
 - Presupuestos mensual y anual (interno)
- **Otros controles:** Cheques por parte del departamento de contabilidad semestralmente

Análisis de la información

Problemas del sector	Soluciones a los problemas
Población de escasos recursos económicos	Crear programas de desarrollo comunitario
El bajo salario de docentes con diferentes funciones, causa descontento financiero a nivel del programa y déficit en el ejercicio normal de las actividades.	Establecer convenios con el departamento de RRHH y Contabilidad para el desarrollo de un programa de incentivos económicos que fortalezcan la devoción profesional del personal docente.

RECURSOS HUMANOS

Personal Operativo

Total de laborantes

Puesto	# de personas
Personal Docente (Maestros de Educación Primaria Urbana)	10
Personal Docente por contrato (todos Maestros de Educación Primaria Urbana)	4
Total	14

Antigüedad del personal: Para identificar la antigüedad del personal docente, se describen los nombres a continuación:

Nombre del (de la) maestro (a)	Tiempo de ejercer en el puesto (en años)
Anabella Rivera Marroquín	8
Claudia Josefa González	7
Virginia Enoé Álvarez	1
Carlos Ernesto Lara	½
Elly del Rosario Estrada	½
Ligia Xiomara Pol Silva	7
Maria José Girón	1/3
Sandra Carolina Guoz	4
Hugo Hernández Luche	3
Sonia Elizabeth Ortiz	7

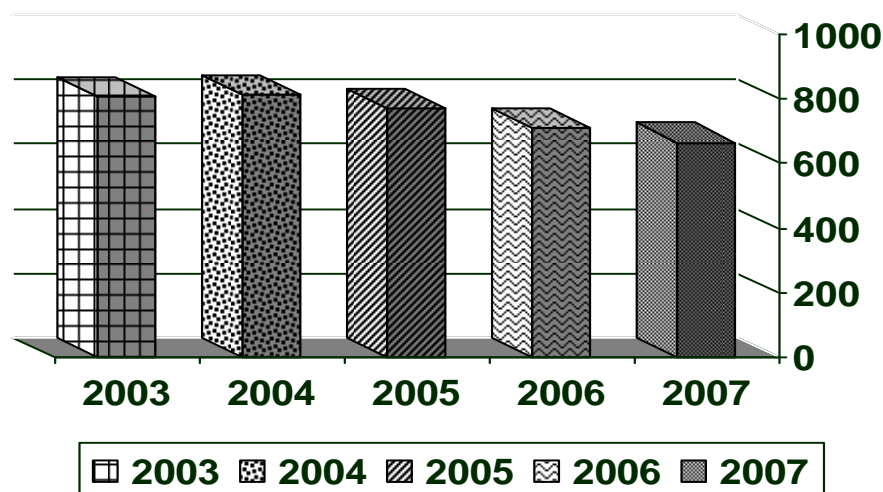
Personal Administrativo

Total de laborantes

Puesto	# de personas	Tiempo de ejercer en el puesto (en años)
Coordinadora	1	5
Supervisión	1	1 ½
Encargado de Proyectos	1	½
Total	3	

Usuarios

Cantidad de usuarios: El comportamiento anual de estudiantes afiliados al programa se registra en los siguientes cuadros estadísticos:



Situación Socioeconómica: Para comprender el contexto social y económica de los estudiantes beneficiados con educación, por parte del programa de primaria se describe a continuación una breve resumen de la Guía de Clasificaciones para Afiliaciones, creada por el programa de Afiliaciones y Desafiliaciones 2005, que representa las diferentes necesidades y situaciones que manifiesta cada familia al ingresar a la Fundación.

Familia clase A:

- Familia monoparental
- 6 a 8 hijos
- Ingreso mensual no mayor de Q600.00
- No afiliación extranjera
- Inestabilidad laborar
- Crisis familiar (violencia, alcoholismo)
- Enfermedades crónicas presentes
- No vivienda

Familia clase B:

- Familia monoparental
- Baja escolaridad parental
- 4 a 6 hijos
- Vivienda alquilada
- Enfermedades graves (no crónicas)
- No afiliaciones extranjeras
- Ingreso mensual de Q.800.00 a Q. 1000.00
- Inestabilidad laborar

Familia clase C:
 Familia biparental
 Ingreso mensual de no menor de Q.1000.00
 Vivienda y salud estables
 Educación privada
 Afiliación extranjera (una)

Análisis de la información

Problemas del Sector	Soluciones a los problemas
La situación manifiesta por los estudiantes afiliados provoca graves problemas de abuso físico, pobreza extrema, desinterés de superación académica, problemas de aprendizaje, desnutrición entre otros, recayendo en mal rendimiento escolar. Siendo así que la repitencia y deserción escolar sean cada vez más constantes.	Actualmente funciona el programa de atención al usuario, conformada por elementos de Clínica, TS, Psicología y Apadrinamiento denominado Crianza con Cariño que pretende cambios de actitud frente a los problemas sociales que afectan a dichas familias. Se propone integrar elementos del Área de Educación para complementar las funciones del programa y crear un proyecto de educación social a familias completas que participan en el mismo.

EL CURRÍCULO

El sector de operaciones o desempeño pedagógico del programa de educación primaria de la Fundación Familias de Esperanza atiende en un horario regular de 7:30 a 17:00 horas de Lunes a Viernes destinado un total de 42.5 horas semanales a las actividades escolares. En cuanto a la atención al público, depende en un 75 % por ciento de la coordinadora y la supervisora que laboran en un horario de 8:00 a 17:00 horas de lunes a viernes.

Para la ejecución de cada uno de los proyectos que ejecuta el programa, éste cuenta con un cronograma de actividades para el ciclo escolar previamente planificadas. (Adjunto cronograma de actividades).

En cuanto al programa de estudios de las estudiantes se cubren las áreas asignadas por el pensum de estudios del MINEDUC. Los alumnos también son instruidos en áreas de inglés, pedagogía básica para la orientación lateral y arte.

Cabe agregar que el personal docente del programa, dentro de su organización y con el deseo de mejorar el desempeño docente cuenta con la colaboración de instituciones privadas y oficiales para capacitar y orientar a docentes sobre procesos creativos y

formadores de sentido crítico. Para una eficiente y mejor descripción del aspecto curricular del centro se han considerado los siguientes aspectos en el ámbito pedagógico del personal:

Todo el personal docente elabora material didáctico, aplicando técnicas innovadoras y funcionales permitiendo la participación de los alumnos. Es importante reconocer que el establecimiento cuenta con suficientes recursos para proporcionar a los docentes, lo que facilita la elaboración del mismo.

Se utilizan libros de texto. El programa cuenta con el apoyo de la Biblioteca del área de educación que a su vez proporciona los siguientes servicios: recursos bibliográficos, hemeroteca, recursos audiovisuales (retroproyector, equipo de sonido, tv, cañonera), proyecto de actividades de recreación.

Entre las actividades planificadas, de acuerdo al Cronograma de actividades y Plan Operativo Anual del programa se cuenta con aquellas que promueven el desarrollo del pensamiento crítico y aptitudes de resolución de problemas.

En lo que respecta a la planificación curricular existe un formato de trabajo lo que promueve control y supervisión sobre las actividades docentes.

Educación Escolar:

Objetivos:

- Atender a niños del nivel primario priorizando sus actividades educativas, para que tengan mejores oportunidades en la sociedad; acompañando a las familias en el proceso formativo.
- Promover el desarrollo integral de los niños en edad escolar primaria
- Promover programas de superación educativa y académica
- Cooperar con instituciones con fines educativos afines, particularmente con las escuelas del sector oficial de la parte sur del municipio

Actividades:

- Programar, planear, coordinar, dirigir, evaluar y corregir actividades educativas, recreativas, socio-culturales, de identificación de dificultades, de proyectos de corrección académica
- Elaborar instrumentos de planificación, registros y control
- Elaborar informes mensuales de cada uno de los proyectos
- Capacitar, mediar y crear formas de motivación de personal
- Elaborar presupuesto anual basado en las necesidades de los estudiantes
- Reportar evaluaciones de desempeño
- Coordinar atención a casos especiales
- Coordinar la supervisión en aulas de reforzamiento escolar, tutoría especial, centro educativo y aulas recurso
- Llevar a cabo el proceso de contratación de personal

- Supervisar y verificar la fidelidad de los proyectos del programa
- Reportar estadísticas de logros alcanzados
- Promover el desarrollo de actividades interactivas y creativas entre los estudiantes que fortalezcan el pensamiento crítico.
- Organización de los grupos de trabajo, de acuerdo a las edades y necesidades escolares

Técnicas y métodos que se utilizan en el proceso de evaluación:

Aprender jugando es una vieja fórmula que frecuentemente utilizan los educadores para justificar la actividad lúdica de sus proposiciones didácticas. Sin embargo, no se trata de jugar para aprender, ni de aprender jugando; se trata de jugar como objetivo pues, instruirse es una secuela del juego.

Desde la perspectiva educativa, el juego se convierte en una poderosa herramienta para el trabajo de conceptos, valores y procedimiento. Esto supone que el educador debe analizar el juego y descubrir las capacidades que se desarrollan en su práctica.

Aplicamos diversidad de métodos, desde activo, interactivo, lúdico, multisensorial, hasta estimulación de áreas básicas, experiencias de los alumnos, etc.

Planificación anual y bimestral:

Las guías de planificación plasmadas a continuación corresponden al movimiento de adecuación curricular y al programa de actividades para el desarrollo de pensamiento crítico. Para lo cual se describen los siguientes puntos importantes:

“La Reforma Educativa se propone satisfacer la necesidad de un futuro mejor”. Esto es, lograr una sociedad pluralista, incluyente, solidaria, justa, participativa, intercultural, pluricultural, multiétnica y multilingüe. Una sociedad en la que todas las personas participen consciente y activamente en la construcción del bien común y en el mejoramiento de la calidad de vida de cada ser humano. Además, la Reforma Educativa conlleva un conjunto de acciones que también tienen grandes repercusiones en el campo administrativo y organizativo de los centros escolares. Fundamentalmente, se impulsan los cambios en los enfoques pedagógicos de manera que se promueva una forma diferente de visualizar la relación entre el proceso de enseñanza y el de aprendizaje.

La Transformación Curricular es parte importante del proceso de Reforma Educativa. Permite crear las condiciones para lograr la participación y el compromiso de todos los sectores involucrados en mejorar los procesos de enseñanza y de aprendizaje. Básicamente, la Transformación Curricular propone el mejoramiento de la calidad de la educación y el respaldo de un currículo elaborado con participación de todos los involucrados. En el modelo de currículum que nos ocupa, se define la competencia como la capacidad o disposición que ha desarrollado una persona para afrontar y dar solución a problemas de la vida cotidiana y a generar nuevos conocimientos. Se fundamenta en la interacción de tres elementos contribuyentes: el individuo, el área de

conocimiento y el contexto. Ser competente, más que poseer un conocimiento, es saber utilizarlo de manera adecuada y flexible en nuevas situaciones.

En el currículo se establecen competencias para cada uno de los niveles de la estructura del sistema educativo: Competencias marco, competencias de ejes, competencias de áreas y competencias de grado.

Competencias Marco: Constituyen los grandes propósitos de la educación y de las metas a lograr en la formación de los guatemaltecos y guatemaltecas. Por ejemplo: Actúa con asertividad, seguridad, confianza, libertad, responsabilidad, laboriosidad y honestidad.

Competencias de Eje: Señala los aprendizajes de contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales ligados a realizaciones y desempeños que articulan el currículo con los grandes problemas, expectativas y necesidades sociales.

Competencias de Área: Comprenden las capacidades, habilidades, destrezas y actitudes que las y los estudiantes deben lograr en las distintas áreas de las ciencias, las artes y la tecnología al finalizar el nivel.

Competencias de Grado: Son realizaciones o desempeños en el diario quehacer del aula. Van más allá de la memorización o de la rutina y se enfocan en el Saber Hacer derivado de un mensaje significativo.

Contenidos: Son un medio para el desarrollo de los procesos cognitivos.

Evidencias de Logro: Se refieren a la actuación: es decir, a la utilización del conocimiento. Son comportamientos manifiestos, evidencias, rasgos o conjunto de rasgos observables del desempeño humano que, gracias a una argumentación teórica bien fundamentada, permiten afirmar que aquello previsto se ha alcanzado.

Razón de la Etapa de Evocación del Conocimiento Previo: En esta primera etapa se logran varias actividades cognitivas importantes. Primero, los aprendices se involucran activamente en recordar lo que saben acerca de un tema. Esto los fuerza a examinar su propio conocimiento y comenzar a pensar acerca del detalle. La importancia de este primer encuentro se volverá más clara cuando se describan las dos etapas restantes. Sin embargo, es de vital importancia que, a través de esta actividad inicial, los aprendices establezcan una base de su conocimiento personal, al que pueden agregar más conocimiento. Esto es crítico, ya que todo conocimiento restante se comprende dentro del contexto de lo que ya se sabe y se ha comprendido. La información que se presenta sin contexto, o la información que los aprendices no pueden conectar con conocimientos previos, es información que perderán rápidamente. (Lo cual significa que si no hay un conocimiento previo sobre cierta información, esta no será aprehendida). El proceso de aprendizaje es un proceso de conectar lo nuevo con lo que ya se conoce. Los alumnos construyen nuevas comprensiones desde la base del conocimiento previo

y las creencias. Al ayudar a los alumnos con la reconstrucción de conocimiento previo y las creencias, se pueden establecer las bases más amplias sobre las que se alcanza la comprensión, a largo plazo, de la información nueva. También sirve para iluminar malos entendidos, confusión y errores en el conocimiento que, de otra manera, podrían no surgir sin la reexaminación activa del conocimiento y creencias.

El segundo propósito de la etapa de evocación es de activar al aprendiz. El aprendizaje es una actividad más activa que pasiva. Muy frecuentemente los estudiantes se sientan pasivamente en salones de clase, y escuchan a los maestros llevar a cabo todo el pensamiento, mientras ellos se sientan a tomar notas o a soñar despiertos.

Para que se lleve a cabo una comprensión duradera, significativa y crítica, los estudiantes deben estar involucrados activamente en el proceso de aprendizaje, involucrándose activamente; significa que deben estar concientes de su propio pensamiento, usando su propio idioma. Luego ellos deben expresar su conocimiento y comprensión mediante pensamiento, escritura o habla activa. De esta manera, el conocimiento personal se encuentra en un nivel. Al hacer esto, el estudiante es más capaz de conectar la información nueva con la conocida, debido a que el contexto se ha hecho auto-evidente.

A través de esta etapa, se establece el interés y propósito de explorar un tema. Interés y propósito son esenciales para sustentar el involucramiento activo del aprendiz. Sin embargo, hay dos tipos de propósitos: el del maestro o texto y la auto-motivación. Esta última es más poderosa que aquella impuesta por fuentes externas. Sin un interés sostenido, se minimiza la motivación para reconstruir o acomodar nueva información.

Razón para la Etapa de Introducción del Nuevo Conocimiento: Esta es la etapa en la que el aprendiz entra en contacto con nueva información o ideas. Este contacto puede tomar la forma de la lectura de un texto, ver una película, escuchar un discurso o conducir un experimento. También es la etapa del aprendizaje durante la cual los maestros tienen la menor influencia en el aprendiz. Es durante esta etapa que el aprendiz debe sostener su involucramiento activo de una manera independiente.

La primer tarea esencial de esta segunda etapa, Introducción del nuevo conocimiento, es la de mantener el involucramiento, mantener el interés y el momentum establecidos durante la etapa de Evocación. La segunda tarea es la de apoyar el esfuerzo de los alumnos por monitorear su propia comprensión. Los aprendices efectivos y lectores eficientes monitorean su propia comprensión cuando encuentran información nueva. Cuando leen, los buenos lectores vuelven a leer si no comprendieron bien, los oyentes, cuando escuchan una presentación, harán preguntas o tomarán nota de confusiones o malos entendidos, para aclararlos más tarde. Los aprendices pasivos simplemente pasan por esos lapsos de falta de comprensión sin darse cuenta de la confusión, malos entendidos u omisiones de información.

Adicionalmente, los estudiantes están monitoreando su propia comprensión, están

conectando lo nuevo con lo ya sabido.

Razón de la Etapa de Reflexión: Hay varias metas esenciales que se persiguen con la etapa de Reflexión. Es durante la etapa de reflexión que los aprendices consolidan el nuevo conocimiento y reestructuran activamente su esquema para acomodar nuevos conceptos. Es en esta etapa que los aprendices realmente se adueñan del nuevo conocimiento y lo vuelven propio (aprehender). Es aquí donde se fija el aprendizaje duradero. Aprehender es un acto de cambio, de volverse en alguna manera, diferente. Ya sea que esa diferencia se vea en términos de nueva comprensión o en un grupo de nuevos comportamientos o creencias, el aprendizaje se caracteriza por un cambio genuino y duradero. Este cambio sólo ocurre cuando los aprendices se involucran activamente en la reestructuración de su esquema, para acomodar lo nuevo.

Se espera que los estudiantes comiencen a expresar con sus propias palabras la ideas e información que encuentran. Esto es necesario para construir un nuevo esquema. El aprendizaje a largo plazo, así como la comprensión a profundidad, son muy personales. Los alumnos recuerdan mejor lo que comprenden en su propio contexto, sus propias palabras. La comprensión es duradera cuando la información se encuentra dentro de un marco contextual significativo.

Una segunda meta de esta etapa es la de generar un fuerte intercambio de ideas entre los estudiantes, con lo que expanden su vocabulario expresivo, a la vez que se exponen a una variedad de esquemas a considerar, mientras construyen el propio. Al involucrarse en la etapa de reflexión, los alumnos están expuestos a una variedad de construcciones mentales para ser consideradas. Este es un buen momento para cambiar y reconceptualizar dentro del proceso de aprendizaje. En este momento, exponerlos a múltiples formas de integrar nueva información, lleva a los estudiantes a construcciones más flexibles que, en un futuro, pueden ser aplicadas de una manera más práctica y con propósito.

Fundación Familias de Esperanza
Área de educación
Programa de primaria
Guía anual de contenidos

Asignatura: _____

Grado: _____

Docente: _____

Período de duración: _____

Competencias : _____

Contenidos	Actividades

_____ Vo. Bo. _____ Vo. Bo. _____
 Docente Supervisoría Directora

Fundación Familias de Esperanza
Área de educación
Programa de primaria
Guía anual de contenidos

Asignatura: _____

Grado: _____

Docente: _____

Período de duración: _____

Competencias : _____

Contenidos	Actividades

_____ Vo. Bo. _____ Vo. Bo. _____
 Docente Supervisoría Directora

Fundación Familias de Esperanza
Área de educación
Programa de primaria
Planificación por Comisiones¹¹

Comisión: _____

Responsables: _____

Competencias	Actividades	Recursos	Fecha de Ejecución	Ev. De Logros
_____ Docente Supervisora Directora				

Análisis de la información

Problemas del sector	Solución a los problemas
El personal docente desconoce mayor información sobre el movimiento de adecuación curricular creando un ambiente de frustración y vacilación en cuanto a los procedimientos de planificación y evaluación actuales.	Crear un sistema de capacitaciones, talleres y conferencias programado con el MINEDUC y las autoridades correspondientes al sector sobre adecuación curricular, y nuevos paradigmas educativos a nivel nacional. Establecer un módulo de actividades docentes que integren la filosofía educativa del programa y la actual adecuación curricular y procesos evaluativos.
Carencia de proyecto definido de retroalimentación escolar	Aplicar un proyecto de refuerzo escolar que regule la realización de actividades mediante técnicas y estrategias que rompan con el ciclo de repitencia y deserción escolar
Porcentajes altos de deserción y repitencia escolar	
Deficiente práctica de técnicas y estrategias para el impulso de programas de desarrollo de habilidades y destrezas de estudio	

¹¹ Adjuntos planes de Comisiones: Limpieza y Ornato, Disciplina y Cultura.

