

Fabiola Leticia García Tzul

Manual pedagógico sobre la aplicación de las estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de matemáticas, orientado a docentes de la Escuela Oficial Rural Mixta - Juchanep, Cantón Juchanep, Totonicapán

Asesora: Licenciada Estela Ben Ajcalon



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

**Facultad de humanidades
Departamento de Pedagogía**

Guatemala, noviembre de 2021

Este informe fue presentado por la autora como trabajo del Ejercicio Profesional Supervisado –EPS- previo a obtener el grado de Licenciada en Pedagogía y Administración Educativa.

INDICE

Resumen	i
Introducción	ii
Capítulo I: Diagnóstico	1
1.1 Contexto	1
1.1.1 Ubicación Geográfica	1
1.1.2 Composición social	1
1.1.3 Desarrollo Histórico	3
1.1.4 Situación económica	3
1.1.5 Vida política	3
1.1.6 Concepción filosófica	3
1.1.7 Competitividad	4
1.2 Institucional	4
1.2.1 Identidad institucional	4
1.2.2 Desarrollo Histórico	6
1.2.3 Los Usuarios	6
1.2.4 Infraestructura	6
1.2.5 Proyección social	6
1.2.6 Finanzas	7
1.2.7 Política laboral	7
1.2.8 Administración	7
1.2.9 Ambiente institucional	8
1.3 Listado de Carencias/deficiencia/fallas	8
1.4 Problematicación de las carencias y enunciado de hipótesis-acción	8
1.5 Priorización del problema y su respectiva hipótesis acción	10
1.6 Análisis de la viabilidad y factibilidad	12
Capítulo II: Fundamentación teórica	13
2.1 Elementos teóricos	13
2.2 Fundamentación legal	17

Capítulo III: Plan de acción o de la intervención	22
3.1 Tema	22
3.2 Problema seleccionado	22
3.3 Hipótesis acción	22
3.4 Ubicación geográfica de la intervención	22
3.5 Unidad ejecutora	23
3.6 Justificación de la intervención	23
3.7 Descripción de la intervención (proyecto)	24
3.8 Objetivos de la intervención: generales y específicos	24
3.9 Metas	25
3.10 Beneficiarios (directos e indirectos)	25
3.11 Actividades para el logro de objetivos	25
3.12 Cronograma	26
3.13 Técnicas metodológicas	26
3.14 Recursos	27
3.15 Presupuesto	28
3.16 Responsables	28
3.17 Formatos de instrumentos de control o evaluación de la intervención	28
Capítulo IV: Ejecución y sistematización de la intervención	29
4.1. Descripción de las actividades realizadas	29
4.2 Productos, logros y evidencias (fotos, actas, etc...)	31
4.3 Sistematización de la experiencia	99
4.3.1 Actores	99
4.3.2 Acciones	99
4.3.3 Resultados	99
4.3.4 Implicaciones	100
4.3.5 Lecciones aprendidas	100
Capítulo V: Evaluación del proceso	102
5.1 Del Diagnostico	102
5.2 De la fundamentación teórica	102
5.3 Del diseño del plan de la intervención	103

5.4 De la Ejecución y Sistematización de la intervención	103
Capítulo VI: El Voluntariado	104
6.1 Plan de la acción realizada	121
6.2 Sistematización (descripción de la acción realizada	122
6.3 Evidencias y comprobantes (fotos, documentos, finiquitos)	125
Conclusiones	134
Recomendaciones	135
Bibliografía	136
Apéndice	142
Anexos	160

Resumen

El proyecto manual pedagógico sobre la aplicación de las estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza- aprendizaje de matemáticas, va más allá de la simple transmisión del conocimiento, es algo más personalizado es una búsqueda exhaustiva del beneficio individual de nuestros docentes y estudiantes, es por ello que esta investigación-acción se realizó en la Escuela Oficial Rural Mixta Xol-Juchanep, cantón Juchanep, Totonicapán.

La investigación se enfocó en la metodología de investigación acción, los instrumentos utilizados fueron: encuesta, entrevista, foda, listas de cotejo. Como resultado se obtuvo que la propuesta pedagógica diera una respuesta positiva a una problemática real, ofreciendo una capacitación sobre la importancia de las estrategias lúdicas en la educación, y el desarrollo de una clase modelo con dicha estrategia, dirigido a docentes y estudiantes de la institución.

Para concluir se determina que los docentes puedan aplicar la metodología en el desarrollo de sus contenidos de matemáticas que ofrece el manual pedagógico, ya que en ella no solo encontraran una actividad si no una herramienta que contribuye a una satisfacción emocional del estudiante.

Introducción

Se presenta el informe del Ejercicio Profesional Supervisado (EPS), de la carrera de Licenciatura en Pedagogía y Administración Educativa, de la Universidad de San Carlos de Guatemala, parte que constituye el requisito exigido para todos los estudiantes que aspiran a obtener el grado de licenciatura. Etapa considerada importante porque contribuye a mejorar las condiciones de vida de los habitantes, involucrando al estudiante a realizar investigaciones que buscan apoyar y beneficiar nuestro contexto social y natural.

El informe del Ejercicio Profesional Supervisado consta de seis capítulos cada uno con su respectiva estructura.

Capítulo I corresponde al Estudio contextual donde se describen los datos que identifican a la institución y comunidad, así como las técnicas que se utilizaron para investigar, la situación actual de la institución, la Escuela Oficial Rural Mixta Xol-Juchanep, Cantón Juchanep, Totonicapán, la problemática en la comunidad, causas consecuencias y propuestas de solución. Así mismo se hace necesario un problema con su respectiva hipótesis-acción, en lo que se obtuvo la realización de un proceso de capacitación e implementación de una manual pedagógica dirigida a docentes.

Capítulo II contiene el marco teórico, donde podemos encontrar temas que son de mucha importancia en nuestra investigación el cual sirven de base para el planteamiento del problema y con ello la formulación de la propuesta a realizar, para el mismo se consultaron tesis, informes, investigaciones, libros, revistas, todo lo relacionado a la investigación.

Capítulo III este capítulo contiene el plan de investigación, donde encontraremos detalladamente las actividades que se realizaron

para este plan, un plan de acción de la intervención donde se encuentra en forma breve y detallada los pasos a seguir y poder realizar este proceso, los datos específicos generales de la ejecución del proyecto con sus objetivos, justificación y descripción.

Capítulo IV en este capítulo consiste en la fase del proyecto en el cual se realizan las actividades establecidas en el cronograma del plan de la investigación, podemos encontrar la ejecución de la investigación y todas las actividades, resultados que se llevaron a cabo para la realización de dicho proyecto.

Capítulo V este capítulo contiene la evaluación del proceso de implementación de la propuesta, se observa de cómo se lograron los objetivos, aquí se encuentra detalladamente la evaluación de los resultados así como las evidencias de las mejoras a través de fotografías.

Capítulo VI consta del voluntariado donde se describe de cómo se localizó este terreno y del por qué se tomó en cuenta para la realización del proyecto así como la descripción de cada una las actividades realizadas con los compañeros a beneficio de la comunidad de Xerrachocho-ak cantón Poxlajuj y de su propietario Fermín Miguel Menchú García.

Capítulo I

Diagnóstico

1.1 Contexto

Juchanep es un Cantón del Municipio y Departamento de Totonicapán de la República de Guatemala

1.1.1 Ubicación Geográfica

El Cantón Juchanep pertenece al municipio de Totonicapán, se encuentra a una distancia de 9 kilómetros al norte del mismo, se encuentra a una altura de 2,500 metros sobre el nivel del mar. Con una biotemperatura máxima de 24.40 grados centígrados y una mínima de menos de ocho grados centígrados. El cantón Juchanep se divide en 14 parajes, colinda al norte con el Municipio de Santa María Chiquimula, al sur con el Cantón Poxlajuj, municipio de Totonicapán, al este con el Cantón Paqui, municipio de Totonicapán y al oeste con el Cantón Chotacaj, municipio de Totonicapán. (Hernandez, 2017)

1.1.2 Composición social

La organización social y las relaciones sociales del cantón Juchanep se configuran en torno al recurso natural. La organización social se estructura mediante el sistema de cargos, que brinda espacios de participación de todos los miembros por medio de sus costumbres y tradiciones

El cantón Juchanep selecciona y elige cada periodo anual entre sus miembros bajo el sistema de cargos, sean estos en la alcaldía comunal, en los comités o juntas directivas. El sistema de cargos se conoce en idioma K'iche' como "K'axk'ol", que significa "sufrimiento", "dolor", "sacrificio", calificativo que se le da por el cumplimiento del servicio comunitario por parte del jefe de cada familia que dura un año sin retribución económica; si bien es la familia y principalmente la mujer quien complementa la participación del hombre en las responsabilidades dentro del sistema de cargos en la comunidad, ella asume la carga del sostenimiento del hogar y demás adeudos que deja el jefe de familia, por la participación en la comunidad.

La comunidad está distribuida en 14 parajes,

NO.	NOMBRES EN IDIOMA K'ICHE'	SIGNIFICADO EN CASTELLANO
1	Chialvarado	Lugar de los Alvarado
2	Pab'eya'	Entre el camino llano
3	Chipachec	Lugar de los pachecos
4	Pat'up'	Entre el cerezal
5	Choatz'am	Sobre a sal
6	Choescuela	Donde está la escuela
7	Xecaquiix	Bajo la espina roja
8	Chuijuchanep	Sobre Juchanep
9	Pataqchaj	Dentro del pino blanco
10	XolJuchanep	En medio de Juchanep
11	Finca Santisteban	
12	Chaquijsiwan	Barranco seco
13	Chosamiel	Donde esta San Miguel
14	Chajbalaqan	Lugar donde se lavan los pies

Fuente: Elaboración propia con datos recopilados en la investigación

Cuenta con Escuelas Oficiales, Instituto de Educación Básica por Cooperativa, Colegios, Puentes, Ríos, Montañas, Caminos, Iglesias, Cementerio, Agua Potable,

Energía eléctrica, drenaje funcionado en algunos parajes, espacio aéreo, suelo, sub-suelo, bienes muebles e inmuebles propios de la comunidad y otros.

Cuenta con un puesto de salud que brinda asistencia social, otros centros privados. Tipos de vivienda: de block y adobe de clase media, cuenta con medios de transporte. Hay diferentes credos. (Juchanep, 2014)

1.1.3 Desarrollo Histórico

En la comunidad existen dos formas de estructuras: la primera, es el alcalde comunal y su corporación, y la segunda, la Parcialidad Baquiaux, entidad responsable del bien comunal de propiedades privadas y colectivas. Dicha estructura se desarrolla en el espacio territorial del Cantón Juchanep, y la Parcialidad Baquiaux cobra importancia a partir de su organización social entorno al bien comunal y los recursos naturales.

1.1.4 Situación económica

La base económica de la comunidad es la artesanía y el comercio, que se complementa con la actividad agropecuaria, también la comunidad ha ido progresando ya que cuenta con varios profesionales que desempeñan un rol importante en el desarrollo de la comunidad.

1.1.5 Vida política

Su autoridad máxima es Luis Herrera quien fue electo por la población de Totonicapán como alcalde municipal y su consejo, la comunidad siempre esta anuente a la participación cívica y ciudadana, ya que está organizada y representada a través del alcalde comunal y su corporación siendo ellos la máxima autoridad del cantón

1.1.6 Concepción filosófica

La comunidad vela para que cada establecimiento y familias practiquen e inculque los buenos valores en cada estudiante y miembro de cada familia, uno de los valores principales es el respeto al prójimo, el respeto a cada credo que cada habitante de la comunidad profesa.

1.1.7 Competitividad

Dentro de la comunidad de Juchanep cuenta con centros educativos públicos entre ellos: la E.O.R. M. J.M del Cantón Juchanep, E.O.R. M. J.V, y la E.O.R. M. Paraje Xol-Juchanep, IBC y centros educativos privados.

1.2 Institucional

1.2.1 Identidad institucional

Nombre de la comunidad:

Escuela Oficial Rural Mixta Paraje Xol-Juchanep, Cantón Juchanep Totonicapán

Tipo de Institución

Educativa

Visión:

La Escuela Oficial Rural Mixta del paraje Xol-Juchanep Cantón Juchanep, municipio y departamento de Totonicapán es reconocida a nivel departamental, por el sistema de educación que ha brindado en el proceso de enseñanza aprendizaje, en el ciclo escolar 2017.

Se tiene como visión; lograr una mayor cobertura en la comunidad en la que nos desenvolvemos mediante la participación activa de padres y madres de familia, estudiantes, autoridades educativas y autoridades de la comunidad en el desarrollo de diversas actividades que se realizan siempre con un enfoque educativo.

Misión:

La comunidad educativa del Paraje Xol-Juchanep, Cantón Juchanep, proyectaremos a cada uno de nuestros educandos para desenvolverse en forma extrovertida fomentando en ellos los hábitos de puntualidad y responsabilidad en un proceso enseñanza aprendizaje, obteniendo cambios reales con el cual estaremos combatiendo el analfabetismo.

Al final obtendremos un enlace de desarrollo de nuestra comunidad, como el de nuestro centro educativo.

Objetivos

Objetivo general:

Brindar educación formal en el nivel primario y preprimaria.

Objetivos Específicos:

- ❖ Brindar una educación de calidad que responda a las necesidades e intereses de los niños y niñas de nuestra comunidad.
- ❖ Hacer de la Enseñanza-aprendizaje un proceso dinámico e interactivo entre padres, maestros y alumnos
- ❖ Fomentar la participación de los padres de familia y la comunidad en el proceso educativo.
- ❖ Practicar valores morales en los niños y niñas de nuestra institución

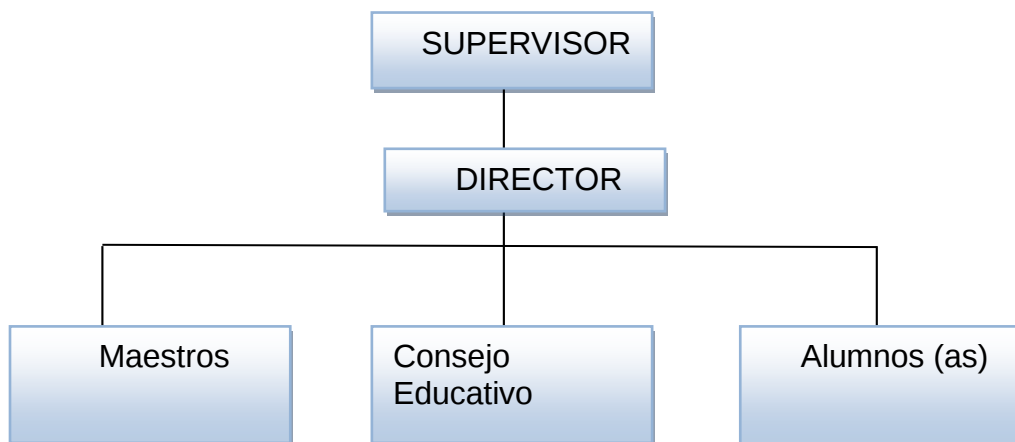
Metas de la Institución

- ❖ Incrementar el crecimiento de la población educativa en la comunidad.
- ❖ Impartir los conocimientos fundamentales a los niños y niñas para tener una base sólida que les permita continuar estudios del nivel básico.
- ❖ Fomentar los valores morales en la formación de niños y niñas, para que tengan un crecimiento personal, mediante la práctica de valores.

Políticas de la Institución

Su autoridad máxima es el CTA y el director quien fue electo por el ministerio de educación.

Estructura organizacional



Organigrama de la E.O.R.M. XOL-JUCHANEP, Totonicapán.

1.2.2 Desarrollo Histórico

La escuela surge a través del Programa Nacional de Autogestión para el Desarrollo Educativo (PRONADE) y la iniciativa de un grupo de padres de familia que realizaron todas las gestiones necesarias para lograr obtenerlo.

1.2.3 Los Usuarios

El establecimiento beneficia a 92 niños y niñas de la comunidad, los usuarios directamente beneficiados son cinco parajes de la comunidad de Juchanep siendo ellos los parajes siguientes: Chajbalaqan, Chosamiel, chaquijsiwan, Xol-Juchanep y Finca Santisteban, la mayoría de las familias son de escasos recursos económicos, los niños y niñas del establecimiento no necesitan de hacer uso del transporte ya que la escuela se encuentra ubicada en el paraje Xol-Juchanep y se encuentra a quince minutos de los otros parajes. Cada docente que labora en el establecimiento llega en su propio vehículo, otros hacen usos de los microbuses y algunos que son de la misma comunidad.

1.2.4 Infraestructura

La Escuela Oficial Rural Mixta de Xol-Juchanep cuenta con un área de cuatro cuerdas de terreno que es donado y dentro del terreno se encuentra dos módulos A y B, el modulo A cuenta con cinco aulas de 23.28 metros cuadrados cada uno y el módulo B cuenta con tres aulas de 15.7 metros cuadrados cada uno, construido de block y techo de lámina, cuenta con una cocina, una bodega, dos baños, agua potable, energía eléctrica y dos patios.

1.2.5 Proyección social

La institución se encuentra ubicada en el Paraje Xol-Juchanep del Cantón Juchanep, la institución constantemente participa en los eventos relevantes de la comunidad y como en programas de apoyo a los estudiantes, también es una institución que permite la participación de diferentes instituciones.

1.2.6 Finanzas

La institución es financiada por el estado en cuanto al pago de los docentes que laboran en la institución, en la infraestructura es la comunidad educativa y otros estudiantes que realizan sus diferentes proyectos educativos para el mejoramiento de la misma.

1.2.7 Política laboral

Y Es el Ministerio de Educación El encargado de contratar al personal docente y el CTA es el encargado de velar por la actualización y capacitación del personal docente.

1.2.8 Administración

Personal que labora en la institución

Nombres	Cargo
Pedro Noé Tzul Canastuj	Director y docente de cuarto grado
Osmar René Amado de León	Docente de sexto grado
Carlos Teodoro Soch García	Docente de quinto grado
German Gaspar Gutiérrez	Docente de tercero y segundo grado
Irma Soledad Chuc Rodríguez	Docente de primer grado
Catarina Aracely Batz Yax	Docente de preprimaria.

Fuente: Elaboración propia con datos proporcionados por el director de establecimiento.

1.2.9 Ambiente institucional

El ambiente institucional tiene varios aspectos de acuerdo al carácter de las personas que laboran en la institución, se observó división en el grupo en algunas ocasiones teniendo como resultado la carencia de equipo.

1.3 Listado de Carencias/deficiencia/fallas

- ❖ Falta de apoyo de parte del MINEDUC en la infraestructura.
- ❖ Infraestructura en mal estado.
- ❖ Falta de interés de parte de los estudiantes en el área de matemáticas.
- ❖ Debilidades en el área de comunicación y lenguaje.
- ❖ Falta de interés de las autoridades comunitarias y de padres de familia para mejorar la infraestructura del establecimiento.
- ❖ No se cuenta con instalaciones propias.
- ❖ Falta de interés de parte de docentes y estudiantes por mejorar las áreas débiles.
- ❖ Falta de guía metodológica para la aplicación de estrategias lúdicas.
- ❖ Falta de aplicación de las estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

1.4 Problematicación de las Carencias y Enunciado de Hipótesis-Acción

Carencias	Problemas
Falta de apoyo de parte del MINEDUC en la infraestructura.	¿Por qué no se cuenta con una infraestructura adecuada?
Infraestructura en mal estado.	¿De qué manera obtener recurso económico para mejorar la infraestructura?
Falta de interés de parte de los estudiantes en el área de matemáticas	¿Por qué es importante que el estudiante se interese en el área de matemáticas?
Debilidades en el área de comunicación y lenguaje.	¿Por falta de actualización de parte de los docentes?
Falta de interés de las autoridades comunitarias y de padres de familia para mejorar la infraestructura del establecimiento.	¿Acomodamiento de parte de la población e falta de aporte económicos de la autoridades competentes?