ADMINISTRATIVO

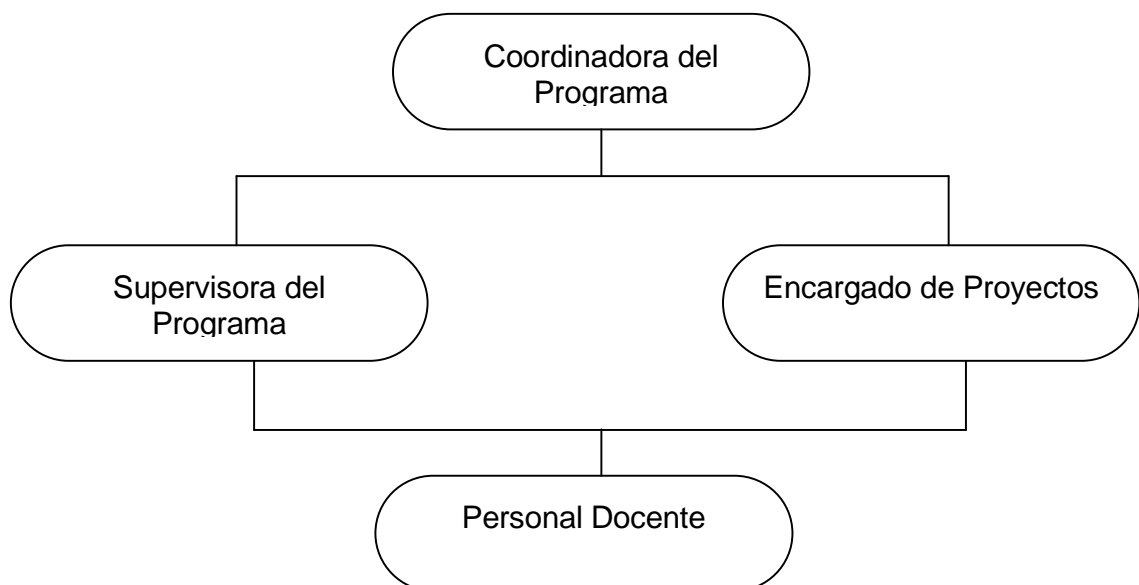
Planeamiento

Para el desempeño administrativo se han considerado algunos tipos de planes que permiten que los servicios y beneficios que ofrece el programa sean efectivos y respondan a las necesidades de la comunidad educativa. Para lo cual se crearon los siguientes planes:

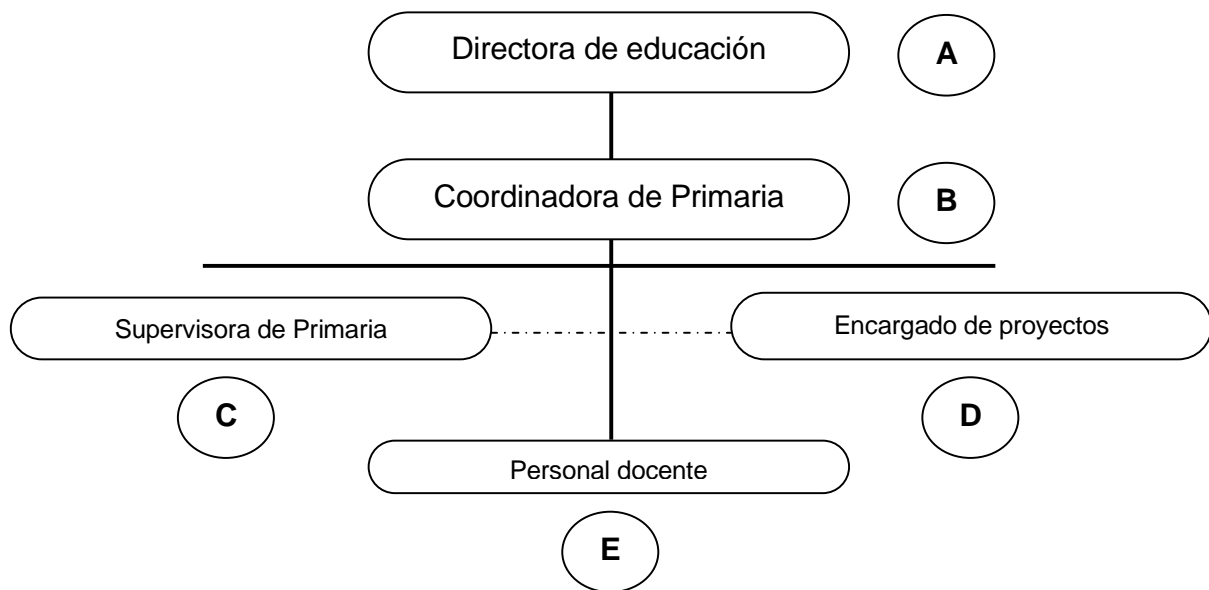
- Plan operativo anual poa (adjunto)
- Planificación por comisiones (finanzas, actividades sociales y culturales, higiene y mantenimiento, talleres)
- Guía anual para aulas recursos, proyecto de reforzamiento y tutoría especial
- Planes de contingencia (adjuntos)

Organización

El organigrama en forma lineal vertical que se presenta propone el mayor nivel de jerarquía dentro del programa a la coordinadora quién es profesora especializada en problemas de aprendizaje, encontrándose en la misma línea la supervisora del programa profesora de enseñanza media, el profesor de enseñanza media como encargado de proyectos y el personal docente (todos maestros de educación primaria urbana bajo dirección y supervisión de ambos.



Nota: Luego del análisis en consenso con la coordinación del programa se concluyó que según las normas y principios administrativos de unidad de mando y dirección, se sugiere la siguiente forma de organización:



Donde:

1. **A** es el ente con mayor autoridad en el área de educación y tiene mayor responsabilidad.
2. **B** es responsable ante **A**.
3. **C**, **D** y **E** son responsables inmediatamente ante **B** y mediatamente ante **A**.
4. **C** y **D** comparten el mismo nivel de funciones-

Funciones:

Coordinadora

- › Velar por el funcionamiento efectivo del programa.
- › Programar, planear, coordinar, dirigir y evaluar el trabajo del personal a su cargo.
- › Elaborar sus propios instrumentos de planificación, registros y control.
- › Tomar medidas de atención y prevención en casos difíciles de afiliados.
- › Elaborar informes mensuales de cada uno de los proyectos.
- › Velar por el cumplimiento del objetivo de elevar el nivel de rendimiento escolar de los estudiantes de primaria.
- › Apoyar la participación de brigadas y voluntarios en los proyectos del programa.
- › Gestionar el apoyo de sitios de trabajo en las diferentes escuelas.
- › Capacitar, mediar y crear formas de motivación de personal.
- › Coordinar, dirigir y ejecutar educación a estudiantes del aula ocupacional.
- › Gestionar la adquisición del recurso económico con el departamento de contabilidad.
- › Elaborar presupuesto anual.
- › Reportar evaluaciones de desempeño al personal docente al director de área.

Supervisora

- › Elaborar sus propios instrumentos de supervisión y buscar su aprobación
- › Seguir medidas de atención y prevención en casos difíciles de afiliados.
- › Coordinar atención a casos especiales

- › Coordinar la supervisión en aulas de reforzamiento escolar, tutoría especial, centro educativo y aulas recurso
- › Elaborar reportes mensuales de la supervisión
- › Velar por el cumplimiento del objetivo de elevar el nivel de rendimiento escolar de los estudiantes de primaria.
- › Apoyar la participación de brigadas y voluntarios en los proyectos del programa.
- › Apoyar la gestión en el apoyo de sitios de trabajo en las diferentes escuelas.
- › Retroalimentar el trabajo docente después de cada visita.
- › Reportar evaluaciones de desempeño al personal docente al coordinador de área.

Encargado Proyectos

- › Llevar a cabo el proceso de contratación de personal para apoyar el trabajo de escuela vacacional y de refuerzo.
- › Crear un horario de actividades de refuerzo agregando al proceso acciones de retroalimentación.
- › Programar la realización actividades como ejecución de tareas, retroalimentación de contenidos y realización de actividades de lectura
- › Elaborar sus propios instrumentos de planificación, registros y control.
- › Velar por el cumplimiento del objetivo de elevar el nivel de rendimiento escolar de los estudiantes de primaria.
- › Supervisar y verificar la fidelidad de proyectos de refuerzo y escuela vacacional.
- › Reportar estadísticas de logros de proyectos de reforzamiento y escuela vacacional.

Personal Docente

- › Programar, planificar, ejecutar, evaluar y reforzar la educación formal de los estudiantes afiliados.
- › Participar, programar y ejecutar el proyecto de reforzamiento, escuela vacacional y aula recurso según el comportamiento del alumnado.
- › Reportar informes de rendimiento escolar formal, de refuerzo, aula recurso y tutoría especial mensualmente.
- › Velar por el cumplimiento del objetivo de elevar el nivel de rendimiento escolar de los estudiantes de primaria.
- › Apoyar la participación de brigadas y voluntarios en los proyectos del programa.
- › Mantener comunicación abierta con sus supervisores y coordinadora.
- › Promover el desarrollo de actividades interactivas y creativas entre los estudiantes que fortalezcan el pensamiento crítico.

Existencia o no de manuales de funciones

Si existen. Al momento de iniciar sus actividades dentro del programa, cada miembro del es invitado al grupo de sesiones de orientaciones sobre las actividades que se llevan a cabo dentro de la fundación, y es dotado de documentos que registran cada uno de los procesos que se llevan a cabo internamente. Al mismo tiempo se le proporciona el documento sobre descripción del puesto, donde se registran los requisitos generales y específicos del nuevo elemento de primaria y se adjuntan las responsabilidades a las que se somete al inicial su conexión laboral.

Reglamento de trabajo (adjunto)

Existencia o no de carteleras: El programa de primaria cuenta con dos tipos de carteleras:

Informativa: que proporciona detalles sobre las actividades que se celebraron o celebrarán en un período de un mes con el objetivo de invitar a los miembros de otros programas a participar en movimientos culturales, de salud, recreativos, cívicos u otros que se programara realizar dentro de las instalaciones de la fundación.

Programática: que contiene a nivel interno las actividades que se celebrarán durante cada mes, proporcionando a los elementos de programa una acción preventiva sobre sus responsabilidades y acciones a realizar durante el período reportado.

Tipos de comunicación

Reuniones de personal cada 15 días

Oficios (según los motivos)

Certificación de actas (para informar sobre decisiones y acciones determinadas en reuniones extraordinarias)

Control

Registro de horario y asistencia por planilla personal

Control de solicitudes de permisos (a cargo de la coordinadora)

Registro de familias (a cargo de la coordinadora y supervisora)

Registro de docentes (a cargo de la coordinadora)

Control de préstamo de material (a cargo de encargado de bodega)

Evaluación del personal (formatos adjuntos)

Ficha de desempeño docente mensual (a cargo de la coordinadora)

Ficha de evaluación y desempeño docente (a cargo de la supervisora)

Ficha de evaluación de refuerzo escolar (a cargo de encargado de proyectos)

Ficha de evaluación aula recurso (a cargo de la supervisora)

Análisis de la información

Principales problemas	Soluciones a los problemas
Carencia de un reglamento interno para docentes	Socializar la creación de un reglamento que regule las funciones de cada uno de los docentes.
Falta de acoplamiento entre la supervisión y coordinación del programa causando inconformidad y confusión en el manejo de información de parte del personal docente.	
Antigüedad de algunos miembros del personal ha provocado el desfase entre las actividades que realizan y las funciones para lo cual han sido contratados, olvidando de esta manera la visión y resultados deseados de la fundación.	

RELACIONES

Para tener una visión amplia de las relaciones que se establecen entre la institución y otros miembros de la comunidad educativa, además de entes que rodean el entorno de la Fundación Familias de Esperanza, se presenta el siguiente recuadro:

Programa de Primaria	Otras áreas de la Fundación	Actividades	Otras Instituciones	Actividades
	Trabajo social	Reuniones de personal, transmisión de información y visitas familiares	Escuelas oficiales	Deportivas, recreativas Culturales, docentes, donaciones y talleres
	Psicología	Terapia del habla, conferencias para docentes, consultas psicológicas, fortalecimiento de personal	Dirección Departamental de Educación	Supervisión, rendición de cuentas y estadísticas, donaciones y talleres
	Hospitalidad y Voluntarios	Clases de ingles, visitas familiares, orientación pedagógica, voluntariado y tours	Municipalidad	Reuniones para acuerdos de control de tránsito y señalización, concursos, donaciones, visitas y tours municipales
	Salud	Jornadas dentales, jornadas de vacunación y consultas médicas	Policía municipal	Reuniones para acuerdos de control de tránsito y señalización

Análisis de la información

Principales problemas	Posibles Soluciones
Falta de coordinación entre las áreas de trabajo social y educación, causa falta de comunicación y desconocimiento de casos dando como resultado la insuficiencia en el tratamiento y solución de los mismos.	Fortalecer las líneas de comunicación entre áreas, creando momentos animados fortificando los lazos de confianza, respeto y comprensión.
Los tres psicólogos que programan, organizan y dirigen actividades con el personal docente y estudiantes del programa no tienen mayor apertura por el factor cuantitativo, causando un desfase entre ambas áreas.	Contratar los servicios de un nuevo psicólogo que atienda las necesidades específicas de los estudiantes del programa.

FILOSÓFICO, POLÍTICO, LEGAL

Filosofía de la institución:

Misión: Common Hope promueve esperanza y oportunidad en Guatemala, en asociación con niños, familias y comunidades que deseen participar en un proceso de desarrollo para mejorar sus vidas a través de educación, salud y vivienda.

Futuro soñado:

Mejoraremos continuamente nuestra filosofía de desarrollo humano para ser más eficaces.

Desarrollaremos una base de apoyo financiero sostenible y amplio que nos permita beneficiar a más gente.

Estableceremos sistemas de apoyo eficientes que nos permitan engrandecer nuestro trabajo.

Manejaremos nuestro crecimiento para servir a cuanta más gente sea posible.

Cambiaremos cada vez nuestra calidad y profundidad de trabajo para que pueda ser mejorado y aumentado.

Compartiremos nuestro conocimiento generosamente y nos asociaremos con otros que tienen valores similares.

Valores:

“Apertura, honestidad e integridad” Es estar dispuestos a recibir nuevas ideas, opiniones y personas. Decir la verdad, admitir mis errores y corregirlos. Ser consistente, con nuestro hablar y nuestro actuar.

“Respeto y honra de culturas” Significa aprender sobre las culturas representadas en la fundación, comprender las diferencias, celebrar las semejanzas y cuestionar los comportamientos que afectan el trabajo en equipo.

“Dedicación y pasión” Compromiso y amor para la misión y para los que forman el equipo.

“Crecimiento y desarrollo personal” Apoyar a nuestro compañeros para seguir aprendiendo, buscar talleres, observar a otros, ver que puedo aprender de ellos y como puedo contribuir a su crecimiento.

“Trabajo en equipo” Nuestra misión requiere integración. Cada miembro del equipo tiene que cumplir su función para lograr éxito. Significa apoyar y animar a nuestros compañeros. El trabajo en equipo es para crear fortaleza organizacional e individual.

“Rendición de cuentas” Debemos rendir cuentas el uno al otro. Tenemos que confiar en nuestros compañeros y darles libertad de cumplir la misión para ver los resultados.

“Visión de largo plazo” Significa buscar el objetivo y el éxito final, no la comodidad del corto plazo.

“Innovación y creatividad” Podemos inventar y crear, tomando riesgos para explorar nuevas estrategias de desarrollo.

“Paz y justicia” Trabajamos pacíficamente para concientizar sobre justicia en nuestro mundo.

“Buscar la verdad sin miedo” Significa escuchar abiertamente y analizar honestamente nuestro trabajo para asegurar que ayuda a cumplir la misión.

“Planificación contextualizada” Significa planificar con sensibilidad a la situación particular y ser abiertos a cambiar o tomar oportunidades que se presentan.

“Flexibilidad” Significa adaptarnos con ganas al mundo o el ambiente cambiante, al mismo tiempo de ser fiel a nuestros valores centrales.

“Participación y empoderamiento” significa lograr participación, haciendo solamente lo que la gente no puede hacer por si misma.

“Fe y esperanza” significa ser positivos ante el futuro, tener una mente y un semblante positivo creyendo que la misión es posible y que estamos haciendo un trabajo necesario.

Resultados deseados:

Graduarse de diversificado o vocacional equivalente.

Desarrollar habilidades de pensamiento crítico.

Tener confianza, compasión y habilidades organizacionales que les permitan ser multiplicadores de nuestro trabajo y agentes de cambio en sus comunidades.

Sistema de Afiliación y Desafiliación:

Requisitos de afiliación: Que el niño tenga tres años cumplidos, tener fe de edad o partida de nacimiento, que estudie (si está en edad escolar), el niño afiliado no puede recibir beneficios de otra organización, evitando la duplicidad de servicio.

Se entiende por sistema de clasificaciones al régimen de beneficios estandarizado, sencillo, justo y eficiente que permite la concesión de beneficios según las características familiares en aspectos de salud, vivienda y educación, tomando en cuenta la situación económica. Visto de este modo, las familias se clasifican en:

Familia clase A: Familia monoparental, poseedora de 6 a 8 hijos, con un ingreso mensual no mayor de Q600.00, sin afiliaciones en otras instituciones, padeciendo inestabilidad laboral, crisis familiar con patrones de violencia, drogadicción y alcoholismo, enfermedades crónicas presentes y sin vivienda propia.

Familia clase B: Familia monoparental, con características como baja escolaridad parental, poseedora de 4 a 6 hijos, vivienda alquilada, padeciendo enfermedades graves (no crónicas), sin afiliaciones extranjeras, con un ingreso mensual de Q.800.00 a Q. 1000.00 e inestabilidad laboral.

Familia clase C: Familia biparental, con un ingreso mensual de no menor de Q.1000.00, vivienda y salud estables, con hijos recibiendo educación privada y mínimo una afiliación extranjera.

Políticas:

Política Institucional sobre límites de apadrinados desafiliados o graduados

Escrita por: Comité Antigua y Apadrinamiento

Fecha vigencia: Septiembre 2004

Aplica a: Antigua y New Hope y Sucursal San Rafael

Common Hope ha reforzado en su Misión y Resultados Deseados que los apadrinados se gradúen de diversificado o vocacional equivalente hace aún más

fuerte su Misión. Nuestros límites en acceso a beneficios son determinados por la relación de una afiliación. El apadrinado goza de los beneficios de la Fundación durante el tiempo que se mantenga estudiando hasta graduarse. En el momento que un apadrinado decide abandonar sus estudios o se gradúa se procede a realizar el proceso sugerido para desafiliarlo o graduarlo.

El niño o joven desafiliado/graduado pasa a ser población no afiliada y por lo tanto ya no tiene acceso a los beneficios de la Fundación, no importando si él pertenece a una familia afiliada en donde existe otro apadrinado en el mismo núcleo familiar, el deseo es abrir un espacio de apoyo a alguien que aún no ha tenido oportunidad.

Los hermanos de un apadrinado, entre las edades de asistencia que estén apadrinados por otra organización tampoco gozan de los beneficios de la Fundación. Si en algún momento surgiera alguna necesidad con los niños o jóvenes desafiliados/graduados, ellos deben ser referidos al área de Apadrinamiento para hablar con la encargada de Afiliaciones, ella iniciará un proceso para determinar si es posible brindar la ayuda que necesitan, de forma temporal y caritativa (proyección Social externa), realizar una referencia con otra organización o simplemente explicar el por qué no se les puede brindar un apoyo. Nadie más puede brindar un tipo de asistencialismo a ellos excepto Afiliaciones o las personas que se definan en el proceso de seguimiento. (ver proceso y política de proyección Social).

Si un desafiliado busca una re-afiliación, se toma en cuenta su historia cuando el fue apadrinado, basados en la información documentada en su archivo físico, los espacios disponibles, la razón por la que fue desafiliado, las edades ideales y población en espera. El programa de Afiliaciones realiza los pasos para tomar la decisión final.

Si un joven desafiliado o graduado solicitara una afiliación para uno de sus hijos, ya no sería posible en proporcionarle el apoyo solicitado; porque la Fundación busca romper el ciclo de dependencia en nuestras familias y sobre todo en los jóvenes que ya han recibido un apoyo y que ellos han decidido terminar su afiliación.

Consideramos que el apoyo brindado durante la vida de su apadrinamiento es una base para que ellos tengan la capacidad de buscar recursos o solucionar sus necesidades inmediatas.

Política Institucional sobre Afiliaciones para empleados o hijos de empleados

Escrita por: Comité Antigua y Apadrinamiento

Fecha vigencia: Enero 2007

Aplica a: Antigua y New Hope y Sucursal San Rafael

Common Hope a través del programa de Afiliaciones teniendo como base la misión, visión, resultados deseados y el análisis realizado, ha determinado no afiliar a empleados y sus hijos, debido a que como profesionales con trabajo digno han logrado a través de esfuerzos propios y/o apoyos adicionales disminuir la brecha

hacia el desarrollo familiar y se puede generar un conflicto de interés entre sus derechos y responsabilidades como empleado y como afiliado.

Como Fundación buscamos apadrinar a familias con escasas oportunidades ya que el ideal es acompañarlas y a través de nuestros programas encaminarlas a un futuro diferente para que logren un nivel similar o superior al que como empleados ya se ha alcanzado.

El propósito de nuestra institución es apoyar a las familias más necesitadas que se encuentran en un proceso de desarrollo, teniendo como características, algunas situaciones que las hacen vulnerables y las diferencian de las demás. Estas familias participan con nosotros, en un proceso de evaluación desde que nos proporcionan sus datos hasta que se les otorga o no la afiliación.

Common Hope es sensible de los niveles de pobreza y necesidades a nivel nacional, sin embargo nuestro enfoque principal es apoyar objetivamente a los necesitados y mantener una relación transparente, así mismo límites con el personal.

*** Los afiliados que se encuentran laborando en el momento de la publicación de esta misma seguirán con la afiliación hasta que los estudiantes afiliados se gradúen o sean desafiliados por incumplimiento de alguna de las políticas de afiliación.

Política Institucional: Afiliación un mínimo de 50% de los niños por familia

Escrito por: Comité Antigua y Apadrinamiento

Fecha de vigencia: Enero 2007

Aplica: Antigua, New Hope y Sucursal San Rafael

Common Hope se ha identificado por ser una institución enfocada en la equidad entre las familias. Consideramos y creemos que el brindar múltiples afiliaciones desde el inicio de una afiliación ayudará en una familia a avanzar en su desarrollo y permitirá que más apadrinados logren los resultados deseados en una misma familia, y se cree una masa crítica en la familia de futuros agentes de cambio.

Esta política permitirá que Common Hope aumente el impacto del apoyo hacia la familia a la vez de ser más eficientes en la ejecución de programas. Por tal razón buscamos familias donde es posible encontrar un mínimo del 50% de niños para apadrinar. El número del 50% se define con los niños existentes en el momento de la aprobación de su afiliación. En números impares será 50% + 1. Tomando en cuenta las edades ideales para búsqueda de padrinos que son entre 3 años y 14.

En el momento de la aprobación de una afiliación se le explica a la familia que el número de hijos apadrinados por familia es fijo, o sea con este número ingresará a la Fundación y con éste concluirá naturalmente.

Se debe tomar en cuenta que la relación como familia afiliada termina al momento que el último hijo apadrinado es graduado de diversificado o vocacional equivalente y es el logro que se desea ya que con este nivel académico se duplican las

posibilidades económicas. Director o Coordinador de sitio y apadrinamiento deben buscar la meta estratégica y operativa de crecimiento y comunicarlo debidamente para que los programas hagan su planificación anual.

Política Institucional sobre Género

Escrita por: Apadrinamiento

Fecha vigencia: Enero 2007

Aplica: Antigua, New Hope y Sucursal San Rafael

Reconociendo que en Guatemala hay desigualdad en oportunidades, Common Hope a través de sus estudios realizados por la universidad de Wisconsin y el análisis interno sobre políticas existentes confirmó que un gran porcentaje de nuestros apadrinados graduandos han sido varones. Reconociendo que la mujer es clave en la educación familiar, y trasciende en generaciones en una forma positiva o negativa en la formación de su familia; Common Hope busca contribuir en la población femenina, adoptando un porcentaje de inclinación entre 5 a 10 por ciento hacia la mujer como máximo, al momento de la búsqueda en la población neta de crecimiento anual, a través de afiliaciones en cada sitio existente. Esta inclinación hacia la mujer en ningún momento pretende excluir a varones y tampoco buscamos ser una entidad netamente con enfoque femenino.

Política institucional Clasificaciones de Familias A, B y C

Escrito por: Comité Antigua y Apadrinamiento

Fecha de vigencia: Enero 2007

Aplica a: Antigua, New Hope y Sucursal San Rafael

Creyendo en la equidad interna consideramos que el contar con un instrumento de clasificación permitirá que nuestras decisiones o acciones sean enfocadas y tomadas en base a objetividad y no a subjetividad. Esta simplifica la toma de decisiones y reduce la inconsistencia de nuestras políticas existentes. El mismo evita que tengamos que hacer excepciones a beneficiarios en sus derechos y evita procesos burocráticos innecesarios.

Cada familia debe contar con una clasificación desde su ingreso a la Fundación. Su primera clasificación es asignada e ingresada por Apadrinamiento en la base de datos. Situaciones especiales permiten que una familia cambie su clasificación en cualquier momento, pero por lo menos esta es revisada y actualizada una vez al año con los criterios ya definidos por la institución. (Según los roles T.S. Afiliaciones, miembros en equipo nacional). En el Sitio de Antigua las afiliaciones individuales mientras exista su clasificación son revisadas e ingresadas por la coordinadora del programa de becas.

Como es una política institucional el Sitio de Antigua tendrá un tiempo estipulado para poder aplicarla en su totalidad a las familias actuales, más sin embargo para las familias de nuevo ingreso esto aplica desde el momento de la aprobación de la afiliación; desde enero del 2007.

En cada Sitio/Sucursal define la aplicación de la herramienta de clasificación teniendo un paquete de beneficios con la indicación de nivel de beneficios para afiliados bajo cada clasificación con las intervenciones existentes en el sitio/sucursal.

Antigua:

Clínica:

Clasificación "A" - Familiares de afiliados – 100% de apoyo y Apadrinados – 100%

Clasificación "B" - Familiares de afiliados – 75% de apoyo y Apadrinados – 100%

Clasificación "C" - Familiares de afiliados – 50% de apoyo y Apadrinados – 100%

Viviendas:

Clasificación "A" - 1 casa: 160 horas; 1 casa modelo: 240 horas, estufa: 10 horas; materiales: 1 hora por cada Q30 gastados.

Clasificación "B" - 1 casa: 240 horas; 1 casa modelo: 360 horas, estufa: 15 horas; materiales: 1 hora por cada Q20 gastados.

Clasificación "C" - 1 casa: 320 horas; 1 casa modelo: 480 horas, estufa: 20 horas; materiales: 1 hora por cada Q10 gastados.

* Nota: No realizan horas por servicios de saneamiento.

Educación/Becas:

Todos los porcentajes se refieren a: inscripciones, mensualidades, libros y la bolsa de útiles inicial. Uniforme y materiales extras (aplica a los apadrinados en carreras de básico y diversificado) tendrán topes por presupuesto y análisis educativo cada año.

Clasificación "A" – 95%

Clasificación "B" – 80%

Clasificación "C" – 80%

Nota: En el programa de becas Antigua la clasificación aplica para un año, esto significa que aunque su clasificación sea modificada por alguna situación especial durante el año, becas no modificará ésta en ese momento sino hasta el siguiente año; porque deseamos una estabilidad en gastos educativos por efectos presupuestarios y para lograr nuestro resultados deseado.

Si hubiera necesidad de ajustar la clasificación para tener una mayor cobertura cierto apadrinado, entonces el proceso a seguir es una referencia para proyección social durante el resto del año, en donde se realizarán los procesos indicados para la aprobación o negación de la misma solicitud según presupuesto.

En el Sitio de Nueva Esperanza su fecha límite para comunicar a familias/personal ésta política es el 31 de diciembre del 2007. Ellos estarán clasificando y definiendo los beneficios para el apadrinado y su familia durante el año del 2008. Esta política entra en vigencia a partir de enero del 2007 para nuevas familias. Para el Sitio de Antigua a

partir del 15 de junio del 2007. Para el Sitio de Nueva Esperanza a partir del 1 de enero del 2008.

Política Institucional: Exclusión de edades

Escrito por: Comité Antigua y Apadrinamiento

Fecha de vigencia: Enero 2007

Aplica a: Antigua, New Hope y Sucursal San Rafael

Sabiendo que en Guatemala al momento de cumplir 18 años de edad una persona se convierte en adulto independiente, entonces como Fundación nuestro rol es reforzar esa transición para empoderar a los jóvenes y sus familias.

Al extender el nivel de afiliación para los grados de básico y diversificado, debemos asegurarnos de brindar los beneficios a las personas que lo necesitan. La Fundación brinda beneficios a las personas que están en las edades no mayor de 19 años y no menor de 60 años. Ellas pueden ser:

- Padres de apadrinados
- Tutelas de apadrinados
- Hermanos (as) de apadrinados

Abuelos de apadrinados; Afiliaciones fija los miembros de la familia según la lista anterior y es modificado por Trabajo Social durante la vida de la afiliación. Cualquiera de estos miembros debe vivir en la misma casa y tener relación económica.

El contar con esta política brinda guianza y objetividad al momento de definir los miembros que tendrán acceso a nuestros programas. Esta política es vigente a partir del 1 de enero del 2007 para nuevas familias. Para el Sitio de Antigua con familias actuales estarán realizando una depuración de los miembros que tienen acceso a nuestros programas y estará terminado para el 15 de junio del 2007. No incluye en la depuración los pacientes que tienen enfermedades graves y dependen de nosotros. Trabajo Social y Salud estarán realizando planes para brindarles apoyo o realizar referencias a otras instituciones. Estos casos aparecerán como excepción de activos hasta el 31 de diciembre 2008.

Únicas excepciones en Antigua:

- Es el programa de PODER que puede brindar asesoría a personas no en listado arriba mencionado, y no otorga bienes o materiales
- Cursos o Talleres de carácter temporal que se extiende a la comunidad, teniendo claro que no se otorga mas que oportunidad de aprendizaje y únicamente cuando las necesidades de los afiliados con los beneficios comprometidos está siendo suplidas debidamente.

Ver un ejemplo de la aplicación de exclusión de edades a continuación. Cuando una familia solicita apoyo a un TS, porque desea que se le de acceso a clínica a un primo del apadrinado, quien vive con sus padres y hermanitos en la misma casa, el primo tiene 5 años. El Trabajador Social debe reforzar con la familia del apadrinado que el acceso a nuestra clínica es limitado y aunque ellos vivan en la misma casa no les da derecho a disfrutar de los

beneficios de nuestra clínica; porque no son parte de las personas definidas con acceso a nuestros programas. El Trabajador Social debe hacer referencia del primo hacia el Centro de Salud o el Hospital Nacional.

Política institucional: Uso de carné

Escrita por: Comité Antigua y Apadrinamiento

Fecha vigencia: Enero 1992

Aplica a: Antigua y New Hope

Como documento de identificación a nivel de Common Hope se hace uso de un carné; el cual es utilizado internamente para acceder a beneficios del proyecto y saber exactamente para quién de los apadrinados o familiares es el apoyo.

Al iniciar la relación de apadrinado se hace entrega del mismo el cual debe de cuidar y utilizar dentro de las instalaciones, en caso de extravío la familia debe acudir a la recepción general para hacer un pago de Q10.00, si la reposición es por deterioro (un año de impresión mínimo), cambio o pérdida de padrino se le realiza el cambio de una manera gratuita.

Todas nuestras familias son conocedoras de que no pueden llegar a solicitar apoyo sin el carné, desde el ingreso a las instalaciones deben presentarlo. Ningún trabajador está autorizado a atender a las familias sin éste documento.

Colores de Carné y Significado:

Blanco- Afiliación familiar o afiliación especial (tercera edad)

Rosado-Proyecciones Sociales Externas (obras de caridad, aprobados por Afiliaciones). San Rafael no cobra ninguna cantidad económica, mientras las familias se acostumbran a este documento. Por las características de la población el costo puede ser menor a Q10.00.

Política de Repitencia

Escrita por: Comité Antigua y Apadrinamiento

Fecha vigencia: Enero 2007 Revisión más reciente: Marzo 2008

Aplica a: Antigua y New Hope

Common Hope promueve oportunidad educativa para los apadrinados y cuenta con resultados deseados, siendo uno de estos "Graduar a jóvenes de diversificado o vocacional equivalente". Este resultado nos define claramente que nuestros esfuerzos deben ser enfocados en apoyar a nuestros apadrinados a lograrlo. Se reconoce que no todos los apadrinados cuentan con las mismas capacidades y algunos de ellos necesitan un poco más de apoyo y flexibilidad para ir avanzando al resultado deseado, y es necesario contar con una política que nos indique hasta donde podemos llegar antes de quitar la oportunidad a los estudiantes afiliados.

Como Fundación, tenemos la responsabilidad de monitorear, diagnosticar, e intervenir lo antes posible con los estudiantes con bajo rendimiento escolar para prevenir que

pierden clases y/o su año de estudios. Si el alumno pierde un año escolar, tiene un año más para ganar el grado, sabiendo que tiene el apoyo de la Fundación a través de un plan de acción elaborado junto con su Trabajador Social y/o Maestro, papás, y/u otros programas de apoyo dentro de la Fundación. El plan puede incluir reforzamiento, evaluaciones y/o un plan de consultas con psicología, u otros. Seguir el plan esta fuertemente recomendado pero al final de cuentas es decisión del alumno si aprovecha el apoyo o no.

La consecuencia que les toca si no aprovecha el plan es que si no gana el mismo grado la segunda vez que lo cursa, pierde su beca. Si el alumno gana el año sin aprovechar el plan creado, se logra el objetivo deseado y sigue su afiliación no hay consecuencia por no asistir a pasos del plan, siempre y cuando está lográndose el mismo objetivo de que gane el año. Ciertas circunstancias fuertes podrían ameritar un año más de gracia (2 años de repitencia del mismo grado en lugar de uno).

Circunstancia	Recomendaciones	Referencia de
Problema de aprendizaje diagnosticado	Plan de acción con psicología, TS, y maestros	Psicología
Enfermedad crónica o accidente grave, del estudiante o familiar	Tratamiento medico	Medico

Plan de Repitencia aplica a Primaria, Básicos y Diversificado

Creemos en oportunidades y 2das oportunidades en cada paso de la vida. Esta política aplica por grado y no por la vida de la afiliación, lo que significa que puede repetir más de un grado durante los años que le tome lograr el resultado deseado de graduarse de diversificado o vocacional equivalente, mientras no es ideal que repitan los niños reconocemos el estado del sistema educativo nacional y la Fundación debe buscar formas de mejorar la intervención educativa para evitar que los alumnos repitan tan frecuentemente.

Se analizará esta política a través de la documentación de casos que requiere o llama la atención para dar una excepción. .

La Sucursal de San Rafael debe analizar a partir de que fecha se puede empezar a aplicar la política.

Política institucional sobre Criterios de Desafiliación

Escrito por: Comité Antigua y Apadrinamiento

Fecha de vigencia: Enero 1995

Aplica a: Antigua, New Hope y Sucursal San Rafael

Common Hope promueve oportunidad en Guatemala en asociación con niños familias y comunidades que deseen un cambio al desarrollo a través de educación, salud y

viviendas; nuestras familias afiliadas desde el principio de su afiliación son conocedoras de nuestra Visión, Misión y resultados deseados para que de una manera conjunta podamos asociarnos y trabajar para lograr un futuro diferente.

De la misma manera que la familia se acerca a nosotros a solicitar apoyo para formar parte del sueño de Common Hope, de igual forma es ella quien decide terminar la relación antes de culminar uno de nuestros resultados deseados que literalmente dice: graduarlos de diversificado o vocacional equivalente.

Dentro del trabajo que se realiza se han identificado razones de peso que se consideran para procesar una desafiliación y se mencionan a continuación:

- No estudia (ver política de congelamiento)
- Está en otro proyecto
- Fuera de área (aplica a la familia)
- No quiere la afiliación
- Muerte del apadrinado
- Repitencia (ver política prevención e intervención en repitencia)
- No ha escrito cartas (durante los dos últimos años)
- No se tomo foto (durante los dos últimos años)
- No ha recogido correspondencia de sus padrinos (durante los dos últimos años)
- Se graduó
- No estudia en escuelas preferidas (ver matriz de escuelas preferidas)

Reglamentos internos

- Reglamento interno de trabajo regulado por código de trabajo de Guatemala (adjunto)
- Manual de funciones por puesto
- Reglamento interno del CEFE (adjunto)

Análisis de la información

Problemas del Sector	Soluciones a los problemas
Por la antigüedad del personal en algunos casos los reglamentos son desconocidos creando dislocación de actitudes, actividades y objetivos entre miembros del personal.	Fortalecer las líneas de comunicación entre áreas, creando momentos animados fortificando los lazos de confianza, respeto y comprensión. Socializar la creación de un reglamento que regule las funciones de cada uno de los docentes.

APENDICE III
ENCUESTAS PARA DIAGNÓSTICO INSTITUCIONAL

Guía de diagnóstico institucional

Información general:

Nombre de la institución: _____

Dirección: _____

Municipio: _____ Departamento: _____

Teléfono: _____

No. De Resolución o Acuerdo de creación: _____

Fecha de fundación: _____

Fundador (es): _____

Tipo de estudiantes atendidos: _____

Organización:

¿Cómo está organizada formalmente la institución? (Niveles jerárquicos)

¿Qué comisiones de trabajo funcionan en la institución?

Infraestructura:

Oficinas administrativas: Si _____ No _____ ¿Cuántas? _____

Salones de clase: Si _____ No _____ ¿Cuántos? _____

Laboratorios: Si _____ No _____ ¿Cuántos? _____

Servicios sanitarios: Si _____ No _____ ¿Cuántos? _____

Biblioteca: Si _____ No _____ ¿Cuántas? _____

Centro de documentación: Si _____ No _____ ¿Cuántos? _____

Salón de Educación Física Si _____ No _____ ¿Cuántos? _____

Cocina Si _____ No _____ ¿Cuántas? _____

Amplitud de oficinas administrativas

Poca _____

Necesaria _____

Suficiente _____

Amplitud de salones de clase
Poca _____ Necesaria _____ Suficiente _____

Iluminación de oficinas administrativas
Poca _____ Necesaria _____ Suficiente _____

Iluminación de salones de clase
Poca _____ Necesaria _____ Suficiente _____

Ventilación en las oficinas administrativas
Poca _____ Necesaria _____ Suficiente _____

Ventilación en los salones de clase
Poca _____ Necesaria _____ Suficiente _____

No. De escritorios para docentes: _____

No. De escritorios individuales para los estudiantes: _____

No. De Pizarras: Madera: _____ Fórmica _____

No. De computadoras: _____

No. De Maquinas de Escribir: Mecánicas _____ Eléctricas: _____

Material audiovisual: _____

Material de oficina: _____

Encuesta para personal administrativo

Instrucciones:

Señor Director: Con el fin de reunir información para realizar el Diagnóstico Institucional del plantel que dirige, se le solicita responder las siguientes preguntas. Gracias por su colaboración.

Área profesional:

Grado académico: _____

Tiempo de ejercer en el cargo: _____

Factor técnico administrativo:

¿Cuáles son las funciones principales que ejerce dentro del plantel educativo?

¿Cuáles son las actividades de planeamiento, organización, coordinación, control y supervisión que lleva a cabo?

¿Cuenta la institución con un Plan Operativo Anual POA o realiza usted personalmente planes de trabajo?

Si _____ No _____

¿Podría nombrar las actividades principales que se plantean en dichos planes?

¿Realiza reuniones de trabajo con el personal a su cargo?

Si _____ No _____

¿Con qué objetivos? _____

¿Capacita al personal docente a su cargo?

Si _____ No _____

¿Sobre qué asuntos? _____

¿Motiva continuamente al personal a su cargo?

Si _____ No _____

¿De qué manera? _____

¿Cree que las autoridades de la institución donde labora tienen buena relación con los miembros que tienen a su cargo? ¿Por qué?

Si _____ No _____

¿Por qué? _____

¿Funcionan dentro del establecimiento manuales de funciones o reglamentos internos?

Si _____ No _____

¿Cuáles y de qué manera? _____

¿Existen medios de comunicación o relaciones entre su organización, otras fundaciones, personas particulares o entes institucionales?

Si _____ No _____

¿Cuáles y de qué manera? _____

¿Utiliza medios de supervisión y evaluación de desempeño de personal a su cargo?

Si _____ No _____

¿Por qué y de qué manera? _____

¿Existen desde su punto de vista principales necesidades de la institución?

Si _____ No _____

¿Por qué y de qué manera? _____

Sus comentarios son valiosos. En el siguiente espacio puede escribir dudas o sugerencias que surjan de la información que se le ha solicitado.

Gracias por su colaboración.

Encuesta para personal docente

Instrucciones:

Profesor (a): Con el fin de reunir información para realizar el Diagnóstico Institucional del plantel donde labora, se le solicita responder las siguientes preguntas. Gracias por su colaboración.

Área profesional:

Grado académico: _____

Tiempo de ejercer en el cargo: _____

Funciones que realiza: _____

No. de alumnos que atiende: _____

Horario de trabajo: _____

Lugar de residencia: _____

Información general:

¿Qué material utiliza para realizar las funciones que le corresponden?

¿Elabora usted mismo (a) el material o permite que sus alumnos le ayuden? ¿Cómo obtiene los recursos para elaborarlo?

¿Qué actividades extracurriculares planifica y ejecuta dentro de la institución?

¿Ha sido capacitado (a) frecuentemente por el ente encargado de la coordinación sobre procedimientos prácticos para llevar a cabo sus funciones?

¿Se reúne continuamente con sus compañeros para planificar actividades escolares y extracurriculares?

¿Es miembro de una comisión de trabajo? ¿Qué tipo de actividades realiza?

¿Qué medios de evaluación y supervisión pone en práctica dentro de sus funciones?

¿Realizan actividades recreativas con otros miembros de la institución? ¿Cuáles?

¿Cree que las autoridades de la institución donde labora tiene buena relación con los miembros que tienen a su cargo? ¿Por qué?

¿Cuál es la mayor fuente de motivación que recibe de parte de las autoridades en la institución donde labora?

Desde su punto de vista ¿Cuáles son las principales necesidades de la institución?

¿Es el salario mensual una fuente de motivación importante para usted?

Sus comentarios son valiosos. En el siguiente espacio puede escribir dudas o sugerencias que surjan de la información que se le ha solicitado.

Gracias por su colaboración.