No se cuenta con instalaciones propias.	¿De qué manera se pueden obtener instalaciones propias?
Falta de interés de parte de docentes y estudiantes por mejorar las áreas débiles.	¿De qué manera se pueden obtener mejores resultados?
Falta de guía para la metodológica aplicación de estrategias lúdicas.	¿Cómo mejorar la metodología de enseñanza de los docentes en el área de matemáticas?
Falta de aplicación de las estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje	¿Por qué es importante aplicar las estrategias lúdicas en los estudiantes?

Matriz de Priorización

NECESIDADES		a).Falta de interés de parte de los estudiantes en el área de matemáticas	b).Falta de aplicación de las estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje	c).Falta de guía metodológica para la aplicación de estrategias lúdicas.	d).Infra estructura en mal Estado.	Total
a)	Falta de interés de parte de los estudiantes en el área de matemáticas		1	1	1	3
b)	Falta de aplicación de las estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje	3		1	0	4
c)	Falta de guía metodológica.	3	2		0	5
d)	Infra estructura en mal estado.	0	0	0		0

ANÁLISIS DE PRIORIZACIÓN

c=5. Falta de guía metodológica para la aplicación de estrategias lúdicas.

b=4. Falta de aplicación de las estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje.

a=3. Falta de interés de parte de los estudiantes en el área de matemáticas.

d=0. Infra estructura en mal estado. (Holmes, 2013)

1.5 Priorización del Problema y su Respectiva Hipótesis Acción

Si se estructura una guía metodológica para la enseñanza de matemáticas. Entonces mejorará la estrategia de enseñanza en los docentes.

Problema (Pregunta)	Hipótesis-acción
¿Cómo se puede mejorar la metodología de enseñanza de los docentes en el área de matemáticas?	Si utilizan un manual pedagógico. Entonces mejorará la estrategia de enseñanza de matemática en los alumnos del nivel primario de la escuela Oficial Rural Mixta Paraje Xol-Juchanep.

Antecedentes del problema

Las matemáticas son fundamentales para el desarrollo intelectual de los niños, les ayuda a ser lógicos, a razonar ordenadamente y a tener una mente preparada para el pensamiento, la crítica y la abstracción. Sin embargo, resulta preocupante que al finalizar la carrera, los alumnos poseen conocimientos muy elementales acerca de matemáticas, y a veces estos resultan insuficientes al ingresar al nivel de educación superior.

Las matemáticas configuran actitudes y valores en los alumnos pues garantizan una solidez en sus fundamentos, seguridad en los procedimientos y confianza en los resultados obtenidos. Todo esto crea en los niños una disposición consciente y favorable para emprender acciones que conducen a la solución de los problemas a los que se enfrentan cada día.

A su vez, las matemáticas contribuyen a la formación de valores en los niños, determinando sus actitudes y su conducta. Sirven como patrones para guiar su vida, un estilo de enfrentarse a la realidad lógica y coherente, la búsqueda de la exactitud en los resultados, una comprensión y expresión clara a través de la utilización de símbolos, capacidad de abstracción, razonamiento y generalización y la percepción de la creatividad como un valor.

(<https://www.smartick.es/blog/educacion/la-importancia-de-las-matematicas-en-la-vida/>, 2019).

Son diversas las opiniones acerca de las posibles causas de esta situación, pero casi todos coinciden en la importancia de la motivación de los jóvenes para hacer más efectivo el proceso enseñanza aprendizaje. Existen numerosos trabajos de investigación, que determinan lo fundamental y vital del aspecto motivacional para la implementación de las clases de matemáticas. Al respecto queda claro que este punto es de la absoluta responsabilidad del docente. Parece ser entonces que es el profesor quien tiene la tarea de utilizar métodos y técnicas como su herramienta diaria en pro de favorecer el desarrollo e interés de estudiante en cada clase. Este es el tema central de investigación, es una modesta propuesta pedagógica que pretende dar una respuesta positiva a una problemática real, ofreciendo la aplicación de estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de las matemáticas dirigido a los educadores del centro educativo.

Descripción del problema

La presente investigación da respuesta a la problemática planteada relacionada en la falta de la aplicación de estrategias lúdicas en el proceso enseñanza-aprendizaje de las matemáticas por medio de un manual, en la Escuela Oficial Rural Mixta Paraje Xol-Juchanep, Cantón Juchanep Totonicapán.

En base al análisis de los antecedentes históricos del proceso de superación de los docentes de en el área de matemáticas con la evolución de la enseñanza, por ello se propuso implementar un manual de estrategia de superación para mejorar el nivel de preparación de los estudiantes y de los docentes del área de matemáticas lo cual permitirá llevar la calidad de la enseñanza, ya que con la aplicación de un manual los docentes tendrán las estrategias de enseñanza y nuevas técnicas a través de un manual de la aplicación de estrategias lúdicas en matemáticas .

Indicadores del problema

- ✓ Metodología
- ✓ Orientación educativa

✓ Motivación del estudiante

Justificación de la investigación

Las enseñanzas del aprendizaje de las matemáticas han ocupado siempre en un lugar importante en la esfera educativa, El Ministerio de Educación viene implementando desde ya hace varios años, una estrategia para mejorar el área de matemáticas ya que el nivel primario se dio un 44.5% en el año 2013, cobrando actualmente una particular importancia si se le vincula con el aprendizaje por competencias y el desarrollo de las habilidades de pensamiento, tan valoradas hoy en día. Las habilidades necesarias para el adecuado aprovechamiento de las ventajas que otorgan actualmente las TIC3, son en parte habilidades matemáticas que se han convertido rápidamente en herramientas esenciales de una sociedad cada vez más tecnológica y cambiante.

Las evaluaciones que se aplican y se han aplicado en Guatemala, tanto en el marco de estudios internacionales como evaluaciones nacionales, muestran sistemáticamente resultados insatisfactorios en el área, lo que parece indicar que el sistema educativo enfrenta serias limitaciones para formar las competencias que los niños y jóvenes requieren en ella. En este sentido, las evaluaciones efectuadas por El Ministerio de Educación de Guatemala –Mineduc–a través de la Dirección General de Evaluación e Investigación Educativa–Digeduca–en los últimos años, muestran resultados preocupantes en Matemáticas. Los resultados de logro son desalentadores y parecen empeorar conforme se avanza en el proceso educativo formal (Educación)

1.6 Análisis de Viabilidad y Factibilidad

Indicador	Si	No
¿Se tiene, por parte de la Institución, el permiso para hacer el proyecto?	✓	
¿Se cumplen con los requisitos necesarios para la autorización del proyecto?	✓	
¿Existe alguna oposición para la realización del proyecto?		✓

Capítulo II

Fundamentación Teórica

2.1 Elementos teóricos

Teoría del exceso de energía.

Autores como Spencer (1855) ven en el juego un medio para liberar y dar rienda suelta a la energía que se acumula por no realizar actividades serias. El juego del niño se justificaría como modo de canalizar la energía que no gasta, puesto que sus necesidades son satisfechas por otros. (Spencer, 1855)

Teoría Clásica

Se considera teoría clásica porque han permanecido durante muchos años siendo la referencia principal sobre la explicación del juego. Algunas de ellas fueron producto del interés de los estudiantes del siglo XIX por la infancia. Con anterioridad, el juego estaba relacionado a la filosofía y la pedagogía. (Spencer t. d.)

Teoría de la recopilación.

Los autores que definen, como Hall (1904), mantienen que el cariño, desde que nace, va haciendo a través de su juego una especie de recapitulación de la evolución del hombre.

De este modo aparecen las distintas actividades humanas, más o menos en el mismo orden en que se han sucedido en la historia. Al principio se comportan como un animal (juegos de trepar), luego, como un salvaje (el escondite reproduce la búsqueda de la presa) y así sucesivamente, hasta llegar a realizar actividades más complejas y superiores.

Estas dos teorías dan un enfoque evolucionista a la explicación de la naturaleza del juego infantil y, aunque desfasadas respecto a la perspectiva con que se aborda la educación infantil en la actualidad, han servido para hacer reflexionar sobre la importancia del juego en la vida del niño.

Teoría metafísica (Platón ,427-347 A.C) (Aristóteles, 384-322^a.C.)

Platón es uno de los primeros autores que escribieron sobre el juego. En su teoría centra el punto de atención en el arte y en la expresión del ser humano. Este está relacionado al arte y al juego, es decir, considera que al hacer poesía y pintura se imita la realidad, y lo hacemos a modo de juego.

Platón define el juego y el ejercicio como fuente de placer. Según él, las almas jóvenes no pueden soportar el trabajo, por lo que se les hace hablar y se les ocupa con juegos y cantos. Además, sostiene que los jóvenes son incapaces de mantenerse en reposo y tiene que jugar entre sí.

Para Platón, el juego debía ser instrumento que preparase a los niños para el ejercicio de la vida adulta.

Observó que el proceso de socialización y de transmisión de valores está implícito en el juego. El juego es un conducto para que los niños asimilen la cultura de donde preceden.