APENDICE IV

Guía de Actividades del Perfil del proyecto

Objetivo	Actividades
Diseñar un módulo de actividades basadas en la integración del aprendizaje significativo dirigido al personal docente del programa de primaria de la Fundación Familias de Esperanza	Definir áreas de aprendizaje y destrezas básicas a desarrollar según cada área
	Recopilación de material e investigación bibliográfica que apoya la fundamentación del módulo
	Modificar actividades y adecuarlas a las áreas de aprendizaje y al método lúdico
	Crear hojas de trabajo que complementan las actividades
	Identificar otras actividades que fortalecen el proceso de integración del aprendizaje significativo
Introducir el módulo de actividades al proyecto de reforzamiento escolar para fortalecer el desarrollo de destrezas básicas que promuevan aprendizaje significativo	Redacción e integración del módulo
	Socialización del módulo con el personal docente del programa de primaria de FFdE
	Ejecución de sesiones de retroalimentación al personal
	Aplicar módulo de actividades basadas en la integración del aprendizaje significativo en los estudiantes que participan del proyecto de reforzamiento escolar del programa de primaria de la Fundación Familias de Esperanza
Sugerir cinco áreas de aprendizaje significativo que desarrollan destrezas básicas de aprendizaje para futuros módulos del proyecto de reforzamiento escolar del programa de primaria de la Fundación Familias de Esperanza	Aplicación de la encuesta para personal docente para evaluar los resultados obtenidos de la aplicación de cinco áreas integradas de aprendizaje significativo
	Verificar estadísticas de asistencia de los estudiantes al proyecto de reforzamiento escolar
	Verificar estadísticas de promoción escolar y compararlas con ciclos escolares 2,006 y 2,007
	Interpretar la información con la coordinadora y el encargado del proyecto de reforzamiento del programa para crear acuerdos de seguimiento y evaluación del módulo de actividades basadas en la integración del aprendizaje significativo

ANEXOS

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES PARA EL AÑO 2,007

MES	ACTIVIDADES	ENCARGADO
ENERO	<p>3 entrega de útiles escolares a Escuela San José. Elaborar bolsas, planificar, hacer material, ordenar salones, limpiar, presentación de planes etc.</p> <p>4 presentaciones de maestros a las diferentes escuelas. Ordenar, decorar y limpiar salones.</p> <p>5 Bienvenida a maestro y celebración.</p> <p>29 Presentar reglamento a maestros y padres de fam. Entrega de útiles escolares a diferentes Escuelas y Colegios. Organización de fólder.</p> <p>15 Almuerzo para directores de diferentes escuelas.</p> <p>15 al 19 Semana de Capacitaciones. Se inicia a cancelar facturas o recibos.</p> <p>22 al 26 elaboración de planificación y materiales, entrega de listado de alumnos. Iniciamos clases.</p> <p>29. Reunión de afiliados.</p> <p>31 entrega de planes.</p>	<p>Karla y Carlos.</p> <p>Sandra, Claudia, Hugo.</p> <p>Comisión</p> <p>Lisbeth, maestros del CEFE, comisión.</p> <p>Lisbeth, Daniel, Karla.</p> <p>Maestros de primaria.</p> <p>Maestros de primaria.</p>
FEBRERO	<p>1 actualización de la Base de Datos.</p> <p>2 revisiones de planificación y otros.</p> <p>5 al 9 Elaboración de plan de rehabilitación por alumno. (Tomando en cuenta sus áreas bajas de la evaluación pedagógica).</p> <p>Guía de trabajo de los dos meses.</p> <p>9 y 23 Reunión de primaria, celebración del día del cariño.</p> <p>12 al 16 organizar el reforzamiento, tutoría especial</p> <p>14 celebración del día de la amistad.</p> <p>16 Visita Familiar</p> <p>19 al 23 Visitas a escuelas y supervisión.</p> <p>28 Taller para maestros # 1</p>	<p>Carlos</p> <p>Karla y Lisbeth</p> <p>Maestros del CEFE y Lisbeth</p> <p>Lisbeth y comisión.</p> <p>Lisbeth y encargada.</p> <p>Maestros</p> <p>Maestros del CEFE</p>
MARZO	<p>1 TRABAJAR MATERIAL</p> <p>2 Reunión de primaria</p> <p>5 Inicio de Tutoría Especial y Reforzamiento.</p> <p>6 Material</p> <p>7 Material</p> <p>9 Ingresar notas.</p> <p>12 al 16 Visitas a escuelas. Visita Familiar</p> <p>16 Torneo de Lecto-escritura.</p> <p>29 y 30 Hacer evaluaciones de maestros. Carnaval.</p> <p>28 Hacer informe mensual. Taller # 2 Misa de Ceniza.</p> <p>29 Ingresar notas.</p>	<p>Maestros</p> <p>Lisbeth</p> <p>Maestros</p> <p>Maestros</p> <p>Maestros</p> <p>Carlos</p> <p>Karla, Carlos y Lisbeth</p> <p>Karla</p> <p>Primaria</p> <p>Ligia</p> <p>Lisbeth y Karla</p>

	<p>19 Kermés para recaudar fondos para excursión 20 Concurso de higiene. 21 y 22 Revisión de Exámenes. 23 Reunión de primaria. 26 al 30 Visitas a escuelas. Visita Familiar 30 Hablar de casos. Y vía crucis en la mañana. Reunión 1 con papas. 29 y 30 Concurso Arte Semana Mayor</p>	<p>Lisbeth -Karla, Lisbeth y Carlos. Lisbeth y comisión Carlos Lisbeth y comisión</p>
<p>ABRIL</p>	<p>2 al 6 Semana Santa 9 al 13 visitas a escuelas 10 Revisión de notas 12 Visita Familiar 13 Reunión de primaria y concurso de dibujo. 16 Platica 1 sobre el SIDA 13 Entrega de notas a papas. 23 al 27 visitas a escuelas 24 Hacer plan mensual. 25 Taller # 3 para maestros 26 Visita Familiar 27 Reunión de primaria. Torneo de cálculo. Evaluaciones de maestros. 30 Hacer informe mensual.</p>	<p>Karla, Carlos y Lisbeth. Maestros Maestras de 2do. Maestros Karla, Carlos y Lisbeth. Maestros Maestros Lisbeth Lisbeth.</p>
<p>MAYO</p>	<p>1 Feriado 4 Reunión de primaria 7 al 12 visitas a escuelas. 10 visita familiar. Día de la Madre 11 Revisión de Record 15 visitas a escuelas 18 Excursión 21 al 25 visitas a escuelas. 23 Taller de autoestima en los salones. 24 visita familiar. 25 Platica 2 sobre SIDA. . Reunión de primaria. 28 Hacer plan mensual. Evaluación de maestros 30y 31 revisión de exámenes y discusión de un caso y informe mensual. 30 Taller # 4 para maestros 31 Día recreativo para los niños del CEFE en las ruinas.</p>	<p>Karla, Carlos y Lisbeth. Elly Karla, Carlos y Lisbeth. Comisión Maestros Mineduc (posib) Lisbeth Maestros y Lisbeth Maestros y Lisbeth</p>

<p>JUNIO</p>	<p>1 elaboración de planificación 4 al 8 evaluación de rendimiento de estudiantes 11 y 12 revisiones de notas. 14 visita familiar. 8 Reunión de primaria. 11 al 16 visitas a escuelas. 18 al 22 Ferio de Lecto-escritura. 21 visita familiar 22 Reunión de primaria 25 al 29 visitas a escuelas. Día del maestro. 27 Taller # 5 para maestros 28 Hacer plan mensual. Evaluación de maestros.</p>	<p>Maestros Lisbeth Karla y Lisbeth Maestros Lisbeth Karla, Carlos y Lisbeth Lisbeth Karla, Carlos y Lisbeth Lisbeth</p>
<p>JULIO</p>	<p>10 al 16 visitas a escuelas. 5 visita familiar 13 Reunión de primaria. 23 al 27 visitas a escuelas. Revisión de exámenes 24 Día del invento de desecho. 25 Feriado 19 visita familiar. revisión de exámenes. 27 Reunión de primaria. Torneo de talentos 30 Hacer plan mensual. Hacer informe mensual. Hacer evaluaciones de maestros. 31 Taller # 6 para maestros</p>	<p>Karla, Carlos y Lisbeth Maestros Lisbeth Karla, Carlos y Lisbeth Maestros Virginia y Ligia Lisbeth Maestros Lisbeth</p>
<p>AGOSTO</p>	<p>1 al 3 visitas a escuelas. 9 Visita Familiar 10 Reunión de primaria. 17 Discusión de un caso. 20 al 24 visitas a escuelas. 23 Visita Familiar 1 y 2 Revisión de exámenes. 24 Reunión de primaria. 27 Platica del SIDA 28 organizar clausura de refuerzo. 29 Revisión de Record. Hacer informe mensual. Hacer evaluaciones de maestros. 29 Taller # 6 para maestros</p>	<p>Karla, Carlos y Lisbeth Maestros Karla, Carlos y Lisbeth Maestros Karla y Lisbeth Encargado y maestros. Lisbeth</p>
<p>SEPTIEMBRE</p>	<p>3 al 7 visitas a escuelas. 4 Revisión de exámenes. 12 Revisión de notas, Prim. etc. 13 Visita Familiar</p>	<p>Karla, Carlos y Lisbeth Lisbeth y Karla Maestros</p>

	<p>14 Torneo y actividad de Independencia. 17 al 21 visitas a escuelas. 21 Reunión con padres de afiliados. 24 Juegos de la Esperanza 25 Juegos de la Esperanza 26 Juegos de la Esperanza. Taller # 6 para maestros 27 Hacer plan mensual. Hacer informe mensual. Hacer evaluaciones de maestros. 28 discusión de un caso.</p>	<p>Sonia y Anabella Karla, Carlos y Lisbeth Comisión Comisión Comisión Lisbeth Lisbeth Maestros</p>
OCTUBRE	<p>15 al 17 revisión de prim., certificados, notas. 11 y 12 Refacción para maestros de las escuelas. 5 y 19 Reunión de primaria. 12 Evaluar el reforzamiento. 29 Hacer informe mensual. Evaluación de maestros del año que concluye. 15 al 19 Organizar la escuela vacacional. 22 al 26 Capacitación de Escuela Vacacional 31 Taller 9 para maestros 19 Celebración del día del niño y clausura del año escolar. Organizar útiles escolares, Solicitar Ticket y Sacar Estadística</p>	<p>Lisbeth Lisbeth Lisbeth Maestros Lisbeth Comisión Deyfi Hugo Comisión</p>
NOVIEMBRE	<p>2 Inicia Escuela Vacacional con una reunión con papas. 9 y 16 Reuniones de primaria. 29 Hacer informe mensual. Hacer el informe de las capacitaciones. Hacer evaluaciones de maestros. Material para el 2,007 28 Taller # 10 de clausura 22 de octubre al 30 Entrega de ticket 26 al 30 organizar expedientes. 19 al 23 Nuevas evaluaciones 29 y 30 Teclear el plan 2,007 Organizar útiles escolares</p>	<p>Lisbeth Lisbeth Todos Lisbeth Maestros Hugo Comisión Maestros Maestros Adelso, Ana, Lis, Ligia Comision</p>
DICIEMBRE	<p>Evaluar la escuela vacacional, Hacer bolsas Recibir útiles escolares Participar en canastas Entrar útiles. Realizar material. Organizar comisiones. Contar útiles y organizar las bolsas. Hacer inventarios. Vacaciones.</p>	<p>Primari</p>

CENTRO EDUCATIVO FAMILIAS DE ESPERANZA

Carretera San Juan del Obispo

La Antigua Guatemala

Tel. 78324111

Limpieza y Ornato

Encargados de Comisión: Prof. Leonel Pérez y Profa. Virginia Alvarez

JUSTIFICACIÓN

Ante la necesidad de mantener el colegio con orden, limpieza y en buen estado, se ha implementado el siguiente plan con actividades que serán de beneficio para el edificio escolar, áreas recreativas y a su vez para los alumnos, maestros y visitantes.

Competencia	Actividades	Descripción	Responsables
Utiliza adecuadamente los enseres de limpieza para mantener limpio y ordenado su entorno	Limpieza del frente de los salones	Cada grado se encarga de la limpieza y cuidado del frente y costado (s) de su salón de clases	Maestros de planta Maestras practicantes
	Limpieza y cuidado de la jardineras	Se deberá regar y podar las plantas de las jardineras, así como limpiar dicha área	Maestros asignados para cada semana
	Recolección de basura	Después de cada receso se recolecta la basura de cada salón de clases y de los recipientes de basura colocado en el colegio y llevándolas al depósito de la fundación	Maestros asignados para cada semana
	Regado de Áreas recreativas	Se pedirá la colaboración de don Fernando para el apoyo de dicha actividad	Maestros asignados para cada semana

Calendario

Mes	Fechas	Grado
Enero	22-26	1°.
Enero – Febrero	29-2	2°.
Febrero	5-9	2°.
	12-16	3°.
	19-23	3°.
Febrero – Marzo	26-2	4°.
Marzo	5-9	1°.
	12-16	2°.
	19-23	2°.
	26-30	3°.
Abril	2-6	3°.
	9-13	4°.
	16-20	1°.
	23-27	2°.
Abril – Mayo	30-4	2°.
Mayo	7-11	3°.
	14-19	3°.
	21-25	4°.
Mayo – Junio	28-01	1°.
Junio	4-8	2°.
	11-15	2°.
	18-22	3°.
	25-29	3°.
Julio	2-6	4°.
	9-13	1°.
	16-20	2°.
	23-27	2°.
Julio – Agosto	30-3	3°.
Agosto	6-10	3°.
	13-17	4°.
	20-24	1°.
	27-31	2°.
Septiembre	3-7	2°.
	10-14	3°.
	17-21	3°.
	24-28	4°.

COMISIÓN DE DISCIPLINA

PARTE INFORMATIVA:

CENTRO EDUCATIVO FAMILIAS DE ESPERANZA
LA ANTIGUA GUATEMALA

PROFESORAS RESPONSABLES:

SONIA ORTIZ DE DIAZ Y ANABELLA RIVERA MARROQUIN

JUSTIFICACION:

La comisión de disciplina ante la necesidad de velar por el orden y la responsabilidad en horario de entrada, recreo, actos cívicos, salida y actividades de diferente índole, establece normas que beneficien el desarrollo integral de los alumnos y alumnas de este centro educativo con la colaboración directa de los docentes, maestras practicantes, padres de familia y la Dirección de este centro.

COMPETENCIAS:

- Practica las normas establecidas dentro y fuera del Centro Educativo.
- Se adapta al reglamento que se debe cumplir dentro y fuera del Centro Educativo.

DESARROLLO:

- Los alumnos y alumnas de 1º. a 4º. Primaria deberán presentarse de 7:00 a 7:30 horas, entrando por la puerta del edificio de Educación de la Fundación. La puerta se cerrará a las 7:30 horas y los alumnos que ingresen después de la hora indicada deberán hacerlo por la puerta principal de la Fundación.
- Los alumnos y alumnas no tienen autorización para salir del Colegio.
- Cada profesor o profesora es encargado de velar por la disciplina de su grupo, especialmente en actividades cívicas, culturales y deportivas que se programen.
- Los alumnos, alumnas y profesores deberán utilizar la gabacha como uniforme, dentro del horario de clases. Al momento de retirarse, deberá dejar la gabacha dentro del salón de clases.
- El horario de recreo de los alumnos y alumnas de 1º. A 4º. Primaria es de 10:00 a 10:30.

- El profesor/a de planta y las maestras practicantes son responsables del control de la disciplina en hora de recreo.
- Los profesores encargados de las llaves de la puerta de entrada, elaborarán un calendario semanal para distribuir lugares a cuidar en horario de recreo.
- Los profesores y profesoras de este centro, deben permanecer con sus alumnos en actividades programadas dentro y fuera de la clase.
- Dentro de los edificios no se permite el juego de bicicletas, pelotas de fútbol, objetos contundentes, así como correr inadecuadamente y estar fuera del aula sin motivo justificado.
- La comisión de disciplina llevará un record de los alumnos que cometan faltas.

AMONESTACIONES:

Cada profesor o profesora definirá las sanciones a cumplir con cada alumno. Los maestros deberán regirse a las normas establecidas por la comisión de disciplina y en caso de no cumplir alguna, es responsabilidad de los encargados de la semana de reportar por escrito a la dirección.

OBSERVACION:

Lo no previsto en el plan será resuelto por la comisión respectiva y la Dirección de este Centro Educativo.

Gracias a todos por su apoyo y colaboración.

Profa. Sonia Ortiz

Comisión de Disciplina

Profa. Anabella Rivera

Comisión de Displina

Vo.Bo. _____

Profa. Lisbeth Velásquez

Directora CEFE



CENTRO EDUCATIVO FAMILIAS DE ESPERANZA PROGRAMA GENERAL COMISIÓN DE CULTURA 2007

1. JUSTIFICACIÓN:

Con la expectativa de desarrollar distintas actividades del ciclo escolar 2,007 y lograr la participación e integración de niños, nos damos a la tarea de elaborar y presentar este plan, la cual da a conocer las diferentes actividades a realizar durante todo el año en el Centro Educativo Familias de Esperanza.

2. OBJETIVOS GENERALES:

Lograr la integración, participación y colaboración de los alumnos en las diferentes actividades programadas en el ciclo escolar 2,007.

Descubrir y desarrollar diferentes talentos en los niños para expresar sus diferentes cualidades en otros ámbitos.

a. OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

Que el niño conozca la importancia de nuestros Símbolos Patrios, Cultura y Tradiciones guatemaltecas a través de los Momentos Cívicos y Culturales.

Desarrollar y fortalecer en los niños, diferentes talentos y destrezas a través de la participación en las diferentes actividades culturales.

3. ENCARGADOS DE COMISIÓN:

Profa. Ligio Xiomara Pol Silva y Profa. Elly Evangelina Estrada González

Fecha	Mes de Enero 2,007	Encargado
22	☺ Inicio de Clases y Bienvenida de Alumnos	☺ Personal Docente y Maestras Practicantes
	Mes de Febrero 2007	Encargado
14	☺ Día de la Amistad	☺ Personal Docente
20	☺ Celebración de Carnaval	☺ Personal Docente
26	☺ Lunes Cívico (Día de la Marimba)	☺ Primero Primaria
	Mes de Marzo 2007	Encargado
19	☺ Lunes cívico	Segundo A
19	☺ Kermes del Centro Educativo Familias de Esperanza	Personal Docente
28	☺ Miércoles de ceniza	Personal Docente Maestras practicantes y alumnos en general
30	☺ Via Crucis del Centro Educativo	Personal Docente Maestras practicantes y alumnos en general
	Mes de Abril 2007	Encargado
16	☺ Lunes cívico (Día de las Américas)	Segundo B
	Mes de Mayo 2007	Encargado
10	☺ Celebración del día de la madre	Profa. Sonia Ortiz y Profa. Anabella Rivera
14	☺ Lunes cívico (día del Popol Vuh)	Maestras practicantes
	Mes de Junio 2007	Encargado
11	Lunes cívico (Día del Medio Ambiente)	Pre-primaria
25	Día del maestro	Personal Docente y Direccion
	Mes de Julio 2007	Encargado
16	Lunes cívico (Día del Quetzal)	Tercero A

	Mes de Agosto 2,007	Encargado
20	Día cívico (Día de los Pueblos Indígenas)	Tercero B
30 y 31	Celebración de aniversario del Centro Educativo Familias de Esperanza	Dirección y personal docente
	Mes de Septiembre 2007	Encargado
14	Actividades Culturales de Independencia (Acto Cívico)	Cuarto Primaria
	Mes de Octubre 2007	Encargado
19	Celebración del día del Niño y clausura	Dirección y personal docente
24 a 26	Juegos de la Esperanza	Dirección y personal docente

Nota: Las fechas propuestas y actividades pueden modificarse de acuerdo a los intereses y necesidades de la comunidad educativa.

Centro Educativo Familias de Esperanza Plan Operativo Anual 2007

Directora: Lisbeth del Carmen Cárdenas Velásquez

Supervisora: Ana Hivett Armas Torres

Dirección: Km. 2 Carretera a San Juan del Obispo, Antigua Guatemala

Jornada: Matutina

Niveles: Preprimario y Primario

Códigos por Nivel: Preprimario 03-01-1305-42

Primario 03-01-1306-43

Área: Urbana

Sector: Privado

Recursos Humanos:

Nombre	Puesto	Grado
Lisbeth del Carmen Cárdenas Velásquez	Directora Técnico- Administrativa	- - -
Francisco Berganza	Secretario	- - -
Paola Xiomara Ramos Morales	Maestra de Grado Pre-primaria	Párvulos
Aura Marina Hernández	Maestra de Grado Pre-primaria	Preparatoria
Anabella Rivera Marroquín	Maestra de Grado Primaria	Primero
Sonia Elizabeth Ortiz	Maestra de Grado Primaria	Segundo
Virginia Enoé Alvarez Carcúz	Maestra de Grado Primaria	Segundo
Ligia Xiomara Pol	Maestra de Grado Primaria	Tercero
Elly Evangelina Estrada González	Maestra de Grado Primaria	Tercero
Victor Leonel Pérez López	Maestro de Grado Primaria	Cuarto

El Centro Educativo Familias de Esperanza, busca desarrollar todas las potencialidades y la capacidad de aprender de los niños y niñas, comprometiéndolos en su propio proceso, para lo cual se han generado medios de aprendizaje relacionados a la cotidianidad y relevancia en educación que combaten la deserción y repitencia. Para el ciclo escolar 2007 el Proyecto Educativo Familias de Esperanza abre sus puertas como parte de los servicios de Fundación Familias de Esperanza, dispuesto para estudiantes de nivel Preprimario y Primario de familias de escasos recursos, por medio del cual se esta creando la oportunidad de fortalecer en forma integral la educación y brindándoles oportunidad de sus propias familias. Basado en estas metas en coordinación, tanto maestros como personal administrativo programan anualmente las siguientes actividades:

Objetivos:

- « Prever actividades, procesos y festividades acordes con la metodología pedagógica del centro escolar a realizar durante el ciclo escolar, organizando comisiones, fechas y recursos que sean factibles y viables.
- « Proporcionar a los responsables de la operación del presente POA una perspectiva de las acciones, funciones y diligencias que deben cumplir durante el ciclo 2007.

Maestras Practicantes (INSOL)

1º. Primaria	Rosario Quiñónez, Lendy y Laura Maribel García
2º. A Primaria	Irma Nimajá Pérez, Neisy Muchuch y Evelyn García
2º. B Primaria	Lilia González, Vilma García y Alicia Simón
3º. A Primaria	Claudia Violeta Sicán, Isabel Paredes y Heidy Celis
3º. B Primaria	Lisbeth Chacón, Gabriela Echeverría y Lucía González
4º. Primaria	Ana del Rosario Sas, Paola Tezén y Ana Cecilia Zelada

ENERO

3	« Inicio de labores « Redacción, Lectura y Firma del Acta de Inicio de Labores « Presentación de personal (Maestros de Planta « Reunión de Personal (Revisión, modificación y reimpresión de Reglamento Escolar) « Reorganización de Personal y Asignación de Grados y Sección	Dirección Técnico-Administrativa Personal Docente Maestras Practicantes
5	« Bienvenida a personal docente, maestras practicantes	
8	« Inscripciones / Entrega de listado de útiles	Personal docente
8 a 19	« Adecuación de Mobiliario y Equipo de los salones de clases / Ambientación de salones / Pintar « Planificación Anual (Guía de Trabajo) « Elaboración de material didáctico	Personal Docente Maestras Practicantes
8 a 12	« Entrega de útiles escolares a estudiantes afiliados	Dirección Técnico-Administrativa
15 a 19	« Capacitación de Personal	Dirección Técnico Administrativa
22	« Inicio de clases « Inician pruebas auditivas y de lenguaje	Departamento de psicología
29	« Reunión de Padres de Familia (Presentación de reglamento escolar)	Dirección Técnico-Administrativa Personal Docente
31	« Entrega y Revisión de Planificación Anual (Guía de Trabajo)	Dirección Técnico-Administrativa

FEBRERO

2	« Revisión de Planificación Anual (Guía de Trabajo)	Dirección Técnico-Administrativa
5 a 9	« Elaboración de plan de rehabilitación según áreas bajas	Personal Docente Dirección Técnico Administrativa
14	« Celebración Día de la Amistad	Personal Docente
20	« Celebración Carnaval	Personal Docente
26	« Lunes Cívico	Primero Primaria
12 a 16	« Revisión de Expedientes Estudiantiles	Dirección Técnico-Administrativa Personal Docente
16	« Solicitud de Venta de Recibo Operación Escolar	Dirección Técnico-Administrativa
9 y 23	« Reunión de Personal	Dirección Técnico-Administrativa
12 a 23	« Organización, Programación y Planificación de Escuela de Reforzamiento	Dirección Técnico-Administrativa Personal Docente
16	« Visitas Familiares	Personal Docente

28	« Taller para maestros	Dirección Técnico-Administrativa Personal Docente
26 a 28	« Evaluación de Personal	Dirección Técnico-Administrativa

MARZO

	« Evaluaciones de la 1ª. Unidad	Personal Docente Maestras Practicantes
21 y 22	« Entrega y Revisión de Pruebas Escritas	Personal Docente Dirección Técnico-Administrativa
5	« Inicia Escuela de Reforzamiento	Dirección y Personal Docente
19	« Celebración de Kermés	Personal Docente
20	« Torneo de Higiene	Profa. Elly Estrada
29 y 30	« Evaluación de Personal	Dirección Técnico-Administrativa
1 y 15	« Visitas Familiares	Personal Docente
28	« Taller para maestros	Dirección Técnico-Administrativa
12	« Lunes Cívico	Segundo Primaria A
28	« Misa de Ceniza	Dirección Técnico-Administrativa
30	« Vía crucis	Dirección Técnico-Administrativa Personal Docente, Maestras Practicantes
29	« Concurso de Arte Semana Mayor	Profa. Ligia Pol
2 y 23	« Reunión de Personal	Dirección Técnico-Administrativa

ABRIL

9 y 10	« Revisión de cuadros finales de unidad	Dirección Técnico-Administrativa
13	« Reunión de padres de familia / entrega de calificaciones	Dirección Técnico-Administrativa
2 a 6	« Feriado de Semana Mayor	
12 y 26	« Visitas Familiares	Personal Docente
27 y 30	« Evaluación de Personal	Dirección Técnico-Administrativa
16	« Lunes cívico « Platica No. 1 sida	Segundo Primaria B
25	« Taller para maestros	Dirección Técnico-Administrativa Personal Docente
13 y 27	« Reunión de Personal	Dirección Técnico-Administrativa
18	« Día mundial del libro – Actividad de Literatura para un pensamiento crítico	Dirección Técnico-Administrativa
30	« Torneo de Cálculo	Elly Estrada Victor Leonel Perez

MAYO

1	« Asueto Día del Trabajador	
10 y 24	« Visitas familiares	Personal Docente
10	« Celebración día de la Madre « Revisión de Record Anecdótico	Profa. Sonia Ortíz Profa. Anabella Rivera Dirección Técnico-Administrativa
18	« Excursión Escolar	Dirección Técnico-Administrativa y Personal Docente
30	« Taller para maestros	Dirección Técnico-Administrativa Personal Docente

4 y 25	« Reunión de personal	Dirección Técnico-Administrativa
23	« Taller de autoestima	Dirección Técnico-Administrativa
25	« Platica No. 2 sida	Dirección Técnico-Administrativa
30 y 31	« Evaluación de Personal	Dirección Técnico-Administrativa
14	« Lunes cívico	Maestras Practicantes
31	« Día Recreativo (Propuesta: Ruinas)	Víctor Leonel Pérez
30 y 31	« Revisión y entrega de exámenes	Dirección Técnico-Administrativa

JUNIO

4 a 8	« Evaluaciones 2ª. Unidad	Dirección Técnico-Administrativa Personal Docente
14 y 28	« Visitas Familiares	Personal Docente
11 y 12	« Revisión de cuadros 2ª. Unidad	Dirección Técnico-Administrativa
15	« Reunión de Padres de Familia / Entrega de calificaciones	Dirección Técnico-Administrativa Personal Docente
18 a 22	« Feria de la lecto-escritura	Dirección Técnico-Administrativa Personal Docente
8 a 22	« Reunión de personal	Dirección Técnico-Administrativa
25	« Día del Maestro	Dirección Técnico-Administrativa
27	« Taller para maestros	Dirección Técnico-Administrativa Personal Docente
11	« Lunes Cívico	Preprimaria
28 y 29	« Evaluación de personal « Auto-evaluación	Dirección Técnico-Administrativa Personal Docente

JULIO

6	« Actividad Final de Maestras Practicantes	Maestras Practicantes
20	« Día del Pensamiento Crítico	Dirección Técnico-Administrativa Personal Docente
5 y 19	« Visitas Familiares	Personal Docente
13 y 27	« Reunión de personal	Dirección Técnico-Administrativa
24	« Día del Invento del Desecho	Profa. Anabella Rivera Profa. Elly Estrada
25	« Asueto Santiago de los Caballeros	
31	« Taller para maestros	Dirección Técnico-Administrativa Personal Docente
16	« Lunes Cívico	Tercero Primaria A
30 y 31	« Evaluación de personal	Dirección Técnico-Administrativa
30	« Torneo de Talentos	Profa. Ligia Pol Profa. Virginia Alvarez

AGOSTO

9 y 23	« Visitas Familiares	Personal Docente
10 y 24	« Reunión de personal	Dirección Técnico-Administrativa
17	« Torneo de Motricidad Gruesa y Fina	Dirección Técnico-Administrativa Profa. Anabella Rivera
20	« Lunes Cívico	Tercero Primaria B
30 y 31	« Evaluación de personal	Dirección Técnico-Administrativa

29	« Taller para maestros	Dirección Técnico-Administrativa Personal Docente
30 y 31	« Celebración de Aniversario o Actividades culturales y recreativas	Dirección Técnico-Administrativa Personal Docente
6 a 10	« Evaluaciones 3ª. Unidad	Dirección Técnico-Administrativa Personal Docente
1 y 2	« Entrega y revisión de Evaluaciones	Personal Docente Dirección Técnico-Administrativa
17	« Reunión de Padres de Familia / Entrega de calificaciones	Personal Docente Dirección Técnico-Administrativa
27	« Platica No. 3 sida	
13 y 14	« Entrega y revisión de cuadros	Personal Docente Dirección Técnico-Administrativa

SEPTIEMBRE

12y 13	« Actividades culturales de Independencia	Dirección Técnico-Administrativa Prof. Leonel Pérez y Profa. Elly Estrada
14	« Acto Cívico de Independencia	Cuarto Primaria
6 y 20	« Visitas familiares	Personal Docente
14 y 28	« Reunión de personal	Dirección Técnico-Administrativa
26	« Taller de maestros	Personal Docente Dirección
28	« Finaliza escuela de reforzamiento	Personal Docente Dirección Técnico-Administrativa
27 y 28	« Evaluación de personal	Dirección Técnico-Administrativa
29	« Revisión del Record Anecdótico	Dirección Técnico-Administrativa

OCTUBRE

19	« Celebración del día del Niño	Personal Docente Dirección Técnico-Administrativa
3 y 4	« Entrega y Revisión de evaluaciones	Personal Docente Dirección Técnico-Administrativa
8 a 12	« Evaluaciones 4ª. Unidad	Personal Docente Dirección Técnico-Administrativa
15 a 17	« Revisión de cuadros finales	Dirección Técnico-Administrativa
5 y 19	« Reunión de personal	Dirección Técnico-Administrativa
19	« Auto-evaluación	Personal Docente
19	« Clausura	Dirección y Personal Docente
31	« Taller de maestros	Dirección Técnico-Administrativa Personal Docente
30 y 31	« Evaluación de personal	Dirección Técnico-Administrativa
15 y 16	« Juegos de la Esperanza	Personal Docente Dirección Técnico-Administrativa
12	« Evaluación de Escuela de reforzamiento	Personal Docente
15 a 26	« Planificación de Escuela Vacacional	Dirección Técnico-Administrativa

26	« Reunión de padres de familia / Entrega de Calificaciones « Clausura	Dirección Técnico-Administrativa Personal Docente
31	« Redacción, Lectura y Firma del Acta de Cierre de Labores	Dirección Técnico-Administrativa

Nota: Las fechas propuestas y actividades pueden modificarse de acuerdo a los intereses y necesidades de la comunidad educativa involucrada.

Vo. Bo. _____
Lisbeth del Carmen Velásquez Cárdenas

**CENTRO EDUCATIVO FAMILIAS DE ESPERANZA
PLAN DE CONTINGENCIA EN CASO DE EMERGENCIA 2007
CASO DE INUNDACION**

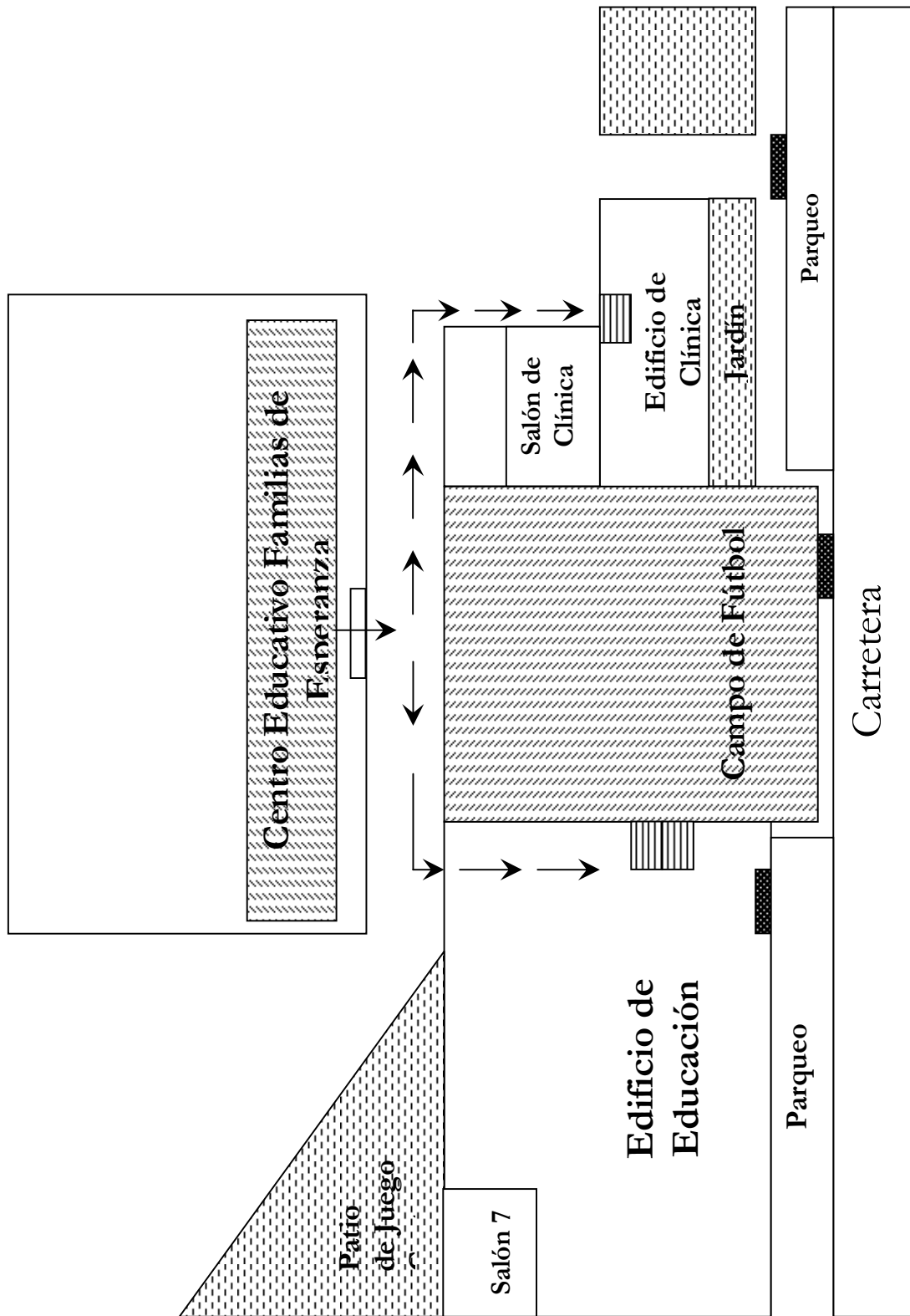
Objetivo General: Facilitar las medidas de prevención que deberán ejecutarse en caso de Inundación y el recurso humano responsable de ejecutarlas y coordinarlas en el menor tiempo posible.

Procesos Previos:

- Tramitar la adquisición de insumos que faciliten las medidas tomadas en caso de emergencia, tales como frazadas, alimentos no perecederos y agua potable.
- Llevar a cabo reuniones de información y capacitación a personal docente sobre medidas y procedimientos que se favorezcan el proceso de evacuación en caso inundación.
- Realizar simulacros que permitan identificar los puntos a fortalecer en caso de emergencias.

Objetivos Específicos	Actividad	Recursos	Responsables
<p>Garantizar la integridad física y emocional de los alumnos mediante asegurarles un espacio de refugio.</p> <p>Proveer alimentación necesaria a los estudiantes y docentes refugiados.</p>	<p>1. Evacuar a los alumnos en el siguiente orden: 1°. Primero Primaria A 2°. Primero Primaria B 3°. Segundo Primaria A 4°. Segundo Primaria B 5°. Tercero Primaria A 6°. Tercero Primaria B</p> <p>2. Dirigir a los estudiantes de las secciones A al salón multiusos del edificio de Educación, y a los estudiantes de las secciones B al salón multiusos del edificio de Clínica.</p> <p>3. Instalar alfombras en las áreas de refugio para resguardar a estudiantes y docentes.</p> <p>3. Distribución de frazadas.</p> <p>4. Agenciar el traslado de meriendas a los salones de refugio.</p>	<p>Humanos: Personal Docente Personal Administrativo Personal Técnico</p> <p>Físicos: Alfombras Frazadas Alimentación Botiquín</p>	<p>En el orden correspondiente:</p> <p>Sonia Ortiz Claudia González Hugo Hernández Deyfi Castañeda Karla Rodas</p> <p>Ligia Pol Felipe González Anabella Rivera Lisbeth Cárdenas Daniel Alvarez</p>

PLAN DE EVACUACIÓN



**CENTRO EDUCATIVO FAMILIAS DE ESPERANZA
PLAN DE CONTINGENCIA EN CASO DE EMERGENCIA 2007
CASO DE TERREMOTO**

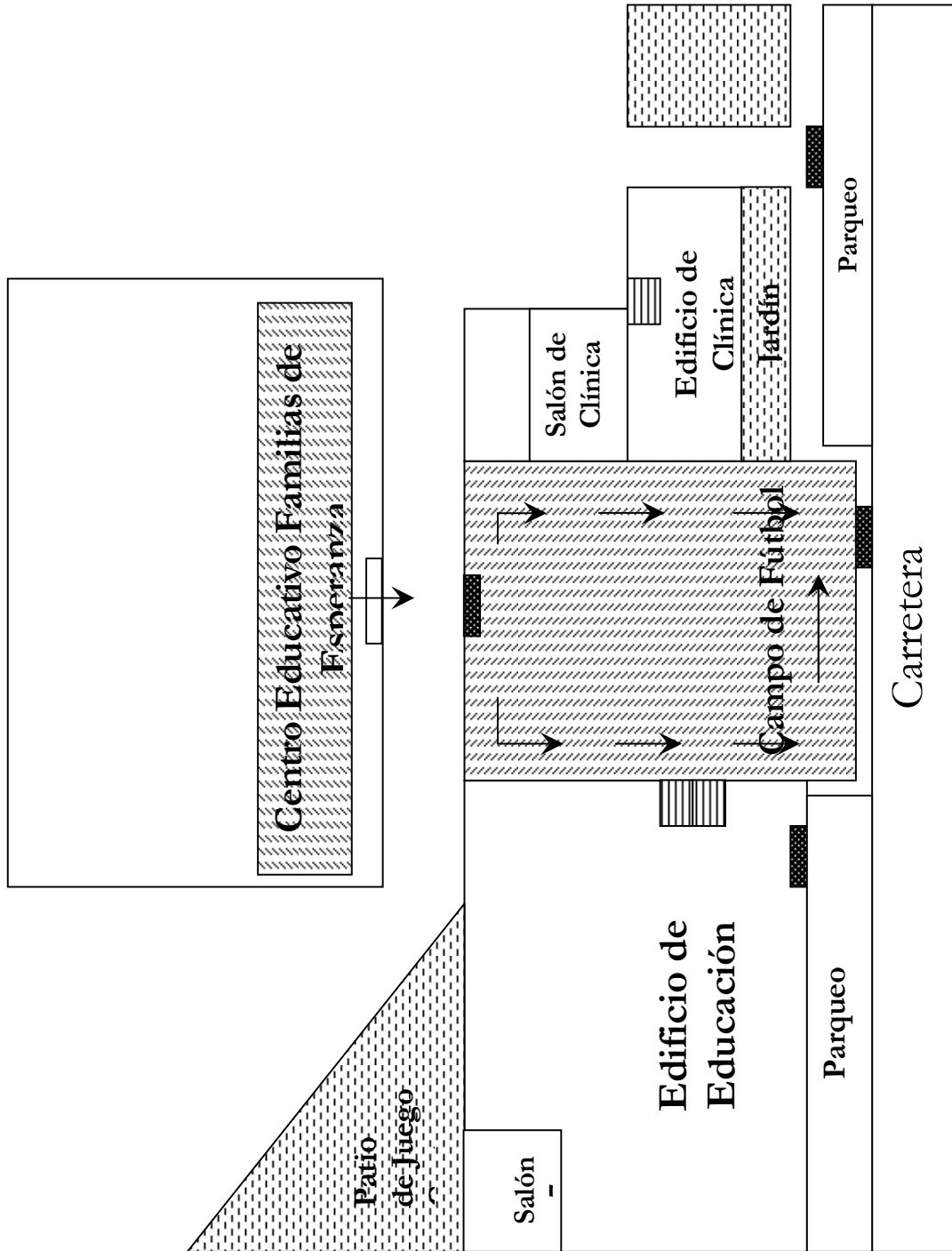
Objetivo General: Facilitar las medidas de prevención que deberán ejecutarse en caso de terremoto y el recurso humano responsable de ejecutarlas y coordinarlas en el menor tiempo posible.

Procesos Previos:

- Tramitar la adquisición de insumos que faciliten las medidas tomadas en caso de emergencia, tales como frazadas, alimentos no perecederos y agua potable.
- Llevar a cabo reuniones de información y capacitación a personal docente sobre medidas y procedimientos que se favorezcan el proceso de evacuación en caso de sismos fuertes o terremotos.
- Realizar simulacros que permitan identificar los puntos a fortalecer en caso de emergencias y orientar a los estudiantes sobre la manera de proceder en caso de sismos fuertes o terremotos.