Aristóteles, por su parte, señala la necesidad de que los niños se habitúen a realizar jugando todas aquellas actividades que tendrán que hacer cuando sean mayores.

Este autor aporta al juego un carácter medicinal, pues afirma que, mediante el juego, se compensa la fatiga producida por el trabajo, porque, a través del placer que produce, se obtiene el descanso y la relajación.

Teoría del ejercicio preparatorio (funcionalista)

La interpretación de Gross hace del juego un ejercicio de entrenamiento en las acciones propias del adulto. Al igual que un gatito salta sobre un ovillo de lana la forma en que lo hará un gato adulto sobre un ratón, así el pequeño, durante el juego simbólico, imita al hombre o a la mujer en muchas de sus acciones. El juego es un aprendizaje para la vida. (Gross, 1901).

Teorías Modernas de la Lúdica

Teoría de la autoexpresión (Psicoanalítica)

El juego se considera como el medio para expresar las necesidades y satisfacerlas.

Para Freud (1905) el juego es la expresión de las pulsiones, fundamentalmente de la pulsión del placer, y por medio de él se expresa lo que resulta conflictivo.

Mientras se juega, se expresan los instintos; Freud vincula el juego al instinto de placer. Por medio de las acciones lúdicas el niño manifiesta sus deseos inconscientes y puede revivir sus experiencias traumáticas, canalizando la angustia de las experiencias reales, reconstruyendo lo sucedido; así puede dominar los acontecimientos y dar solución a estos conflictos.

Teoría de Buytendijk

Buytendijk (1935), en contraposición a Gross, explica el juego como una consecuencia de las propias características de la infancia, que se diferencia substancialmente de la edad adulta en la forma de expresar esas características, satisfaciendo el deseo de autonomía. Otorga gran importancia a la función del objeto con el que se juega.

Teoría de Claparede

Para Claparede (1934), el juego se define por la forma de interactuar de quien juega. Es una actitud del organismo ante la realidad. La clave del juego es la ficción.

Teoría de Piaget (Cognitivista)

Piaget considera que el juego refleja las estructuras cognitivas y contribuye al establecimiento de nuevas estructuras. Constituye la asimilación de lo real al yo. Adapta la realidad al sujeto, que así se puede relacionar con realidades que, por ser muy complejas, desbordarían al niño.

Teoría de Bühler

Bühler (1935) contempla el juego como una actividad que se lleva a cabo por el placer que produce el ejercicio de una función, la realización de la actividad.

Este placer refuerza la propia actividad.

Teoría de Vygotski y Elkonin (Escuela soviética)

Vygotski (1966) Y Elkonin (1980) explican que la actividad lúdica constituye el motor del desarrollo, posibilitando la creación de zonas de desarrollo próximo. La acción lúdica partiría de deseos insatisfechos que, mediante la creación de una situación fingida, se pueden resolver. Así mismo, en el juego el niño se conoce a él mismo y a los demás. El juego es una actividad fundamentalmente social.

Teoría de la enculturación

Según Sutton, Smith y Robert (1981), los valores de la cultura se expresan en los diversos juegos que desarrollan los niños.

Teoría ecológica

Bronfenbrenner defiende que en el entorno del niño existen diferentes niveles ambientales o sistemas que condicionan el juego. Concibe a la persona como un organismo activo, como un sistema que encaja dentro de otro, y así sucesivamente, estableciéndose relaciones recíprocas entre ellos, de tal forma que, al cambiar un elemento, todo el conjunto lo hace en su medida.

Teorías biológicas

El juego ayuda al crecimiento del cerebro, a los mecanismos y conexiones nerviosas. Es muy importante para el desarrollo de la persona. (2012)

2.2 Fundamentos Legales

El trabajo de investigación está respaldado en la parte legal y jurídica por lo que se sustenta en la Constitución Política de la República de Guatemala (1985), el Código de la niñez y de la juventud (1996), la Ley de Educación Nacional (1991), y el Decreto 54-86 Declaración Universal de los Derechos Humanos (1948), como se demuestra a continuación.

Constitución Política de la República de Guatemala

ARTÍCULO 71. Derecho a la educación. Se garantiza la libertad de enseñanza y de criterio docente. Es obligación del estado proporcionar y facilitar educación a sus habitantes sin discriminación alguna. Se declara de utilidad y necesidad públicas la fundación y mantenimiento de centros educativos culturales y museos.

ARTÍCULO 72. Fines de la educación. La educación tiene como fin primordial el desarrollo integral de la persona humana, el conocimiento de la realidad y cultura nacional y universal. Se declaran de interés nacional la educación, la instrucción, formación social y la enseñanza sistemática de la Constitución de la República y de los derechos humanos.

Código de la Niñez y de la Juventud de Guatemala (1996)

ARTICULO 3.Los niños, niñas y jóvenes son sujetos de derecho gozaran de todos los derechos y obligaciones propios de la persona humana, sin perjuicio de la protección integral de que trata este Código, asegurándoles, por ley o por otros medios todas las oportunidades y facilidades, con el fin de facilitarles el desarrollo físico mental, moral, espiritual, cultural y social, en condiciones de libertad y dignidad.

ARTICULO 4.Es deber de la familia, de la comunidad, de la sociedad en general y del para con el niño, niña y joven: asegurar. Con absoluta prioridad. La

realización de, los derechos diferentes a la vida, seguridad, e integridad, a la salud, a la alimentación, a la educación, al deporte, a la recreación, a la profesionalización, a la cultura, a la dignidad al respeto a la libertad y a la convivencia familiar y comunitaria.

ARTICULO 5.El Estado adoptará todas las medidas administrativas, legislativas de otra índole para dar efectividad a los derechos reconocidos en el presente Código. En lo que respecta a los derechos económicos, sociales y culturales. El Estado adoptará esas medidas hasta el máximo de los recursos disponibles, y, cuando sea necesario dentro del marco de la cooperación internacional. En todas las medidas que se adopten en relación a los niños, niñas y jóvenes se tomará en consideración su interés superior. Para los efectos de este Código, se entiende por interés superior del niño, niña y joven a todas aquellas acciones encaminadas a favorecer su desarrollo físico, psicológico, educativo, cultural, moral, espiritual y social. Para lograr el pleno desenvolvimiento de su personalidad.

ARTICULO 13. La libertad comprende la garantía a los siguientes derechos:

- a) La libre locomoción, con excepción de las restricciones legales.
- b) La libre opinión y expresión.
- c) Conciencia, pensamiento y religión.
- d) Jugar, practicar deportes y recrearse.
- e) Participar en la vida familiar y de la comunidad, sin discriminación, de acuerdo a los patrones culturales propios de la comunidad.
- f) Participar en la vida cívica del país, teniendo como únicas restricciones las señaladas por la ley, g) Al acceso a la información, principalmente la que fomente su desarrollo espiritual y moral, así como su salud física y mental.
- h) Buscar refugio, auxilio y orientación.

ARTICULO 38.Los niños, niñas y jóvenes tienen derecho a recibir una educación integral. Esta deberá ser orientada a desarrollar su personalidad, civismo y urbanidad. Promover el conocimiento y ejercicio de los derechos humanos, la importancia y necesidad de vivir en una sociedad democrática con paz y libertad

de acuerdo a la ley y a la justicia con el fin de prepararlo para una vida adulta cívica y responsable, asegurándoles.

- a) Igualdad de condiciones para el acceso y permanencia en la escuela.
- b) Derecho de ser respetado por sus educadores.
- c) Derecho de organización y participación en entidades estudiantiles, culturales, deportivas, religiosas y otras que la ley no prohíba.

ARTICULO 44. El Estado deberá estimular las investigaciones y tomará en cuenta las nuevas propuestas relativas a la pedagogía, didáctica, evaluación, “currícula” y metodologías que correspondan a las necesidades de los niños, niñas y jóvenes.

ARTICULO 47. El Estado deberá respetar y promover el derecho de los niños, niñas y, jóvenes, al descanso, esparcimiento, juego, a las actividades recreativas y deportivas propias de su edad, asimismo, a participar libre y plenamente en la vida cultural y artística de su comunidad. Propiciando oportunidades apropiadas en condiciones de igualdad Todo niño, niña y joven tiene derecho a ser criado y educado en el seno de familia y excepcionalmente, en familia sustituta, asegurándole la convivencia familiar y comunitaria, en ambiente libre de la presencia de personas dependientes de sustancias psicotrópicas que produzcan dependencia.

Ley de Educación Nacional (1991)

ARTICULO 1º. Principios. La educación en Guatemala se fundamenta en los siguientes principios:

1. Es un derecho inherente a la persona humana y una obligación del estado.
2. En el respeto o la dignidad de la persona humana y el cumplimiento efectivo de los Derechos Humanos.
3. Tiene al educando como centro y sujeto del proceso educativo.
4. Está orientada al desarrollo y perfeccionamiento integral del ser humano a través de un proceso permanente, gradual y progresivo.

5. En ser un instrumento que coadyuve a la conformación de una sociedad justa y democrática.
6. Se define y se realiza en un entorno multilingüe, multiétnico y pluricultural en función de las comunidades que la conforman.
7. Es un proceso científico, humanístico, crítico, dinámico, participativo y transformado.