Objetivos Específicos	Actividad	Recursos	Responsables
<p>Garantizar la integridad física y emocional de los alumnos mediante asegurarles un espacio de refugio.</p> <p>Proveer alimentación necesaria a los estudiantes y docentes refugiados.</p>	<p>1. Evacuar a los alumnos en el siguiente orden: 1°. Primero Primaria A 2°. Primero Primaria B 3°. Segundo Primaria A 4°. Segundo Primaria B 5°. Tercero Primaria A 6°. Tercero Primaria B</p> <p>2. Dirigir a los estudiantes a las instalaciones del campo de fútbol, ubicado frente al centro educativo.</p> <p>3. Instalar alfombras en las áreas de refugio para resguardar a estudiantes y docentes.</p> <p>3. Distribución de frazadas.</p> <p>4. Agenciar el traslado de meriendas a los salones de refugio.</p>	<p>Humanos: Personal Docente Personal Administrativo Personal Técnico</p> <p>Físicos: Alfombras Frazadas Alimentación Agua para beber</p>	<p>1. En el orden correspondiente:</p> <p>Sonia Ortiz Claudia González Hugo Hernández Deyfi Castañeda Karla Rodas</p> <p>Ligia Pol Felipe González Anabella Rivera Lisbeth Cárdenas Daniel Alvarez</p>

PLAN DE EVACUACIÓN



**CENTRO EDUCATIVO FAMILIAS DE ESPERANZA
PLAN DE CONTINGENCIA EN CASO DE EMERGENCIA 2007
CASO DE INCENDIO**

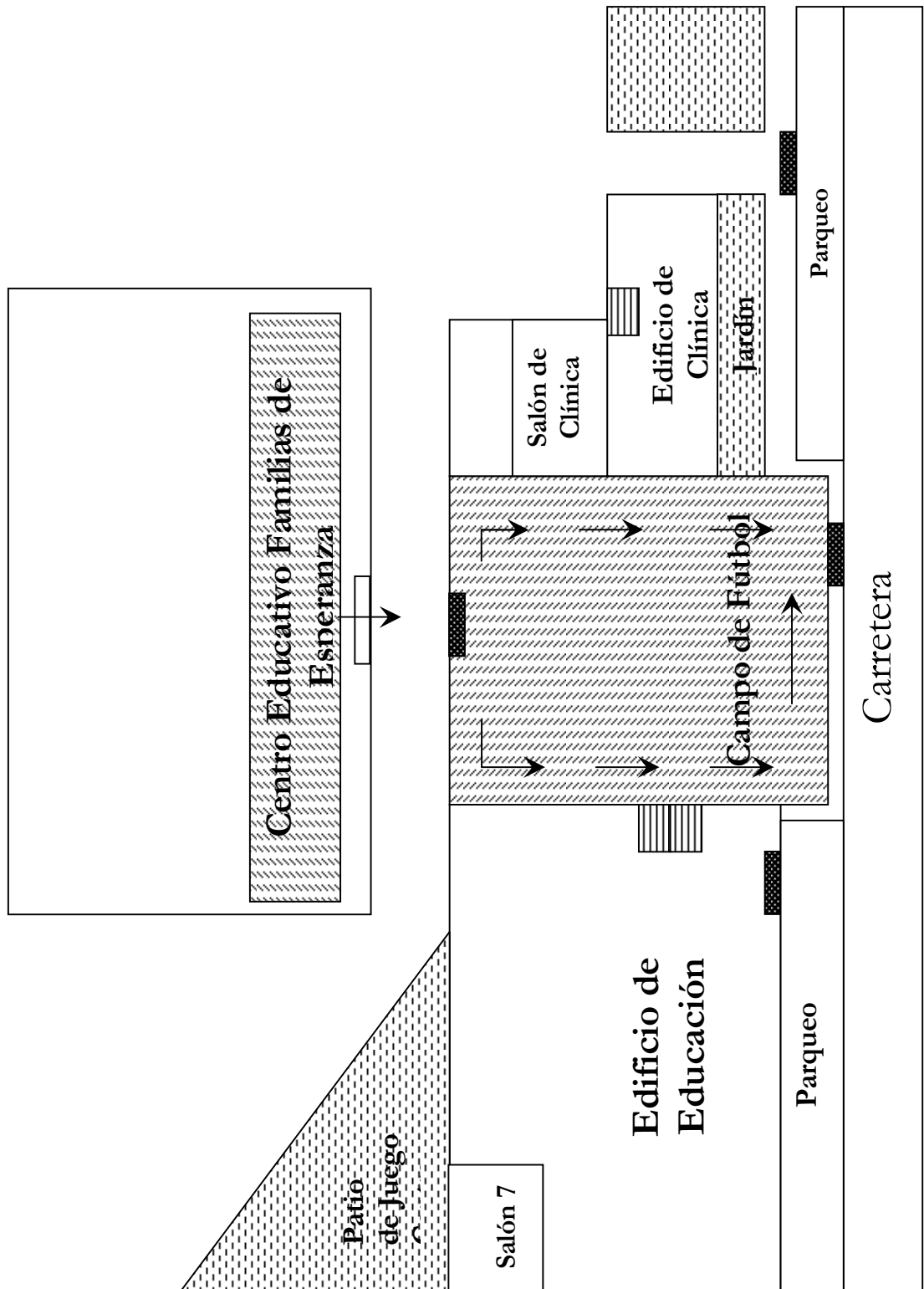
Objetivo General: Facilitar las medidas de prevención que deberán ejecutarse en caso de incendio y el recurso humano responsable de ejecutarlas y coordinarlas en el menor tiempo posible.

Procesos Previos:

- Tramitar la adquisición de insumos que faciliten las medidas tomadas en caso de emergencia, tales como frazadas, alimentos no perecederos, agua potable y un botiquín.
- Llevar a cabo reuniones de información y capacitación a personal docente sobre medidas y procedimientos que se favorezcan el proceso de evacuación en caso de un incendio.
- Realizar simulacros que permitan identificar los puntos a fortalecer en caso de emergencias y guiar a maestros y estudiantes sobre los pasos a dar en caso de presentarse un incendio en las instalaciones del colegio.

Objetivos Específicos	Actividad	Recursos	Responsables
<p>Garantizar la integridad física y emocional de los alumnos mediante asegurarles un espacio de refugio.</p> <p>Proveer alimentación necesaria a los estudiantes y docentes refugiados.</p>	<p>1. Evacuar a los alumnos en el siguiente orden: 1°. Primero Primaria A 2°. Primero Primaria B 3°. Segundo Primaria A 4°. Segundo Primaria B 5°. Tercero Primaria A 6°. Tercero Primaria B</p> <p>2. Dirigir a los estudiantes a las instalaciones del campo de fútbol, ubicado frente al centro educativo.</p> <p>3. Instalar alfombras en las áreas de refugio para resguardar a estudiantes y docentes.</p> <p>3. Distribución de frazadas.</p> <p>4. Agenciar el traslado de meriendas a los salones de refugio.</p>	<p>Humanos: Personal Docente Personal Administrativo Personal Técnico</p> <p>Físicos: Alfombras Frazadas Alimentación Agua Potable Botiquín</p>	<p>1. En el orden correspondiente:</p> <p>Sonia Ortiz Claudia González Hugo Hernández Deyfi Castañeda Karla Rodas</p> <p>Ligia Pol Felipe González Anabella Rivera Lisbeth Cárdenas Daniel Alvarez</p>

PLAN DE EVACUACIÓN



CENTRO EDUCATIVO FAMILIAS DE ESPERANZA
Carretera San Juan El Obispo
La Antigua Guatemala

REGLAMENTO ESCOLAR INTERNO 2007

INTRODUCCION

El presente reglamento contemplado en el Centro Educativo Familias de Esperanza; tiene como propósito: orientar, guiar y dirigir las actividades, procesos, responsabilidades y compromisos de discentes y de padres de familia durante el presente ciclo. El mismo podrá ser modificado de acuerdo a las necesidades de atención hacia los usuarios y estándares de calidad que la Fundación Familias de Esperanza se propone sobre el servicio educativo que brinda, respondiendo a las precisiones de las familias y disposiciones de la Dirección Técnico Administrativa del establecimiento bajo régimen en del Ministerio de Educación Nacional.

CAPITULO 1
DE LOS ALUMNOS

Art. 1º. Todo estudiante debe cumplir con el horario de clases establecido, siete treinta la entrada y doce treinta la salida.

Art. 2º. Los estudiantes deben respetar normas higiénicas que implican baño diario, limpieza de su vestuario y uniforme, cepillado de dientes y cuidado en la aseo del cabello.

Art. 3º. Todos los estudiantes son responsables de observar valores de respeto, disciplina y colaboración en el aseo del establecimiento en general.

Art. 4º. Es responsabilidad de los estudiantes asistir regularmente a clases.

- Todos los estudiantes deben observar respeto, honestidad, honradez, disciplina, usar vocabulario adecuado y colaboración en todas las actividades que se del establecimiento.

Art. 5º. El material y útiles escolares deben estar debidamente presentables y cuidados, como compromiso de los estudiantes.

Art. 6º. Los estudiantes deben cuidar de no portar ningún tipo de arma u objeto dentro del establecimiento que pueda dañar su integridad o la de otra persona.

Art. 7º. Ningún estudiante podrá retirarse del establecimiento sin previa autorización de la dirección y de los padres de familias.

Art. 8º. Toda falta cometida por el estudiante debe será registrada en el diario anecdótico. Las faltas serán corregidas y para el efecto se describen las sanciones en el capítulo 3 del presente reglamento.

CAPITULO II DE LOS PADRES DE FAMILIA

Art. 1º. Los padres de familia son responsables de asistir a las reuniones programadas por el claustro docente para enterarse del rendimiento, disciplina, avance y dificultades encontrados en sus hijos.

Art. 2º. Cada padre de familia debe apoyar a sus hijos en el cumplimiento de sus tareas.

Art. 3º. Enviar una nota o informar personalmente casos de inasistencia o impuntualidad.

Art. 4º. Cumplir y apoyar en el cumplimiento de los procesos de disciplina que se establezcan dentro del salón de clases.

Art. 5º. Cumplir con la higiene de sus hijos diariamente.

Art. 6º. Firmar la tarjeta de calificaciones según el cronograma de actividades programado por el claustro del establecimiento y entregarla de vuelta en los próximos 3 días después de la reunión.

Art. 7º. Visitas al maestro o alumno y consultas que el padre de familia desee realizar deben ser autorizadas por la dirección del establecimiento. Ningún padre de familia esta autorizado para ingresar a las instalaciones del colegio sin previa autorización de la dirección.

CAPITULO III DE LAS SANCIONES

Art. 1º. En caso de inasistencia o impuntualidad continua la sanción procederá así: una mañana de acompañamiento por parte del padre o madre de familia en el salón de clases para apoyar en las actividades que el maestro (a) considere oportuno.

Art. 2º. Si un alumno incurre continuamente en falta de higiene el padre o madre es responsable de asistir al colegio y solventar la falta bañando a su hijo o hija.

Art. 3º. Por descuido o destrucción del mobiliario y equipo el padre de familia tiene el compromiso de reponer o reparar el equipo perdido o deteriorado.

Art. 4º. Si el alumno incumpliera con tareas, deberá resolverlas en clase utilizando el periodo de receso.

Art. 5º. De presentarse inasistencia a reuniones programadas por el personal docente y la dirección o incumplimiento de presentar la tarjeta de calificaciones en el tiempo asignado, el padre o madre de familia podrá demandar información en una siguiente reunión. De considerarlo necesario el maestro (a) podrá reprogramar una reunión extraordinaria con el padre del familia.

Fundación Familias de Esperanza
Programa de Primaria
Ficha de Evaluación Docente

Maestro(a) _____ Fecha de la visita _____

Instrucciones: La presente apreciación pretende evaluar su desempeño laboral dentro del programa, se realizarán los comentarios necesarios, para ayudar y orientar a mejorar su ejercicio haciendo énfasis en lo que ha logrado y los aspectos que necesite mejorar.

Aspectos a Observar	Punteo				
	5	4	3	2	1
Generales					
• Puntualidad					
• Presentación Personal					
• Comunicación y Relación Docente – Alumno					
• Colaboración y Dedicación en sus responsabilidades					
• Actuación Profesional (forma de expresarse, manejo de conflictos, cordialidad, auto-disciplina, iniciativa,					
• Técnicos					
• Entrega de planificación en fecha indicada					
• Organiza bien su tiempo, para atender equilibradamente los diferentes tareas					
• Domina al grupo de alumnos					
• Distribuye el espacio de trabajo					
• Distribuye a los alumnos en grupos de trabajo					
• Usa el tiempo propicio y sigue su horario de actividades					
• Orienta el interés por el tema: Evoca conocimientos previos sobre el tema y los relaciona con situaciones de la vida real					
• Despierta interés en el niño mediante estimulación continua					
• Su voz es perceptible y agradable					
• Domina el Tema					
• Usa técnicas y procedimientos adecuados al tema					
• Elabora y usa material didáctico / recursos adecuados					
• Permite la participación activa y adicional del alumno					
• Hace explicaciones claras y precisas					
• Facilita el desarrollo de actividades de pensamiento crítico					
• Revisa, entrega y asigna tareas (Refuerza conocimientos y prácticas erróneas)					
• Ajusta las actividades evaluativas a las condiciones y recursos disponibles					

TOTAL: _____

Sugerencias y Observaciones: _____

 Coordinadora del Programa

 Supervisora de Primaria

 Maestro (a)

Fundación Familias de Esperanza
Área: Educación
Programa: Primaria
Ficha de Supervisión Desempeño Mensual

Maestro: _____ Mes: _____

Competencia: Realiza tareas y actividades que complementan el Proceso Educativo y le permiten destacar como Docente de Calidad.

No.	Aspectos Generales	Calificación				
		5	4	3	2	1
1.	Puntualidad en el horario de trabajo					
2.	Puntualidad en la realización de actividades (organización del tiempo para la entrega de planes, entrega de hojas de visita, entrega de folletos para talleres, tareas extra-ordinarias que se le asignen, cuadros o registros de evaluación)					
3.	Entrega de Informes, Hojas de Visitas, Planes, Exámenes y Otros					
4.	Presentación Personal					
5.	Comunicación y Relación Docente-Alumno					
6.	Comunicación y Relación entre compañeros de trabajo					
7.	Participación pro-activa en las reuniones de trabajo (Puntualidad, respeta y valora las opiniones de los demás, facilita la comunicación,					
8.	Iniciativa y creatividad					
9.	Organización del tiempo (da de su tiempo cuando se le necesita)					
10.	Organización y Limpieza de su espacio de trabajo					
11.	Colaboración y Dedicación en las Tareas que le corresponden					
12.	Colaboración y Dedicación en las Tareas que le son asignadas en periodos especiales					
13.	Actuación Profesional (Dinamismo, apertura, cordialidad, corrección, ética, y profesionalismo)					

TOTAL: _____

Sugerencias y Observaciones:

 Coordinadora del Programa

 Supervisora del Programa

 Maestro (a)

Fundación Familias de Esperanza

Área: Educación

Programa: Primaria

Ficha de Evaluación: Proyecto de refuerzo para un aprendizaje integrado y significativo

Maestro: _____ Fecha: _____

Competencia: Práctica actitudes y destrezas para reforzar la tarea docente y fortalecer áreas básicas, estableciendo un ambiente creativo, dinámico y académico.

Instrucciones: Los criterios de evaluación son: HE: hay evidencia, T: trabajando y NE: no hay evidencia.

No.	Aspectos Generales	Apreciación
01	Puntualidad en el horario de trabajo	
02	Presentación Personal	
03	Instrucciones: Oportunas, Claras y Precisas	
04	Uso de la guía de actividades	
05	Iniciativa y creatividad en la adecuación de actividades, motivación constante	
06	Organización del tiempo	
07	Organización e higiene del espacio	
08	Manejo de Asistencia y Puntualidad	
09	Apoyo en la realización de tareas (instrucción, revisión, corrección y reforzamiento de contenidos)	
10	Relación y Comunicación Maestro-Alumno	

Observaciones o sugerencias: _____

Maestro (a)

Vo.Bo. _____
Supervisora de Primaria

Vo. Bo. _____
Encargado del Proyecto

Vo. Bo. _____
Coordinadora de Primaria

Fundación Familias de Esperanza

Área: Educación

Programa: Primaria

Ficha de Evaluación Aula Recurso

Maestro: _____

Fecha: _____

Área en Trabajo: _____

Destreza a Desarrollar: _____

No.	Aspectos a Evaluar	Percepción	Observaciones o Sugerencia
01	Puntualidad		
02	Presentación Personal		
03	Organización del Tiempo y Espacio de Trabajo		
04	Relación y Comunicación Maestro-Alumno		
05	Actuación Profesional		
06	Uso de Guía y Plan de Trabajo		
07	Iniciativa y Creatividad		
08	Motivación que estimula la participación y sociabilidad		
09	Aplicación de técnicas y estrategias para una aprendizaje significativo		
10	Integración de destrezas		
11	Revisión, corrección y reforzamiento de procesos enfocados al área en trabajo		

Observaciones: _____

Maestro (a)

_____ Supervisor(a) de Primaria

_____ Coordinadora de Primaria

Reglamento Interior – Fundación Familias de Esperanza

Introducción

Este reglamento será un acuerdo flexible forjado entre la Fundación Familias de Esperanza y su personal. La intención es que no sea un documento estático. Puede crecer y cambiar en cuanto las condiciones cambien y lo requieran. Se escribe este reglamento para documentar con claridad las expectativas del personal y de la Fundación, con el fin de cumplir con nuestra misión mutua:

Promover esperanza y oportunidad en Guatemala, en asociación con niños, familias y comunidades que desean participar en un proceso de desarrollo para mejorar sus vidas a través de educación, salud y viviendas.

Este reglamento está escrito atendiendo lo regulado en el Código de Trabajo de Guatemala. De hecho es mucho más amplio que los lineamientos del Estado. El propósito es crear un ambiente justo de trabajo donde el personal pueda realizarse y la Fundación pueda aplicar sus recursos de una forma efectiva.

Personal de la Fundación

Se comprende como personal de la fundación las siguientes personas:

Empleado - a quienes aplica todo el reglamento.

Voluntario de Largo Plazo - a quienes aplica todo el reglamento menos las secciones sobre beneficios y compensaciones.

Voluntario de Corto Plazo - a quienes únicamente aplica lo relacionado a horarios, almuerzos, refacciones y otras reglas generales de la Fundación.

Horario

Para asegurar la calidad de servicio a las familias afiliadas, se ha establecido un horario de trabajo fijo en las instalaciones y los sitios de la Fundación.

1. Atendemos a las familias de lunes a viernes de 8:00 a 17:00 horas, sin interrupción. Los programas de desarrollo que pretenden llegar a la comunidad y tener participación continua de toda la familia tendrán que buscar flexibilidad de horario y en algunos casos tendrán que desarrollar horarios de trabajo distintos. Esto queda a discreción del Encargado de Área y el Director/a General.

El lugar principal de labores serán las instalaciones de los sitios de:

Fundación Familias de Esperanza
Km 2 Carretera a San Juan del Obispo
Antigua G., Sacatepéquez
Guatemala

Corazón de Esperanza,
Km. 11.5 Carretera Vieja
Hacia San Pedro Ayampuc
Aldea Tres Sabanas, Guatemala

Para atender a las familias, cada área de trabajo podrá definir otros espacios de labores según sus necesidades, incluyendo escuelas, espacios comunitarios, casas de familias afiliadas, comunidades en general.

2. Se considera como un empleado de tiempo completo a toda aquella persona que atiende 40 horas de trabajo semanales.
3. El encargado de cada área determinará el horario de trabajo del personal que labora en la misma. Sin embargo, cuando el empleado tiene una situación que requiera una excepción a su horario de trabajo, debe acudir a su Encargado de Área para definir una solución.
4. En ocasiones se les pedirá a los empleados que trabajen horas extraordinarias para cumplir con la misión de la Fundación y su propio desarrollo profesional. Algunos ejemplos de estas ocasiones incluyen: los retiros, entrega de canastas navideñas, seminarios profesionales, etc..

Puntualidad

1. Para respetar el tiempo de los compañeros, todos deben estar puntualmente para las citas, reuniones y/o para el inicio de labores diarias. Esto implica atender las actividades programadas no simplemente el hecho de hacer acto de presencia en las instalaciones de la Fundación.
2. En cuanto al pago de tiempo, se trabaja con un sistema de honor con el reporte de tiempo laborado en las planillas. Cada empleado debe reportar las horas exactas de entrada, de salida para almuerzo, de regreso de almuerzo, y de salida al final del día. Cada persona será responsable de reconocer cuando ha faltado tiempo y debe reponer este tiempo durante la quincena.

Higiene y Seguridad

1. La Fundación, así como el empleado, tiene la responsabilidad de guardar la higiene y seguridad del ambiente laboral para evitar riesgos profesionales y daño a las familias que servimos.
2. Si un empleado sufre algún accidente o emergencia que afecta su trabajo, debe avisarlo a su Encargado de área. Si el accidente ocurre durante la jornada de trabajo, el empleado debe acudir a la clínica en el momento preciso.