ARTICULO 2º. Fines. Los Fines de la Educación en Guatemala son los siguientes:

1. Proporcionar una educación basada en principios humanos, científicos, técnicos, culturales y espirituales que formen integralmente al educando, lo preparen para el trabajo, la convivencia social y le permitan el acceso a otros niveles de vida.
2. Cultivar y fomentar las cualidades físicas, intelectuales, morales, espirituales y cívicas de la población, basadas en su proceso histórico y en los valores de respeto a la naturaleza y a la persona humana.
3. Fortalecer en el educando, la importancia de la familia como núcleo básico social y como primera y permanente instancia educadora.
4. Formar ciudadanos con conciencia crítica de la realidad guatemalteca en función de su proceso histórico para que asumiéndola participen activa y responsablemente en la búsqueda de soluciones económicas, sociales, políticas, humanas y justas.
5. Impulsar en el educando el conocimiento de la ciencia y la tecnología moderna como medio para preservar su entorno ecológico o modificarlo planificada mente en favor del hombre y la sociedad.
6. Promover la enseñanza sistemática de la Constitución Política de la República, el fortalecimiento de la defensa y respeto a los Derechos Humanos y a la Declaración de los Derechos del Niño.
7. Capacitar e inducir al educando para que contribuya al fortalecimiento de la auténtica democracia y la independencia económica, política y cultural de Guatemala dentro de la comunidad internacional.

8. Fomentar en el educando un completo sentido de la organización, responsabilidad, orden y cooperación, desarrollando su capacidad para superar sus intereses individuales en concordancia con el interés social.
9. Desarrollar una actitud crítica e investigativa en el educando para que pueda enfrentar con eficiencia los cambios que la sociedad le presenta.
10. Desarrollar en el educando aptitudes y actitudes favorables para actividades de carácter físico, deportivo y estético.
11. Promover en el educando actitudes responsables y comprometidas con la defensa y desarrollo del patrimonio histórico, económico, social, étnico y cultural de la Nación.
12. Promover la coeducación en todos los niveles educativos.
13. Promover y fomentar la educación sistemática del adulto.

Declaración Universal de los Derechos Humanos

Artículo 26

1. Toda persona tiene derecho a la educación. La educación debe ser gratuita, al menos en lo concerniente a la instrucción elemental y fundamental. La instrucción elemental será obligatoria. La instrucción técnica y profesional habrá de ser generalizada; el acceso a los estudios superiores será igual para todos, en función de los méritos respectivos.
2. La educación tendrá por objeto el pleno desarrollo de la personalidad humana y el fortalecimiento del respeto a los derechos humanos y a las libertades fundamentales; favorecerá la comprensión, la tolerancia y la amistad entre todas las naciones y todos los grupos étnicos o religiosos; y promoverá el desarrollo de las actividades de las Naciones Unidas para el mantenimiento de la paz.
3. Los padres tendrán derecho preferente a escoger el tipo de educación que habrá de darse a sus hijos.

Capítulo III

Plan de Acción o de la Intervención (Proyecto)

3.1 Tema

Manual pedagógico sobre la aplicación de las estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de matemáticas, orientado a docentes de la Escuela Oficial Rural Mixta Xol-Juchanep, Cantón Juchanep, Totonicapán.

3.2 Problema Seleccionado

Como se puede mejorar la metodología de enseñanza de los docentes en el área de matemáticas

3.3 Hipótesis Acción

Si se utiliza un manual pedagógico. Entonces mejorará la estrategia de enseñanza en los docentes y se reflejara en los resultados, con los alumnos y alumnas de la Escuela Oficial Rural Mixta Xol-Juchanep.

3.4 Ubicación Geográfica de la Intervención

El Cantón Juchanep pertenece al municipio de Totonicapán, se encuentra a una distancia de 9 kilómetros al norte del mismo, y una altura de 2,500 metros sobre el nivel del mar. Con una biotemperatura máxima de 24.40 grados centígrados y una mínima de menos de ocho grados centígrados.

Se divide en 14 parajes, colinda al norte con el Municipio de Santa María Chiquimula, al sur con el Cantón Poxlajuj, municipio de Totonicapán, al este con el Cantón Paquí, municipio de Totonicapán y al oeste con el Cantón Chotacaj, municipio de Totonicapán. (Hernandez, 2017)

3.5 Unidad Ejecutora

Universidad de San Carlos de Guatemala

Facultad de Humanidades

Departamento de Pedagogía

Sección Totonicapán

Licenciatura En Pedagogía y Administración Educativa.

3.6 Justificación de la Intervención

La metodología que el docente utiliza en la actualidad es muy importante para facilitar la enseñanza aprendizaje ya que Las matemáticas son fundamentales para el desarrollo intelectual de los niños, les ayuda a ser lógicos, a razonar ordenadamente y a tener una mente preparada para el pensamiento, la crítica y la abstracción.

Las matemáticas contribuyen a la formación de valores en los niños, determinando sus actitudes y su conducta. Sirven como patrones para guiar su vida, un estilo de enfrentarse a la realidad lógica y coherente, la búsqueda de la exactitud en los resultados, una comprensión y expresión clara a través de la utilización de símbolos, capacidad de abstracción, razonamiento y generalización y la percepción de la creatividad como un valor.

En Guatemala, las matemáticas que se imparte del sistema educativo, desde los primeros años escolares, sin embargo, resulta preocupante que al finalizar la carrera, los alumnos poseen conocimientos muy elementales acerca de matemáticas y a veces estos resultan insuficientes al ingresar al nivel de educación superior. A través de la investigación surge la pregunta: ¿Cómo se puede mejorar la metodología de enseñanza de los docentes en el área de matemáticas de la Escuela Oficial Rural Mixta Paraje Xol-Juchanep, Cantón Juchanep Totonicapán. Si se crea un manual de estrategias lúdicas entonces mejorará la metodología de enseñanza en los docentes y así el rendimiento e interés de alumno por aprender. (<https://www.smartick.es/blog/educacion/la-importancia-de-las-matematicas-en-lavid/2019>).

3.7 Descripción de la intervención (proyecto)

La razón fundamental de la realización de este proyecto es desarrollar el curso de matemáticas de manera creativa, a través de la aplicación de estrategias lúdicas dentro del proceso de formación integral del alumno, porque durante de la fase del diagnóstico se observó la carencia de la aplicación de la estrategia lúdicas, tanto en la planificación docente como en el desarrollo de la clase docente.

Por esta razón se aplicara las estrategias lúdicas en el aula de primero , segundo y tercer grado primaria de la Escuela Oficial Rural Mixta Paraje Xol-Juchanep, Cantón Juchanep Totonicapán, para que los estudiantes interactúen entre ellos, así puedan encontrarse con ellos mismos, con el mundo físico y social, desarrollen iniciativas propias, compartan sus intereses.

3.8 Objetivos de la intervención: generales y específicos

a). General:

- ❖ Implementar La aplicación de estrategias lúdicas en el proceso enseñanza – aprendizaje en el área de matemáticas por medio de un manual, orientado a los docentes de la Escuela Oficial Rural Mixta Paraje Xol-Juchanep, Cantón Juchanep Totonicapán.

b). Específicos:

- ❖ Capacitar a los docentes y estudiantes sobre la importancia de la aplicación de las estrategias lúdicas.
- ❖ Fortalecer los conocimientos, procedimientos y cálculos sobre operaciones básicas aritméticas mediante actividades lúdicas.
- ❖ Desarrollar una clase modelo con la aplicación de estrategias lúdicas.
- ❖ Facilitar al docente un manual con las estrategias lúdicas para mejorar la calidad educativa.

3.9 Metas

- ❖ Elaborar seis manuales para los docentes en el área de matemáticas y así mejorar el rendimiento de los estudiantes a través de la aplicación de estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de matemáticas.
- ❖ Fomentar en los docentes la aplicación de las estrategias lúdicas en cada clase a impartir.
- ❖ Incrementar el rendimiento de los estudiantes de la escuela oficial rural mixta Xol-Juchanep.
- ❖ Despertar el interés de los estudiantes en el área de matemáticas a través de las estrategias lúdicas.

3.10 Beneficiarios (directos e indirectos)

- ❖ Escuela Oficial Rural Mixta Paraje Xol-Juchanep, Cantón JuchanepTotonicapán.
- ❖ 6 Docentes
- ❖ 37 alumnos y alumnas de primero, segundo y tercer grado primaria

3.11 Actividades para el logro de objetivos

- ❖ Capacitación sobre la importancia de la lúdica en la educación.
- ❖ Desarrollo de una clase modelo con la aplicación de la estrategia lúdica para el área de matemáticas.
- ❖ Proporcionarle a los docentes un manual pedagógico sobre las estrategias lúdicas.

3.12 Cronograma

No.	Nombre de la actividad	Responsable	Mayo				Junio				Julio			
			1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Reunión con la autoridad de la institución	Epesista												
2.	Elección de temas para el manual	Epesista												
3.	Reunión con el asesor para revisión del tema	Asesor y Epesista												
4.	Elaboración del manual	Epesista												
5.	Impresión de manual	Epesista												
6.	Solicitud de aula para la capacitación a docentes y estudiante sobre la importancia de la lúdica en la educación	Epesista												
7.	Compra de refacción	Epesista												
8.	Desarrollo de clase modelo con la aplicación de estrategias lúdicas de matemáticas	Epesista												
9.	Entrega de manual pedagógico.	Epesista												
10.	Evaluación de la actividad	Epesista												

3.13 Técnicas metodológicas

La metodología se dará a través de la capacitación a docentes y estudiante de primero, segundo y tercer grado primaria sobre la importancia de la lúdica en la educación y el desarrollo de clase modelo con la aplicación de

estrategias lúdicas para el área de matemáticas, así mismo se entregara un manual pedagógico a los docentes sobre la aplicación de estrategias lúdicas en el proceso enseñanza- aprendizaje de matemáticas.

Temas a desarrollar durante la actividad:

- ❖ La importancia de las estrategias lúdicas en la educación.
- ❖ Problemas de suma y resta.
- ❖ Problemas de adición y sustracción

3.14 Recursos

Humanos:

- ❖ Asesor de EPS
- ❖ Epesista
- ❖ Docentes
- ❖ Alumnos

Materiales:

- ❖ 10 resma de hojas de papel bond
- ❖ 4 lapiceros
- ❖ Documentos de apoyo
- ❖ 800 fotocopias
- ❖ 1 cuaderno de apuntes

Físicos:

- ❖ Instalaciones de la escuela.