3. Si el empleado encuentra dentro de las instalaciones de la Fundación cualquier equipo que no funciona correctamente, debe avisar de inmediato al Personal de Mantenimiento para que sea reparado. Además, si el empleado tiene alguna sugerencia para mejorar la seguridad de los empleados y/o de los recursos (materiales, equipo, etc.) de la Fundación, debe hacérselo saber al Encargado de Apoyo o a su Encargado de Area. Esa persona en seguimiento a la sugerencia debe avisar por escrito o verbalmente al Director/a General.

Refacciones

1. Normalmente todo empleado recibe un tiempo máximo de 15 minutos (pagados) para refacción entre 10:00 y 10:30 de la mañana. La Fundación proporciona café gratis durante toda la jornada de trabajo.
2. La Fundación no cubre gastos por refacción para ningún empleado, ni en oficinas, ni en los pueblos, ni en la capital.
3. Las personas que viven en la casa de voluntarios tienen derecho a tomar su refacción de la comida que está en la cocina.

Almuerzo

1. El tiempo de almuerzo es de una hora diaria (no es pagado). Cada empleado puede tomar su hora de almuerzo entre las 12:00 y 14:00 horas, o según se lo pida el Encargado de Area.
2. La Fundación estará abierta durante el horario de almuerzo. Para asegurar que siempre haya alguien para atender a las familias, los empleados necesitarán turnarse para tomar el tiempo de almuerzo.
3. Sólo se reembolsará por viáticos cuando el trabajo requiere un viaje fuera del área de la Antigua. La Fundación paga por almuerzo hasta Q25.00 por persona. Si el costo del almuerzo es menor de Q25.00, se paga sólo el costo real. Si se trasladan pacientes a la capital, pagamos el almuerzo del paciente y de su familia también. Para todo reintegro por viáticos será necesario presentar la factura o comprobante contable.
4. El servicio de almuerzo está incluido en la compensación de quienes trabajan en limpieza, cocina y también para quienes viven en la casa de voluntarios.

Fiestas

1. Las celebraciones de cumpleaños y de días especiales animan el espíritu de todos. Esto es algo bueno, sin embargo para asegurar la atención adecuada a las familias a quienes servimos, las fiestas deben celebrarse fuera del horario de trabajo **o durante la hora de almuerzo**. Las instalaciones de la Fundación pueden ser usadas para la realización de las fiestas.
2. No es obligatorio asistir a las fiestas. Las fiestas no son funciones oficiales de la Fundación,

pero son parte de la vida personal del los empleados .

3. El departamento de Recursos Humanos está a cargo de los eventos especiales para el personal y siempre está abierto a recibir ideas y colaboración.

Uso de Tecnología de Información y Comunicación

1. Las líneas telefónicas deben ser utilizadas para cumplir las metas de la Fundación. Está prohibido hacer y recibir llamadas personales durante las horas de trabajo. Si alguien llama a un empleado durante horas de trabajo, se le debe pedir lo haga solamente durante las horas aprobadas.
2. Las horas aprobadas para hacer y recibir llamadas personales son: antes de las 8:00 de la mañana, durante los 15 minutos de refacción, en su hora de almuerzo o después de las 5:00 de la tarde. Las llamadas deben ser breves para mantener las líneas abiertas y así permitir el ingreso de llamadas urgentes de las familias afiliadas. El uso de teléfonos celulares (personales) no debería de interferir con las actividades laborales del personal.
3. Si hay alguna emergencia, se puede usar el teléfono a cualquier hora, dando aviso al Encargado de Area.
4. El servicio de correo electrónico debe de usarse únicamente para asuntos o actividades que correspondan al trabajo de cada empleado. No puede ser utilizado para uso personal o tareas ajenas a la Fundación durante el horario de trabajo. Está prohibido enviar/recibir e-mails conteniendo archivos adjuntos (en Word, PowerPoint, etc.) no relacionados con el trabajo, ya que ésto afecta la capacidad de espacio en el servidor.
5. El correo electrónico no debe ser usado para afectar la dignidad de los compañeros. El destinarlo para estos fines será causa de despido.
6. Se deben borrar e-mails e información contenida en fólderes personales y/o de áreas y que no son de utilidad para el personal ó la Fundación. Periódicamente, el Gerente de Sistemas solicitará la depuración de información si el servidor está excediendo su capacidad de espacio.

En caso de sugerir limpieza de archivos, el personal será avisado por escrito (correo electrónico) y se dará el soporte para hacer la depuración sin afectar la privacidad del personal. Por lo tanto, todo empleado debe hacer respaldos continuos de la información importante para su trabajo. Si el sistema está bajo gran riesgo, con permiso del Comité de Dirección, el Gerente de Sistemas sin previo aviso podrá borrar información no relacionada con asuntos laborales y que esté contenida en cuentas de correo electrónico y fólderes personales.

7. El Internet es una herramienta de trabajo, por lo tanto el Encargado de Area es el responsable de solicitar a Recursos Humanos que le brinde acceso a este recurso a un empleado, si su uso aplica a las funciones que éste va a desempeñar. Acceso puede ser solicitado por un periodo temporal definido (desde una hora hasta varios meses) o por tiempo indefinido.

Durante horario de labores el Internet debe ser usado para investigaciones y trámites relacionados con el trabajo de la Fundación. Las personas autorizadas con acceso a Internet que deseen dar uso al mismo para asuntos de índole personal deben hacerlo antes de las 8:00 AM, después de las 5:00 PM, o durante la hora de almuerzo. Por la capacidad y eficiencia del sistema, los empleados no deben ingresar a sitios que requieren de muchos recursos del sistema (sitios con muchas imágenes, chat, video o audio “streaming,” etc.), si no es esencial para su trabajo. El Gerente de Sistemas monitoreará el uso del Internet para asegurar su uso apropiado y para sugerir cambios a esta política.

Transporte

1. Por responsabilidades laborales, se autorizará a ciertas personas de cada área que tendrán el derecho de manejar vehículos o motos. Para poder manejar un vehículo o moto de la Fundación, el personal tiene que tener licencia de manejar. En el caso de las motocicletas **el empleado tiene que usar casco.**
2. **Según la necesidad de cada área de trabajo o programa y/o la descripción de puesto,** el Encargado de Area podrá solicitar al empleado que aprenda a conducir para obtener su licencia y así poder utilizar vehículos de la Fundación para el desarrollo de su trabajo. En cuyo caso la Fundación reembolsará el **50%** del costo de la **primera** licencia (como parte del beneficio de Educación para todo empleado) al momento que se presenten las facturas o comprobantes de pago por trámites y derecho de vigencia (únicamente se cubrirá un año calendario). Incluso de ser posible la Fundación proporcionará al personal clases para manejo y/o prestará un vehículo para el examen práctico y así obtener la licencia de conducir más inmediatamente.
3. Los vehículos, las motos y las bicicletas son exclusivamente para uso en actividades o asuntos de trabajo. Si algún empleado necesita utilizar algún transporte de la Fundación para su uso personal, debe pedir la autorización del **Director/a General.** El derecho de transporte podrá ser suspendido por cualquier abuso.

Cuentas

1. Todos los recursos que maneja la Fundación provienen de las personas que desean ayudar a las familias de escasos recursos de los pueblos donde trabajamos. Al mismo tiempo, muchas de estas familias no tienen otro amparo más que la Fundación en sus vidas difíciles. La Fundación considera que el dinero que maneja no es propio, sólo lo tiene a su cargo como una custodia sagrada entre los donantes y las familias afiliadas. Por lo tanto, el cuidado del efectivo se convierte en una responsabilidad importante para cada empleado que tenga una parte de éste.

2. No todos los empleados tendrán que manejar fondos. Sin embargo, según sus funciones se le puede confiar a un empleado el manejo de efectivo. El encargado de cada área determinará cuáles empleados necesitan una cuenta. Estos fondos deben ser usados para hacer compras o pagos de la Fundación, no para hacer gastos personales.
3. Si el empleado no necesita manejar fondos continuamente, no se le aprobará una cuenta sino que podrá llenar una autorización de fondos, firmado por su Encargado de Area autorizándole recibir efectivo para un gasto específico. En estos casos el empleado debe liquidar ese mismo día los fondos o entregar las facturas que respaldan la compra (antes de las 5:00 de la tarde). La otra opción es que el empleado primero efectúa la compra (previamente autorizada) con fondos personales y que después recibe un reembolso ante la presentación de la factura correspondiente.
4. Este sistema de manejo de fondos le dará al empleado la flexibilidad de hacer las compras cuando se requieren. Sin embargo, para compras con costo mayor a Q.500.00 el empleado tendrá que obtener **por escrito** la aprobación del Encargado de Area antes de efectuar la compra. Para asegurar la disponibilidad de fondos, compras con costo mayor a Q.3,000.00 requieren una solicitud al Contador con una semana de aviso. **Sin este formulario ninguno puede recibir los fondos que necesite.**
5. En las compras que realice todo empleado debe exigir una factura contable. En casos donde no se puede obtener un documento contable se debe pedir un recibo sellado. Los recibos que no tengan la firma del vendedor o de la familia beneficiada por la compra deben ser firmados lo más pronto posible por el Encargado de Area. Inclusive, todo Encargado de Area que realice una compra y no pueda obtener factura contable o las firmas requeridas debe solicitar la firma del encargado de cualquier otra área.
6. El empleado tiene la responsabilidad de llevar la contabilidad para su propio manejo de cuentas. Esta reporte de cuentas se entrega a su Encargado de Area cada quincena. La cuenta se entrega **según el calendario emitido por Contabilidad.**
7. Si el empleado no ha entregado cuentas al final de la quincena o si tiene un faltante, dicha cantidad le será automáticamente descontada de su sueldo por depositar.
8. Si la cuenta y el efectivo no cuadran, el Contador enviará al empleado a tener una conferencia con el **Director/a General**, para darle la oportunidad de explicar y resolver la situación. Si la situación no se resuelve, será considerado un incidente muy serio y entonces éste formará parte del archivo permanente del empleado (incluso podrá resultar en la terminación laboral con el empleado).
9. En cualquier momento el **Director/a General**, el Contador o el Encargado de Area puede verificar la cuenta de un empleado.

Orientación/Periodo de Prueba

1. Cada empleado tendrá un período de orientación sobre la Fundación en general y en su área específica. La orientación general durará dos semanas, y posteriormente se complementará con la orientación específica en el área de trabajo. Durante la orientación general el empleado está bajo la responsabilidad del Encargado del Area de Recursos Humanos.
2. El período de orientación (total dos meses) es un tiempo de prueba para la Fundación y para el empleado. Durante el período de prueba cualquiera de los dos pueden terminar la relación de trabajo con o sin justificación. Queda a discreción de los dos informar la razón si desean hacerlo.
3. Durante el período de prueba, el empleado puede ganar días de vacaciones.
4. Durante el período de prueba, el empleado no puede gozar días de vacaciones, días de enfermedad, ni días de permiso. De presentarse alguna situación que lo amerite, la decisión será tomada por el Encargado de Area.
5. Durante el período de prueba no serán reportadas horas extras.

Descripciones de Puesto

La Fundación tiene un formato para descripción de puestos que incluye requisitos generales para todos los miembros del equipo (empleado), requisitos específicos al puesto y funciones/responsabilidades. No se contratará a un empleado sin antes presentar una descripción de puesto y aclarar expectativas de la Fundación y del empleado. Las descripciones de puesto se centralizarán en Recursos Humanos y hay un cartapacio con copias de todas las descripciones de puesto en la Recepción General, para la revisión de los empleados y los candidatos que solicitan puestos. El Encargado de Area y el Director/a General aprobarán las Descripciones de Puesto y el Sueldo Base refiriendo a Recursos Humanos los documentos para archivo y para estimación del sueldo respectivo.

Evaluaciones

1. Anualmente, los supervisores o encargados de programas evalúa a los empleados a su cargo sobre su desempeño durante el año terminado. Las evaluaciones definen puntos fuertes y puntos de mejora. Esta información forma parte del archivo permanente del empleado, siendo referencia para la Fundación en la toma de decisiones tales como: capacitaciones, promociones, ascensos, cambios de puesto, movimiento de area de trabajo, despidos; y como una herramienta para el empleado en la toma de decisiones sobre mejoras individuales como por ejemplo: cambios de carrera, iniciativas en pedir cambio de responsabilidades, etc. Esta información ayudará a los empleados a mejorar su desempeño en el año siguiente y a la Fundación a identificar necesidades de apoyo para cada empleado.

2. La fecha de evaluación corresponderá a la fecha de ingreso de cada empleado. Todo empleado nuevo recibirá durante su primer año una evaluación de seis meses para dar oportunidad de conocer cómo se siente el empleado y el Encargado de Area acerca del desempeño de éste.
3. El encargado de cada área prepara una evaluación escrita para cada empleado que labora en su área y cuenta con seis meses o un año de haber ingresado en la Fundación. Cualquier integrante del Comité de Dirección puede hacer comentarios sobre el desempeño de cada empleado a evaluar, sin embargo el Encargado del Area toma la decisión sobre la ponderación final. Previo a presentar la evaluación final al empleado será enviada una copia al Director/a General y a Recursos Humanos para su revisión.

Compensación

1. La compensación se compone de los siguientes elementos:
 - a) Sueldo base
 - b) Horas extras
 - c) Horas faltantes
 - d) Bonificación de incentivo
 - e) Bonificación de experiencia
 - f) Bonificación de educación
 - g) Descuento de IGSS e ISR.

Sueldo Base

1. La Fundación usa tres estándares para determinar el sueldo base de los diferentes puestos:
 - a) las sugerencias del Ministerio de Trabajo del Gobierno Guatemalteco
 - b) los sueldos bases que usan otras organizaciones parecidas.
 - c) los sueldos de los empleados que ya laboran en la Fundación.
2. Si es conveniente y esta contemplado dentro del presupuesto anual aprobado, la Fundación puede ajustar el sueldo base de un puesto atendiendo los rangos salariales internos existentes.
3. El sueldo base depende del nivel de responsabilidad que tiene cada empleado, por lo que su variación dependerá según cambie este nivel.
4. El sueldo base se estipula por mes y por lo tanto se incluye en forma implícita el pago del séptimo día.

Horas Extras

1. La Fundación compensará horas extras de trabajo cuando se presente una de las siguientes situaciones:
 - a) el empleado tiene trabajo que por ocupación no pudo terminar a tiempo;
 - b) el empleado se encuentre todavía en los pueblos después del horario normal de labores; o
 - c) si por emergencia y/o razones muy necesarias el empleado deba llevar un paciente al hospital para que le brinden atención médica (inclusive hospitalización).

2. Cada vez que un empleado trabaje horas extras, es necesario informar al Encargado de Area lo más pronto posible. Si un empleado sabe con anticipación que necesitará trabajar después de su horario normal de labores es necesario informar al Encargado de Area para que él las apruebe antes.
3. Cada empleado es responsable de registrar diariamente su jornada de trabajo en su planilla de asistencia, incluyendo las horas extras trabajadas. Esta planilla se entrega cada quincena al Encargado de Area.
4. Semanalmente son 40 las horas hábiles de trabajo para cada empleado. Las horas extras trabajadas serán acumuladas quincenalmente y pagadas al final de cada mes.
5. Las horas extras **trabajadas en días laborales** (no en domingo o en feriado) serán pagadas al 1.8 multiplicado por el valor de una hora ordinaria de trabajo, calculado sobre el sueldo base. El valor de una hora ordinaria se calcula dividiendo el sueldo base por 30 (el número de días en un mes) y por 8 (el número de horas de trabajo en un día normal de labores).
6. Cualquier hora trabajada en domingo o en día de asueto se paga al doble del valor de una hora ordinaria de trabajo.
7. Si el empleado desea tomar el tiempo como descanso en lugar de que se le paguen las horas extras, debe pedir la autorización al Encargado de su Area e indicar el intercambio de horas en su planilla. El descanso en horas será por el mismo tiempo trabajado, por ejemplo, si trabaja 5 horas un domingo, podrá tomar 5 horas entre semana para descansar.

Permisos sin Goce de Sueldo (Horas Faltantes)

1. Cuando un empleado solicita un permiso sin goce de sueldo y el total de horas trabajadas en la quincena (**descontando las horas trabajadas en domingo y/o día de asueto**) es menor al horario normal de labores establecido para ese empleado, se le aplicará el cálculo de horas faltantes con lo cual se le reducirá su sueldo base según el número de horas faltantes que se registren.
2. El valor de una hora faltante se calcula dividiendo el sueldo base por 160, el número promedio de horas hábiles en un mes ($52*40/13 = 160$).

Bonificación Incentivo

1. La Fundación paga al empleado la bonificación incentivo establecida, que representa **Q.1.04166** multiplicado por 240 total de horas ordinarias de trabajo al mes (30 días por 8 horas = 240 horas). La bonificación de incentivo no forma parte del sueldo base.

Bonificación de Experiencia

1. Cada año de experiencia adquirida con otra empresa o institución en puestos similares o afines al que desempeñe el empleado en la Fundación representa el uno (1) por ciento de la bonificación de experiencia. El Encargado de Area y Recursos Humanos determinarán cuál experiencia anterior es aplicable a la estimación salarial.

2. A nivel interno cada año en la Fundación representa para el empleado aumentar en un dos (2) por ciento su bonificación de experiencia. Por ejemplo, alguien que trabajó como trabajadora social en otra empresa durante un año y ha trabajado con la Fundación durante tres años, su experiencia total se convierte en el 7 por ciento de bonificación de experiencia.
3. Este porcentaje se multiplica por el sueldo base para obtener la bonificación de experiencia. Esta bonificación no forma parte del sueldo base.
4. El máximo porcentaje que se puede aplicar en bonificación de experiencia es del 20 por ciento.
5. El incremento a la bonificación de experiencia se aplica a la quincena siguiente a la fecha del aniversario de ingreso del empleado.

Bonificación de Educación

1. Cada año de educación después del octavo (o sea, tercero básico, diversificado y estudios superiores) representa un tres (3) por ciento de bonificación de educación. Por ejemplo, un empleado con 13 años de educación recibe un 15 por ciento para la bonificación de educación.
2. Este porcentaje se multiplica por el sueldo base para obtener la bonificación de educación. Esta bonificación no forma parte del sueldo base.
3. El máximo porcentaje que se puede aplicar en bonificación de educación es del 30 por ciento.
4. El incremento a la bonificación de educación se hace al momento de recibir la constancia de estudios que respalde la aprobación de un año más de estudios.
5. En el caso de los estudios o cursos informales serán considerados dentro de la bonificación de educación únicamente cuando éstos sean aplicables al trabajo del empleado y reciban la aprobación del Encargado de Area y Recursos Humanos, antes de poder ser tomados en cuenta. Se buscará el equivalente a un año de educación formal; generalmente diez (10) constancias de aprobación de cursos informales equivalen a un año de educación.

Pago

1. Todo empleado recibe su pago quincenalmente, el 15 y el último día del mes según corresponda (o bien, la fecha hábil más inmediata). Por respaldo legal de la compensación, el empleado debe proceder a recoger en Contabilidad su recibo de quincena. El pago que corresponda se deposita directamente a la cuenta bancaria de cada empleado.
2. En cada pago, se incluirán los siguientes conceptos:
 - a) Sueldo base
 - b) Bonificaciones (decreto ley, experiencia y educación)
 - c) Pago de horas extras
 - d) Descuento de horas faltantes
 - e) Descuento de IGSS
 - f) Descuento de vivienda y/o alimentación (cuando aplica)
 - g) Descuento por préstamos (cuando aplica)
 - h) Descuentos varios (cuando aplica), por ejemplo, farmacia, fondos sin liquidación, Centro Infantil, etc.

3. En cualquier momento, el empleado tiene derecho a solicitar que Recursos Humanos le explique la composición de su pago (sueldo, bonificaciones, descuentos, etc.)
4. Recursos Humanos presentará una constancia y/o carta al empleado (con copia a archivo) informando sobre cualquier movimiento en sueldo base y/o bonificaciones.
5. La Fundación paga el aguinaldo el 15 de Diciembre. El aguinaldo es el promedio de la compensación mensual, menos horas extras, desde el 1 de diciembre al 30 de noviembre del año actual.
6. La Fundación paga "el Bono 14" el 15 de Julio. El bono 14 es el promedio de la compensación mensual, menos horas extras, desde el 1 de julio del año anterior hasta el 30 de Junio del año actual.

Aumento General

Cualquier aumento general a sueldos bases se hará cuando el presupuesto permita. Si los fondos pueden cubrirlo, se tomará en consideración la tasa de inflación anual inclusive.

Aumentos por Responsabilidad/ Ascensos/ Cambios de Funciones

Es saludable que en la Fundación se efectúen movimientos de personal. Un valor principal de la Fundación es el crecimiento y desarrollo personal lo cual incluye el campo profesional. Esto puede ser por iniciativa de un empleado en optar por una plaza abierta o porque el supervisor inmediato observa cualidades/talentos en un empleado que indican que puede o debe tratar algo nuevo dentro de la Fundación. A veces esto significa un cambio de tareas sin aumento de responsabilidad; y en otras ocasiones significa un aumento de responsabilidad. Si un empleado siente que no está creciendo profesionalmente, debe buscar un espacio de tiempo para dialogar con su Encargado de Área.