Financieros:

- ❖ Las actividades serán costeadas por instituciones a través de gestiones realizadas por la Epesista, invertido en papelería y útiles de oficina, copias, impresiones, empastados, levantado de texto, refacción, grabado de información en USB, CD, fotografías.

Tecnológicos:

- ❖ Computadora
- ❖ Impresora
- ❖ Cámara digital

- ❖ Teléfono celular
- ❖ Internet
- ❖ USB

3.15 Presupuesto

Cantidad	Descripción	Precio	Total
6 Docentes	Costo de capacitación a docentes :	Q. 25.00	Q. 25.00
	Costo de capacitación a estudiantes	Q. 50.00	Q. 50.00
	Costo de impresión de manual	Q. 75.00	Q. 375.00
	Costo de empastado de manual	Q. 25.00	Q. 150.00
	Taller	Q. 50.00	Q. 50.00
6 Docentes Y 37 estudiantes	Refacción		
	(Refresco y enchiladas)	Q.100.00	
	(Refresco y pastel)	Q.300.00	
	(Té y panes con pollo)	Q.350.00	Q. 750.00
	Gastos varios	Q.400.00	Q. 400.00
	Total		Q.1,800.00

3.16 Responsables

Estudiante Epesista USAC, Fabiola Leticia García Tzul, estudiante de la carrera de Licenciatura en Pedagogía y Administración Educativa.

3.17 Formatos de instrumentos de control o evaluación de la intervención

No.	Lista de cotejo	SI	NO
1.	Se alcanzaron los objetivos	✓	
2.	Se utilizaron los instrumentos y técnicas	✓	
3.	Se cumplió con el cronograma	✓	
4.	Existió relación de doble vía con las personas de la institución	✓	
5.	Existió buena relación con los docentes de la institución	✓	

Capítulo IV

Ejecución y sistematización de la intervención

4.1 Descripción de las actividades realizadas

No.	Actividades	Resultados
I.	Realización del plan de ejecución	Se redactó el Plan de ejecución
II.	Revisión y autorización del plan de ejecución por el asesor de EPS.	Se obtuvo la autorización para ejecutar el proyecto por el asesor de EPS.
III.	Reunión con el director del establecimiento para presentarle el plan de ejecución.	Se obtuvo la autorización y el apoyo de parte del director del establecimiento para la realización del proyecto.
IV.	Se gestionó con solicitud a COCREDIT R.L Cooperativa integral de Ahorros y créditos. Totonicapán Para obtener recursos humanos, materiales y económicos para el proceso de capacitación y elaboración del manual para docentes.	Se obtuvo colaboración de la Cooperativa COCREDIT R.L Totonicapán para la ejecución del proyecto y entrega de refacción a los docentes y alumnos.
V.	Reunión con el director del establecimiento para presentarle el plan de ejecución.	Se establecieron fechas y horarios adecuados para llevar a cabo el proyecto.
VI.	Convocatoria a docentes.	Se convocó a los docentes para la primera capacitación.
VII.	Convocatoria a estudiantes	Se convocó a los estudiantes para que asistan a la capacitación.
VIII.	Desarrollo de clase modelo con la aplicación de estrategias lúdicas en	Se hicieron presentes los docentes y estudiantes con muchas ansias de conocer la

	matemáticas	aplicación de estrategias lúdicas en matemáticas
IX.	Entrega de manual de estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza –aprendizaje en el área de matemáticas para los docentes.	Después de finalizar el desarrollo de clase modelo, se hizo entrega manual de estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza –aprendizaje en el área de matemáticas para cada docente que le servirá como una herramienta útil para su trabajo.
X.	Refacción a los docentes y estudiantes	Al culminar cada una de las capacitaciones se les brindó una refacción a todos los participantes.
XI.	Elaborar plan de sostenibilidad	Plan de sostenibilidad puesto en práctica.
XII.	Acuerdo de sostenibilidad	Se acordó con el director del establecimiento educativo, continuar con el mantenimiento del proyecto.
XIII.	Redacción de informe final	Se redactó informe final de cada una de las fases del proyecto.
XIV.	Entrega de aprobación del informe final de EPS.	Informe final de EPS entregado y aprobado.

4.2 Productos, logros y evidencias (fotos, actas...etc.)

PRODUCTOS	LOGROS
Manual Pedagógica Y Capacitaciones	Se logró implementar el proceso de métodos y técnicas de enseñanza lúdicas en el área de matemáticas dirigidas a docentes de la Escuela Oficial Rural Mixta Paraje Xol-Juchanep, Cantón Juchanep Totonicapán. A través de un manual pedagógico de estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza- aprendizaje de matemáticas, capacitación y desarrollo de clase modelo con estrategias lúdicas.
Participación de la comunidad educativa Y Docentes	Director, docentes y estudiantes agradecieron esta implementación en el establecimiento ya que para los estudiantes es un poco complicado estudiar el área de matemáticas pero ahora con la capacitación a los docentes Sobre las estrategias lúdicas, los estudiantes aprenderán de una mejor manera. Los docentes hicieron comentarios y un agradecimiento muy especial por haberlos tomado en cuenta en este proyecto.
Sostenibilidad del Proyecto	El director agradece la implementación en el establecimiento y se compromete a monitorear que los docentes utilicen el manual. Los docentes se comprometieron a usar el manual de estrategias lúdicas para que a los estudiantes le sea mucho más fácil ya que a través de los juegos aprenderán de una mejor manera, así lo verán como parte de su vida diaria. Siempre que impartan su clase de matemáticas.

Evidencias

MANUAL PEDAGÓGICO SOBRE LA APLICACIÓN DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE MATEMÁTICAS, ORIENTADO A DOCENTEWS DE LA ESCUELA OFICIAL RURAL MIXTA XOL-JUCHANEP, CANTON JUCHANEP, TOTONICAPÁN



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Humanidades
Departamento de Pedagogía
Sección Totonicapán
Licenciatura en Pedagogía y Administración Educativa
Proyecto de EPS



**MANUAL PEDAGÓGICO SOBRE LA APLICACIÓN DE LAS
ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-
APRENDIZAJE DE MATEMÁTICAS**

ESTUDIANTE: FABIOLA LETICIA GARCÍA
TZUL CARNÉ: 201406052

ASESORA: LICDA. ESTELA BEN AJCALON

Totonicapán, mayo de 2019



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala



**Educar
Jugando**

ÍNDICE

Contenidos	Páginas
Presentación	i
Introducción	ii
Objetivos	1
Metas	1
¿Qué una estrategia	2
Juegos de estrategia	2
¿Qué es una lúdica?	2
Importancia de la aplicación de las estrategias lúdicas en la educación	3
Opiniones de dos grandes conocedores de la lúdica	3
La lúdica en el ámbito de la educación	4
Desde el punto de vista teórico	4
Desde el punto de vista psicológico	4
Desde el punto de vista sociológico	4
Desde el punto de vista etnológico	5
Juegos de animación	6
¿Puedo hablar contigo?	7
El baile de la escoba	9
Muévete con los números	10

La pelota cooperativa	11
Batalla de los números	12
Busca a tus semejantes	13
Operaciones básicas	15
Batalla de los globos	16
Pelota al cuello	17
Juegos para trabajar de forma individuales	18
La Gallina Turulenta	19
Cubo matemático	21
Ruleta de matemáticas	22
Gallinita ciega	23
Juegos para resolver operaciones en grupo	24
Viajando por la tabla	25
¿Sabes ó te haces?	27
Damas mentales	28
Organización de grupos	29
Rica pizza	30
¿Cuánto sabes tú?	31
Bingo matemático	32
Memoria	33

Cálculos	34
Juegos para la evaluación	35
Estrategia para evaluar tablas de multiplicar	36
La piñata	37
El sombrero sin cabeza	38
El telegrama	39
Matemáticas problemáticas	40
Basquetglobo	42
La letrilla	44
Doble Rueda	45
Bibliografía	46

PRESENTACIÓN

Este material de uso pedagógico está dirigido a los docentes del área de matemáticas de la Escuela Oficial Rural Mixta Xol-Juchanep del Catón Juchanep, Totonicapán, con el propósito de contribuir al mejoramiento de la formación académica de los estudiantes del nivel primario. Sabiendo que el ser humano logra procesar mejor la información de manera efectiva según su estado de ánimo, por tal razón me es grato presentar un manual que contiene la "aplicación de las estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de matemáticas"

Cuando el docente aplica las estrategias lúdicas para desarrollar un contenido de matemáticas que ofrece este manual, no solo encontrará una actividad si no una herramienta que contribuye a una satisfacción emocional de estudiante a través de la aplicación de dichas estrategias lúdicas, los estudiantes se sentirán motivados y con deseos de seguir aprendiendo sobre el área de estudio.

INTRODUCCIÓN

El presente manual pretende concientizar a los docentes acerca de la importancia de la aplicación de las estrategias lúdicas en el proceso enseñanza-aprendizaje, ya que las aulas están llenas de estudiantes con distintos estilos de aprendizaje.

La primera parte del manual se desarrolla de forma sintetizada la definición de las estrategias y la lúdica, los aspectos relevantes de la importancia de la aplicación de las estrategias lúdicas en la educación y los diferentes puntos de vista de las lúdicas: teóricas, psicológico, sociológico, etnológico y pedagógico.

La segunda parte del manual se presenta varias estrategias lúdicas que se pueden aplicar en el área de matemáticas para el desarrollo de diferentes temas.

Con las estrategias lúdicas que se presentan se pretende que el docente las aplique en cada desarrollo de su clase ya que con los juegos el Aprendizaje Cooperativo se pueden desarrollar un ambiente agradable.

OBJETIVOS

Objetivo general:

- ❖ Crear estrategias pedagógicas a través de la lúdica, la recreación y el juego para el fortalecimiento de la enseñanza-aprendizaje.

Objetivos Específicos:

- ❖ Diseñar estrategias pedagógicas que propicien la sana convivencia entre todos los miembros de la comunidad educativa a través de lúdica, la recreación y juego.
- ❖ Demostrar que las actividades lúdicas, recreativas, y el juego contribuyen a la sana convivencia entre todos los miembros de la comunidad educativa.
- ❖ Fomentar la sana convivencia entre todos los miembros de la comunidad educativa a través de la lúdica y la recreación y el juego.
- ❖ Impulsar a los docentes a la utilización de las estrategias lúdicas.

METAS

- ❖ Fomentar las actividades lúdicas, recreativas, y el juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- ❖ Demostrar que las actividades lúdicas, mejoran el rendimiento y despiertan el interés de los niños y niñas de primero, segundo y tercer grado.
- ❖ Brindar un manual pedagógico de estrategias lúdicas de matemáticas a los docentes de primero, segundo y tercer grado de la Escuela Oficial Rural Mixta Xol-Juchanep.

¿QUÉ ES UNA ESTRATEGIA?

Una estrategia es un plan para dirigir un asunto. Una estrategia se compone de una serie de acciones planificadas que ayudan a tomar decisiones y a conseguir los mejores resultados posibles. Una estrategia comprende una serie de tácticas que son medidas más concretas para conseguir uno o varios objetivos. (Julian Pérez Porto, 2008)

JUEGOS DE ESTRATEGIA

En el mundo del ocio aparece este término para hablar de juegos de estrategia. En este caso, se trata de un tipo de actividad lúdica basado en la inteligencia y las habilidades técnicas en las que se busca obtener la victoria a través de la planificación. En este apartado podemos encontrar diferentes modalidades, como los juegos de cartas o algunos videojuegos. Un ejemplo clásico y universal de un juego de estrategia es el ajedrez. (Larousse, 1978)

¿QUÉ ES UNA LÚDICA?

El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos lleva a gozar, reír, gritar e incluso llorar en una verdadera fuente generadora de emociones.

Se conoce como lúdica al adjetivo que designa todo aquello relativo al juego, ocio, entretenimiento o diversión. El término lúdico se origina del latín ludus que significa "juego".

Algunos sinónimos que se pueden emplear para la palabra lúdico son juguetero, divertido, placentero, recreativo, entretenido, entre otros. (Larousse, 1978)

IMPORTANCIA DE LA APLICACIÓN DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS EN LA EDUCACIÓN

El siglo XXI es considerado como el siglo de la transición de las actividades lúdicas; de un simple medio de diversión a un instrumento indispensable para hacer más efectiva el proceso enseñanza-aprendizaje, gracias a los estudios psicológicos que ha llegado entender que la pedagogía no es solo transmisión de conocimientos, sino que debía favorecer el aprendizaje mediante la manipulación de lo concreto, para lograr una representación abstracta y así crear nuevos conocimientos.

Opiniones de dos grandes conocedores de la lúdica

Es importante conocer la opinión sobre la lúdica y sobre su desarrollo en los seres humanos, como opiniones importantes podemos citar:

1. Ernesto Yturralde

Nuevas experiencias construidas por el propio

Individuo, creando así espacios para el aprendizaje utilizando la auto-exploración, auto-experimentación.

2. Carlos Alberto Jiménez V.

Nos muestra la lúdica no como algo que tienes que ser, si no como algo que surge por si sola que es necesario para el crecimiento como persona de cualquier ser humano y que nos lleva a la búsqueda del sentido de la vida, la fantasía la creatividad y la libertad son esenciales para el desarrollo de la lúdica, y para poder trabajar lúdicamente con los niños tenemos que de cierta manera fantasía y vivir a su ritmo en su espacio y en su mundo para poder ser creadores y compartir con ellos.

Por ende la lúdica la necesitamos desde nuestro comienzo ya que aprendemos jugando y por medio de la experiencia mantenemos vivo ese deseo por seguir los conocimientos y descubrirnos a nosotros mismos.

LA LÚDICA EN EL ÁMBITO DE LA EDUCACIÓN

La lúdica en la educación nos abre las puertas a la comunicación del docente con el alumno, el conocimiento por medio de vivencias y la habilidad mental para el desarrollo de la planeación y actividades y su correspondiente solución, ¿por qué la lúdica para el aprendizaje? Porque es conocida como una forma natural para que los niños congenien con el ambiente y las personas que los rodean, es la mejor manera de que el individuo conozca en un grupo, las leyes, las normas y el proceso de vivencia, para así más adelante poder unirse a un grupo más grande y acoplarse a este por medio de lo aprendido, además nos trae beneficios como desarrollo de la creatividad, la comunicación, el aprendizaje y la socialización, desarrolla tanto destrezas físicas como morales.

<https://ludicayaprendisaje.blogspot.com/2012/11/la-ludica-en-el-ambito-de-la-educacion.htm/>

Desde el punto de vista teórico: todos los niños del mundo juegan y es la razón de ser de la infancia, esta actividad es indispensable en el desarrollo de cada uno de ellos. Ciertamente el juego es vital para la interacción del cuerpo y de la mente.

Desde el punto de vista psicológico: para asimilar el proceso de las actividades lúdicas desde el nacimiento hasta la adolescencia es necesarios adentrarnos un poco a la teoría psicoanalítica, que explica” el juego por la necesidad de reducción de las pulsiones y le atribuye un papel preponderante en la formación del yo”, y a partir de la psicogenética de Piaget que indica” el juego a servido como instrumento para medir los procesos de moderación y el desarrollo del ser humano suceden en un orden que es el mismo para todos, la aparición de estas etapas varían en las edades ya que esto depende del contexto del niño o adolescente. . (Spencer t. d.).

Desde el punto de vista sociológico: al pasar las etapas del desarrollo del niño, viene una etapa donde el ser humano empieza a interesarse en su contexto, donde el juego o actividades lúdicas se hace visible al exterior con la interacción con la sociedad. El juego no puede tener lugar en cualquier lugar, en cualquier momento ni de cualquier manera esto se desarrolla en un medio que, sin estar plenamente identificado para jugar. Se admite tener un espacio dinámico que se pueda llamarse área lúdica que lo compone el espacio físico y el individuo.

Desde el punto de vista etnológico: bajo esta premisa podemos mencionar que el juego es visto como prácticas culturales o religiosas que se viene transfiriendo de generación en generación. Pero se trata de actividades importantes realizadas por los miembros de una comunidad donde podemos reunir diferentes tipos de capacidades y destrezas de los participantes. . (Spencer t. d.)

Desde el punto de vista pedagógico: las actividades lúdicas son el mejor enlace que puede encontrar el niño para comunicarse y expresarse, por tal razón hay que aprovechar su aplicación como una técnica pedagógica. Es natural que el juego tenga su espacio en la escuela y se le debe poner atención ya que según Quintiliano dice “el estudio sea para el niño un juego”.

Antes de planificar una actividad lúdica en el aula, el docente deberá definir claramente sus objetivos pedagógicos y ver de qué manera los juegos puedan responder a tales objetivos y así poder lograr los indicadores y la competencia indicada, de manera precisa el juego desarrolla la capacidad de comprensión y retención de elementos complejos, al mismo tiempo impulsar la manera inmediata a la invención y la innovación. (Spencer. d.)

JUEGOS DE ANIMACIÓN



¿PUEDO HABLAR CONTIGO?

Objetivos

- ❖ Conocer los nombres de los miembros del grupo.
- ❖ Romper el hielo.
- ❖ Integrar el grupo y crear confianza.

Participantes

- ❖ Entre 15 y 50

Edad

- ❖ A partir de 6 años

Materiales

- ❖ Tarjetas de 10×15 cm con los nombres de los participantes, seguros y adhesivos, sillas.



(https://www.google.com/search?q=imagenes+de+ni%C3%B1os+hablando&client=firefox-b-d&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=0ahUKEwji96L34uTjAhWupFkKHcdADcYQ_AUIE_SgB&biw=1024&bih=654)

Desarrollo

1. El animador invita a los participantes a sentarse en círculo
2. Al inicio de la dinámica el animador, que no tiene silla, se acerca a uno de los participantes y le pregunta “¿Puedo hablar contigo, Francisco?”
El aludido debe responder: “Claro que sí, Andrés, pero también quiero hablar con María”.
3. Entonces María dice: “Claro que si Francisco, pero también quiero hablar con Antonio”.
4. Entonces Antonio dice: “Claro que si, María pero también quiero hablar con José”. Y así sucesivamente.
5. Si uno de los participantes, en vez de dirigirse a uno de sus compañeros dice “quiero con todos ustedes”. Entonces todos los participantes cambia de sillas y el animador intenta ganar una silla; el que perdió su silla vuelve a empezar el juego.

Variantes y recomendaciones



El animador puede cambiar la consigna: por ejemplo se puede preguntar “¿Mequieres?” o bien “¿Quieres jugar conmigo?”.

Etc. (https://www.google.com/search?q=imagenes+de+ni%C3%B1os+hablando&client=firefox-b-d&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=0ahUKEwji96L34uTjAhWupFkKHcdADcYQ_AUIESgB&biw=1024&bih=654)

EL BAILE DE LA ESCOBA

Objetivo

Motivar al estudiante a través del baile para involucrarse con los demás compañeros de clase.