La descripción de puesto de cada empleado será muy importante y le permitirá medir su crecimiento profesional y al Encargado de Área asegurar que está retando y premiando suficientemente al personal bajo su cargo. Los aumentos por responsabilidad serán definidos por el Encargado de Área (tomando en cuenta las evaluaciones de desempeño y la descripción de puesto), el Encargado de Recursos Humanos y el Director/a General.

No todos los movimientos serán "ascensos" en el sentido tradicional (un puesto jerárquico) sino que muchos serán laterales. La Fundación debe celebrar estos momentos de cambio, los empleados que tienen oportunidades nuevas deben sentirse bien y sus compañeros deben apoyar.

Cualquier aumento es aplicado sobre el sueldo base. Los sueldos bases y niveles de responsabilidad serán predeterminados para cada puesto existente. En caso de creación de nuevos puestos el Encargado de Área, el Encargado de Recursos Humanos y el Director/a General establecerán el sueldo base.

Educación

1. Sabiendo que el enfoque de la Fundación tiene como elemento fundamental la educación, uno de los beneficios que se ofrece al empleado es la oportunidad de solicitar una beca para continuar sus estudios y así alcanzar superación académica. Para ello existe un rubro en el presupuesto de la Fundación cuyo monto depende de la disponibilidad anual de fondos. Cada empleado podrá optar a este beneficio a partir de un año de laborar en la Fundación.
2. La Fundación puede brindar apoyo únicamente en lo concerniente a cuotas/pagos por inscripción y mensualidades. Las solicitudes para aplicación en apoyo de estudios para el siguiente año, deben ser entregadas a Recursos Humanos a más tardar el 31 de octubre. Previamente la solicitud debe ser presentada (para su conocimiento) al Encargado de Area del interesado/a.
3. Las solicitudes son presentadas y revisadas por Recursos Humanos. Para determinar los porcentajes a cubrir en las becas de estudio aprobadas, la Fundación seguirá las siguientes directrices:
 - a) Cuando se le pide al empleado estudiar, se le aprobará el 100 %
 - b) Si el empleado desea estudiar y aplica al cargo que desempeña, se le aprobará el 75 %
 - c) Si los estudios no aplican al cargo que desempeña, se le aprobará el 50 % o menos
 - d) Todos los casos no previstos serán resueltos por el Encargado del Area y Recursos Humanos, y en último caso con el Director/a General.

Para continuar los estudios de Primaria es aprobado automáticamente el 100 % mientras que para continuar los estudios de Secundaria (básicos) es aprobado automáticamente el 75 %.

4. Será el Encargado de Recursos Humanos quien llevará los registros de reintegro aprobados, por lo que el empleado deberá presentar los comprobantes o documentos contables constando el pago de inscripción y/o mensualidad previo a poder hacer efectivo en el departamento de caja el reembolso respectivo.
5. Para poder tener derecho a reembolso el empleado debe presentar la asignación de cursos a llevar durante los próximos semestres (estudiantes universitarios), o el certificado del grado anterior aprobado (estudiantes de primaria, básicos y diversificado) a más tardar el 31 de enero. La fecha límite para la entrega de constancias o certificados de estudios es el 31 de marzo. Antes de solicitar renovación de beca para el siguiente año es necesario presentar una constancia de aprobación de cursos del primer semestre (esto aplica únicamente a estudiantes universitarios).

De no atender este inciso se suspenderá el apoyo de becas hasta presentar las constancias solicitadas.

6. Según el juicio de los encargados de cada área o del Area de Recursos Humanos, se programarán sesiones de capacitación. También en ciertas épocas del año, es posible que la Fundación invite a todo el personal a disfrutar de un día de recreación, retiro o trabajo en equipo.

Días de Asueto

1. Los empleados tendrán los siguientes días de asueto o feriado con goce de sueldo:

1ª de Enero
Miercoles Santo (½ día)
Jueves Santo
Viernes Santo
Sábado de Gloria
1ª de mayo
10 de Mayo, Día de la Madre
17 de Junio, Día del Padre (½ día)
30 de Junio
25 de Julio (Fiesta del Apóstol Santiago)
15 de Septiembre
20 de Octubre
1ª de Noviembre
24 de Diciembre
25 de Diciembre
31 de Diciembre (½ día)

2. Si el día de asueto o feriado cae en Sábado éste no aplica en otro día hábil de labores.
3. Si el día de asueto o feriado cae en Domingo, se otorgará a los empleados el día siguiente (Lunes) como descanso con goce de sueldo.
4. Si se le pide a un empleado que trabaje en un día de asueto o feriado, se le pagarán las horas extras al doble del valor de una hora ordinaria de trabajo, calculado sobre el sueldo base.
5. En lo que concierne al asueto del “Día de la secretaria” (Decreto No. 25-94) este aplicará unicamente al personal que se contrate para el puesto de secretaria/o específicamente.

Vacaciones

1. Durante cada mes de labores el empleado gana 1.25 días de vacaciones, que equivale a un total de 15 días al año.
2. Los días de vacaciones pueden acumularse hasta un máximo de 15 días. Esto implica que el empleado debe tener el cuidado de no acumular más de 15 días de vacaciones.
3. Los días de vacaciones se deben gozar en incrementos de medio día. No se pueden usar los días de vacaciones en incrementos de una hora.
4. Los permisos por vacaciones se usan en días hábiles de trabajo.
5. Los días de vacaciones empiezan a acumularse desde el primer día de trabajo, pero el empleado de reciente ingreso no pueden usar sus días de vacaciones hasta que cumplan los dos meses de prueba.
6. Si un empleado termina su relación laboral antes de cumplir los dos meses de prueba, no se le pagarán los días de vacaciones acumulados.
7. Para tomar sus vacaciones, el empleado necesita pedir permiso al Encargado de su área. Hay que tomar en cuenta que para cumplir con nuestra misión de ayudar a las familias afiliadas, cada área tiene períodos de mucha actividad cuando es difícil tomar vacaciones. El encargado de cada área determinará cuántas personas pueden salir de vacaciones al mismo tiempo.

8. Los Encargados de Area solicitarán permiso al Director/a General para salir de vacaciones.
9. Para tomar uno o dos días de vacaciones, es necesario pedir permiso por lo menos tres días antes de la fecha en que uno las quiere tomar.
10. Para tomar tres días o más de vacaciones, es necesario pedir permiso por lo menos una semana antes de la fecha en que uno las quiere tomar.
11. El Encargado de Recursos Humanos manejará las bitácoras donde se llevarán los registros de vacaciones, días de enfermedad, permisos, etc. Esta información se mantendrá actualizada y disponible para que el encargado de cada área pueda verificar el acumulado de días de vacaciones o enfermedad con que cuenta un empleado a su cargo previo a que éste solicite algún día de permiso.
12. Se recomienda que el empleado consulte con su Encargado de Area previo a hacer planes para sus vacaciones, para saber si no hay otras personas ya aprobadas para las fechas deseadas.
13. Las vacaciones no serán compensadas en efectivo.

Días de Permiso

1. La Fundación dará la oportunidad al empleado de tomar tres días de permiso sin goce de sueldo al año.
2. El empleado de reciente ingreso no pueden pedir días de permiso durante los dos meses de prueba.
3. El control de los días de permiso se lleva con el año calendario, y los días de permiso no son acumulables de un año al otro.
4. Para tomar días de permiso, el empleado debe solicitarlos a su Encargado de Area tres días antes de la fecha en que los quiere tomar.
5. Los días de permiso se pueden usar en incrementos de medio día.
6. Se harán excepciones de días de permiso con goce de sueldo sólo en caso de una emergencia, siendo el Encargado de Area quien tome la decisión.

Permisos de Largo Plazo

1. Si por alguna circunstancia personal, el empleado desea suspender su trabajo durante un período extendido, el empleado debe dar aviso por escrito por lo menos con un mes de anticipación. El permiso de largo plazo debe ser aprobado por el Encargado del Area y el Director de Recursos Humanos. El empleado debe dejar todo su trabajo en orden antes de su salida.
2. El período del permiso de largo plazo es sin goce de sueldo. Durante este período, se le prohíbe al empleado cualquier actividad remunerada.
3. El empleado acumulará días de vacaciones durante el período de permiso de largo plazo cuando éste sea considerado y aprobado entre el Encargado de Area y el Director/a General.

Días de Enfermedad

1. La Fundación apoya a los empleados en el cuidado de su salud. Por lo tanto, cuando un empleado se encuentra enfermo lo mejor para sus compañeros de trabajo, las familias que servimos y para él mismo, es que busque atención médica y/o no asista a sus labores hasta que se encuentre en condiciones para hacerlo.
2. Los días que el empleado no trabaje por causa de enfermedad serán con goce de sueldo. Los días de enfermedad serán registrados en la misma bitácora donde se lleva el control de los días de vacaciones. En el caso de que el empleado falte al trabajo por causa de enfermedad más de 12 días hábiles en un año, los días después del doceavo serán sin goce de sueldo.
3. En el caso de aquel empleado que no haya cumplido los dos meses de prueba y, se enferma durante este plazo, no se le pagarán los días de enfermedad.
4. Los días de enfermedad se usarán en incrementos de medio día. No se pueden usar los días de enfermedad en incrementos de una hora.
5. El empleado puede salir del trabajo a cualquier hora por razón de enfermedad. El Encargado del área puede pedirle a un empleado que salga del trabajo por enfermedad.
6. Un empleado puede usar sus días de enfermedad cuando sus niños de 12 años o menos estén enfermos.

Salud

1. La Fundación descuenta el **4.83** por ciento del sueldo base de cada empleado para el IGSS.
2. La Fundación paga el **10.67** por ciento del sueldo base de cada empleado al IGSS para el seguro médico de ellos.
3. Es responsabilidad del empleado entregar al Encargado de Recursos Humanos la papelería **requerida** por el IGSS para el trámite de afiliación. Si el empleado no tiene su papelería del IGSS en orden, es posible que sea suspendido sin goce de sueldo hasta que cumpla con este requisito.
4. Si el IGSS suspende al empleado por enfermedad o accidente, la Fundación pagará el 33.33 por ciento del sueldo base durante la suspensión, en vista que el IGSS paga el 66.66 por ciento del sueldo base.
5. Los empleados, su esposo(a) y niños pueden recibir consulta médica gratis en las clínicas de la Fundación. Atendiendo las siguientes disposiciones:
 - a) **La clínica médica atenderá de 12:00 a 2:00 de la tarde. En casos de emergencia puede solicitar su número y esperar en su oficina que la recepción de clínica lo llame para su consulta.**
 - b) **La clínica dental atenderá a empleados (con cita previa) de 7:30 a 8:30 am.**
 - c) **Los(as) esposos(as) pueden traer a sus niños en cualquier horario, siempre y cuando no intervengan en la labor del empleado.**

En caso de que el empleado sea soltero, uno de sus padres (papá/mamá) puede gozar de este beneficio.

6. La Fundación no esta obligada a pagar ninguna medicina, exámenes especiales, ni laboratorios para el empleado ni para sus familiares. El empleado puede comprar medicinas o leche para su familia al costo en que la compró la Fundación.
7. El empleado puede optar a la compra al crédito de medicinas y/o leche (siempre y cuando haya existencia en Farmacia), ya sea para atender prescripción médica personal o de algún familiar. El crédito será solventado en su totalidad al final de la quincena inmediata a la compra (de la medicina o leche) por medio de un descuento automático en la planilla de pago quincenal.

Centro Infantil

1. La Fundación ofrecerá el servicio de Centro Infantil a los empleados que tengan bebés/niños de 0 meses hasta 5 años de edad.
2. La Fundación descontará cada quincena directamente al empleado el costo que corresponda (según la edad del menor) por el servicio del Centro Infantil.
3. En casos de emergencia el Centro Infantil de la Fundación aceptará niños hasta de 6 años de edad.
4. La Fundación no permitirá que el empleado tenga a su bebé/niño en lugares de trabajo.
5. El Centro Infantil de la Fundación no facilitará alimentos, ropa o utensilios para los bebés/niños de empleados. Le corresponde al empleado beneficiado traer diariamente todo lo necesario para su bebé/niño.

Casamiento

1. El empleado gozará de cinco días hábiles pagados para su casamiento, dando aviso con una semana de anticipación.

Maternidad/Paternidad

1. En casos de maternidad, la empleada debe dar aviso de inmediato a su Encargado de Area sobre su estado, para tomarlo en consideración en sus asignaciones de trabajo o en caso de presentarse alguna situación médica.
2. La empleada gozará de la licencia pre y postnatal durante 84 días corridos (30 antes del parto y 54 despues), y será el Seguro Social quien pagará la totalidad de la compensación mensual de estos 84 días corridos.
3. La empleada podra retirarse cuando presente el certificado médico en el cual se indica que el parto se producirá en 5 semanas.
4. La empleada tiene derecho a una hora pagada diaria para lactancia de su bebé durante los siguientes **doce meses después de la fecha del parto**. Ella puede tomar la hora completa o

- bien, distribuirla en dos (2) medias horas según lo convengan con su Encargado de Area.
5. Un empleado quien su esposa da a luz tiene derecho a gozar de 5 días con goce de sueldo por el parto.
 6. Si un padre quiere un horario flexible después del parto, él puede arreglarlo con su Encargado de Area. Si prefiere un horario de labores reducido, esto también se debe convenir con el Encargado de área, con el entendido que la reducción del horario significará horas faltantes y como consecuencia su sueldo será afectado también.

Funerales

1. Cada empleado tiene derecho a recibir diez (10) días pagados para asistir al velorio y funeral de su esposo(a), hijo(a), padre o madre y tres (3) días pagados para asistir al velorio y funeral del hermano(a), abuelo(a). El Encargado de Area podrá aprobar excepciones en casos que lo ameriten por circunstancias extraordinarias.
2. El empleado tendrá derecho de tomar estos días para cualquier fallecimiento de las personas antes descritas, sin importar que el empleado ya haya asistido a algún funeral de estos durante el mismo año.
3. En el caso del funeral de una familia afiliada, el empleado puede considerar su asistencia como parte de su labor, con la autorización de su Encargado de Area. Por lo tanto, el empleado no tendrá que tomar tiempo extraordinario.
4. Si un empleado quiere asistir al funeral de otra persona, el empleado tendrá que usar un día de vacaciones o un día de permiso sin goce de sueldo. En este caso, no es necesario solicitarlo con tres días de anticipación.

Préstamos

1. La Fundación ha establecido un fondo disponible para hacer préstamos a empleados. El monto total de este fondo es igual a la cantidad máxima establecida para un préstamo (Q2,000.00) multiplicada por el 20% del número de empleados de la Fundación. El monto de este fondo se reduce por el saldo pendiente de cada préstamo.
2. El empleado tiene el derecho de solicitar un préstamo a partir de un año de empleo con la Fundación. El formulario se solicita y presenta en Recursos Humanos.
3. La Fundación puede otorgar un préstamo al empleado, siempre y cuando el saldo del fondo de préstamos lo permita, y la cantidad solicitada no sea mayor a Q2,000.00.
4. La Fundación tendrá el derecho de aprobar cada préstamo, y tendrá el derecho de hacer excepciones en casos especiales. Las decisiones sobre la aprobación de préstamos se tomarán por **Recursos Humanos**.
5. El empleado tendrá que pagar el préstamo de acuerdo al contrato que firme con la Fundación. El contrato especificará fecha de inicio del reintegro del préstamo y el monto de la cuota establecida y aprobada por el empleado para descuento automático de su sueldo quincenal. El máximo periodo de reembolso es de un año.
6. Si el empleado termina de pagar un préstamo y quiere solicitar otro, tendrá que esperar por el periodo de un mes después de su último reembolso para poder dar la oportunidad a otros empleados.

Terminación Laboral

1. Un empleado que quiere terminar su relación laboral con la Fundación y ha trabajado menos de un año debe dar una semana de aviso. Si ha trabajado más de un año debe comunicarlo con dos semanas de anticipación. Y si ha trabajado más de cinco años debe dar cuatro semanas de aviso previo.
2. La Fundación **se reserva el derecho de terminar con empleados sin ningún tiempo de aviso**, dependiendo de la falta cometida por el empleado.
3. El proceso de Terminación por falta del empleado estará descrito en otro documento que corresponderá archivar en Recursos Humanos (ver Anexo 1).
4. En general las decisiones tomadas rápidamente serán por dos razones: Falta de Presupuesto o Falta del empleado. En casos de falta de presupuesto, la administración avisará al empleado y después hará un aviso general al equipo de trabajo.
5. Las personas que deben estar presentes en un despido, y los responsables de ello son: el Encargado de Area y el Encargado de Recursos Humanos. El Director/a General se involucrará cuando no se encuentra una de estas personas y es necesario terminar la relación laboral, o cuando es alguien directamente bajo su supervisión. De lo contrario es un asunto entre Recursos Humanos y el Encargado de Area.
6. La Fundación le pagará al empleado la proporción del aguinaldo y el bono 14 que se le debe a la fecha de su salida. También se le pagará el valor de sus vacaciones acumuladas, así como la indemnización (si aplica). El monto pendiente de cualquier préstamo u otro descuento (fondos, medicina al crédito, etc.) será descontado del total que le deba la Fundación al empleado a su salida.
7. Las indemnizaciones serán calculadas sobre el promedio de la compensación mensual de los últimos seis meses laborados, no incluyendo horas extras. La Fundación pagará las indemnizaciones según el Código de Trabajo del Congreso de la República de Guatemala.

Documento en Vigencia

Este Reglamento Interior de trabajo es un documento en vigencia, sin embargo puede cambiar de acuerdo al ambiente o condiciones de trabajo. Si algún empleado tiene ideas para mejorar el contenido de este documento, se les invita a que aporten por escrito las mismas al Director/a General. En caso de futuras modificaciones al reglamento se estará comunicando a los empleados.

Anexo 1 _ Proceso de Terminación

A. En caso de abuso sexual o físico, robo u otra acción ilícita, el procedimiento es inmediato.

B. En casos de sub-calidad de desempeño, incumplimiento, comportamiento negativo y/o falta de capacidad, la decisión de Despido debe ser el último paso en una serie de intervenciones de apoyo que son responsabilidad del Encargado de Area y de Recursos Humanos.

C. En caso de abuso sexual o físico, robo u otra acción ilícita Recursos Humanos debe preparar una carta de terminación en triplicado (una copia para el empleado, la Fundación y la Inspección de Trabajo) y Contabilidad debe preparar el finiquito laboral. Si no se encuentran al director de Recursos Humanos y al Encargado de Área, la reunión de terminación se hace en presencia de dos (2) personas que integren el Comité de Dirección y que se localicen más inmediatamente. En caso de emergencia se puede contar con la participación de otra persona del área.

D. En todos los demás casos que conlleven tomar decisiones sobre la relación laboral entre la Fundación y cualquier empleado, los Encargados de Área harán uso de las herramientas de apoyo y supervisión existentes: Descripciones de puesto; Misión y Valores de la Fundación; reuniones individuales de apoyo; evaluaciones informales (verbales o escritas); la evaluación de 6 meses o anual que queda registrada en Recursos Humanos; otros documentos donde se convengan entre Encargado de Área y empleado metas y objetivos a corto, mediano o largo plazo.

E. Debe existir por parte del empleado un proceso continuo de mejora y por parte del Encargado de Área (o la Fundación) un proceso de seguimiento sobre las expectativas del empleado (en base al Reglamento Interno, Misión y Valores, Políticas del área, Principios de trabajo y Descripciones de puesto).

F. Si no hay mejora y se cuenta con documentación de las sugerencias y el apoyo que fue brindado, el Encargado de Área tendrá que analizar si el sabio uso de recursos financieros y humanos permite que una persona con falta de aporte y cumplimiento de la Misión o, que manifiesta conducta contraproduktiva para los compañeros y/o para la Misión continúe su relación laboral con la Fundación.

G. Al momento que un Encargado de Área tome una decisión de Terminación basada en información recopilada con las herramientas antes mencionadas, los pasos a seguir son:

- I. Notificar a Recursos Humanos y Dirección Ejecutiva.
- II. Recursos Humanos documenta el caso (carta de terminación y documentos de referencia).
- III. Recursos Humanos solicita a Contabilidad la estimación del Finiquito laboral especificando la fecha de terminación de la relación laboral.
- IV. Se establece una cita para dar aviso al empleado sobre la terminación de la relación laboral con presencia del Encargado de Área y Encargado de Recursos Humanos.
- V. En esta reunión se procede a la entrega de la carta de despido y se informa sobre fecha de salida, fecha para cobro de prestaciones de ley e indemnización (si aplica).
- VI. Así mismo se solicita la entrega de carnet de identificación de la Fundación, llaves de oficinas y mobiliario, archivos físicos, depuración de correo electrónico, Cierre de cuentas en Contabilidad y toda solvencia laboral necesaria (Biblioteca, mobiliario audiovisual, etc.).
- VII. Finalmente, Recursos Humanos informa a la Inspección de Trabajo sobre la decisión tomada y procedimiento aplicado, entregando una copia de la carta de despido respectiva.