Materiales

- ❖ Una escoba
- ❖ Una grabadora

Así se juega

- ❖ La persona que coordina toma una escoba y dice que la escoba será su pareja todos y todas las demás buscan una pareja y se colocan de pie frente a ella.
- ❖ Se pone música y todas las parejas bailan, incluyendo la persona que coordina y tiene de pareja la escoba. Al quitar la música, la persona suelta la escoba y busca una pareja. Todos los demás deben de buscar otra pareja. La persona que quede sin pareja es la que agarra la escoba de pareja y continua el juego.
- ❖ Se sigue jugando igual hasta que varias personas hayan bailado con la escoba.



(<http://lababutxamagica.blocspot.com/2011/05/el-baile-de-la-escoba.html>, 2011)

MUÉVETE CON LOS NÚMEROS

Objetivo

Romper el hielo y generar un buen ambiente aprendiendo los números del 1 al 10.

Organización

Todos de pie y de frente

Procedimientos

Todos los participantes cantan la canción realizando los movimientos conforme la canción pida.

Canción

1, 2,3, a mover los pies, 4, 5,6, las manos también 7, 8,9, todo el cuerpo se mueve y al llegar al 10 todo al revés

1,2,3, a mover los pies, 4, 5, 6, las manos también 7, 8, 9, todo el cuerpo se mueve y al llegar al 10 en un solo pie

1, 2, 3, a mover los pies, 4, 5, 6, las manos también 7, 8, 9, todo el cuerpo se mueve y al llegar al 10 en los dos pies



(<https://www.youtube.com/watch?v=fJQf9HAlyeg>)

LA PELOTA COOPERATIVA

Objetivo

Fomentar la coordinación grupal.

Materiales

- ❖ Una pelota

Asi se juega

- ❖ Se forma un círculo lo más cerrado posible con las personas participantes sentadas en sillas o en las bancas.
- ❖ La persona que coordina estira las piernas hacia al frente, se coloca una pelota sobre la misma parte de la pierna. No debe ayudarse con ninguna otra parte del cuerpo.
- ❖ La persona que recibe la pelota la pasa a la persona que tiene a su derecha y así sucesivamente.
- ❖ Se empieza despacio, pero se puede ir haciendo cada vez más rápido hasta lograr una coordinación de todas las personas que juegan, sin que se caiga la pelota.



(<http://www.sanjosedelparque.org/infantil/2013/10/29/pelotacoperativa/>, 2013)

LA BATALLAS DE LOS NÚMEROS

Objetivo

Trabajar en equipo y la coordinación entre ellos mismo.

Materiales

- ❖ Hojas de papel bond
- ❖ Marcador

Organización

Se dividen en dos grupos a los participantes

Procedimiento

Una vez que se halla dividido en dos equipos, se entrega al capitán de cada equipounos papeles con números del 0 al 9, cuando ya se haya entregado los papeles al capitán del equipo se tiene que organizar para ver quienes tienen los números, luego el que está dirigiendo la actividad dice número 123 y los que tengan el número 1,2 y 3 tiene que pasar al frente formando el número 123 y así sucesivamente el grupo que tenga más aciertos es el ganador.



(<http://www.sanjosedelparque.org/infantil/2013/10/29/pelotacoperativa/>, 2013)

BUSCA A TUS SEMEJANTES

OBJETIVOS

- ❖ Liberar energía y divertirse
- ❖ Romper el cansancio
- ❖ Integrar al grupo
- ❖ Formar parejas

PARTICIPANTES

- ❖ De 12 en adelante

EDAD

- ❖ A partir de 5 años

MATERIALES

- ❖ Tantos papelitos como participantes haya



(<https://www.youtube.com/watch?v=fJQf9HAlyeg>)

Desarrollo

1. Con anticipación, el animador escribirá en unos papelitos nombres de animales (macho y hembra), por ejemplo: león en un papelito y leona en otro: gallina en uno y gallo en otro, etc. hasta agotar el número de participantes.
2. Reunido el grupo, el animador da un papelito a cada participante, con la instrucción de leerlo pero no comentar nada a nadie.
3. El animador explica al grupo que cada uno tiene que actuar como el animal que le haya tocado y así buscar a su pareja. Cuando se hayan encontrado, deberán tomarse del brazo y quedarse en silencio (sin decir qué animales son) hasta que todos hayan encontrado a su pareja.
4. Una vez que tenga su pareja, todos podrán decir qué animal estaban representando: en caso de no haber acertado, tendrán que volver a imitar al animal para encontrar a su verdadera pareja.

Variantes y recomendaciones

Si llegan a sobrar papelitos, debe cuidarse que los que se retiren formen parejas



(<https://www.youtube.com/watch?v=fJQf9HAlyeg>)

OPERACIONES BÁSICAS

Objetivo

Trabajar las operaciones básicas con este juego matemático.

Materiales

- ❖ Dos dados
- ❖ Veinte tapas
- ❖ Marcador

Reglas

Eliminar las fichas del compañero utilizando las operaciones básicas, suma, resta, multiplicación y división.

Así se juega

- ❖ Se juega entre dos
- ❖ Se marcan las tapas del uno al diez
- ❖ Se lanzan los dados y el resultado se puede sumar, restar, multiplicar o dividir según la necesidad del jugador
- ❖ Luego se elimina la tapa que tenga el resultado
- ❖ Pierde el que se queda sin tapas.



(google)

BATALLA DE LOS GLOBOS

Objetivo

Fomentar la libertad de movimientos y la competencia.

Materiales

- ❖ Dos globos
- ❖ Un ovillo de lana

Así se juega

- ❖ Cada uno de los participantes tendrá dos globos inflados y amarrados en el tobillo de cada pie de forma que quede colgando, aproximadamente 10cm.
- ❖ El juego consiste en tratar de pisar cada globo del contrincante sin que le pise el suyo.
- ❖ Al participante que le pisen los globos queda eliminado.



(Google, 2016)

LA PELOTA AL CUELLO

Objetivo

Incentivar al grupo de estudiantes, a través del juego.

Materiales

- ❖ Una pelota de plástico o de hule

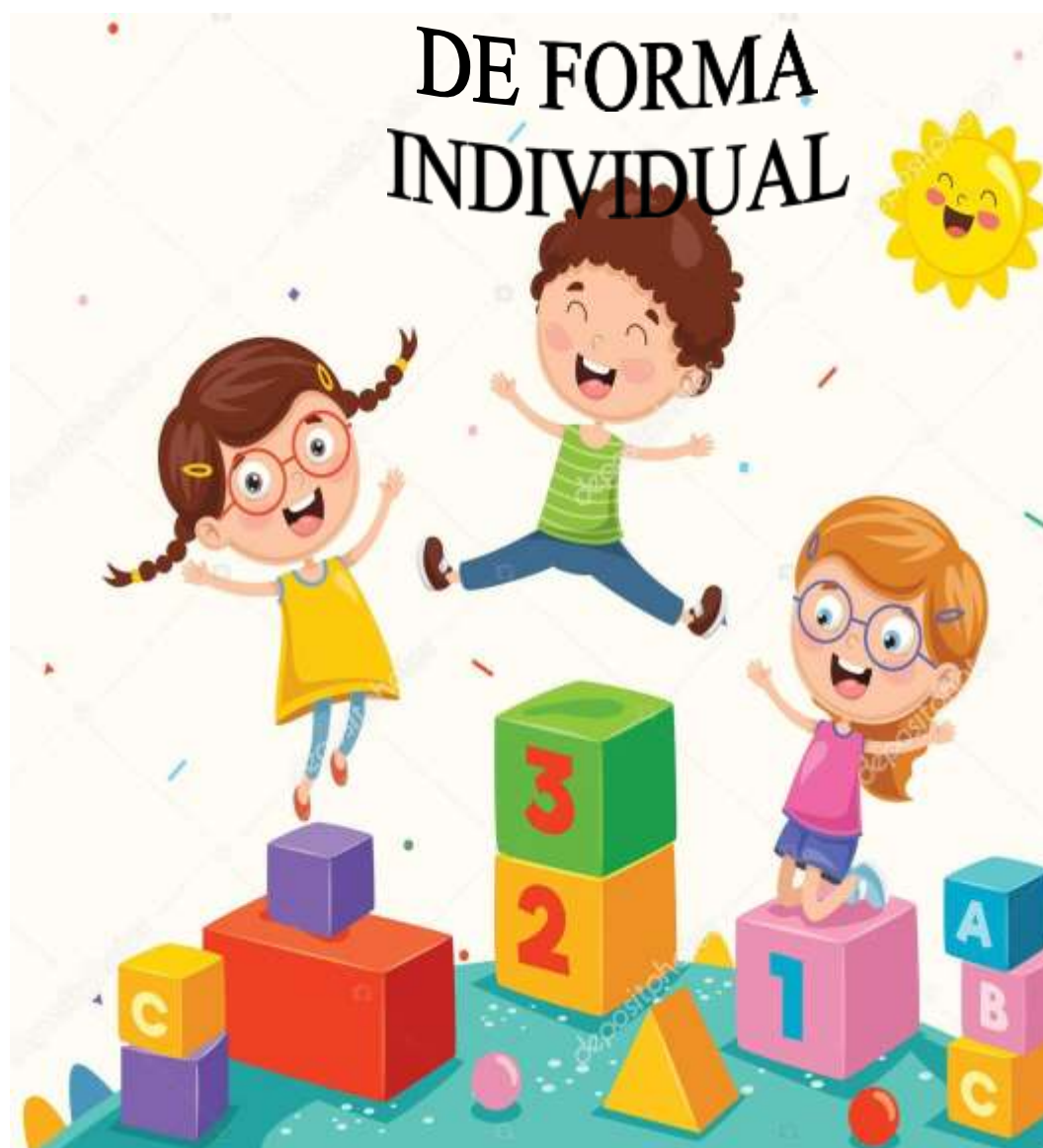
Así se juega

- ❖ Se hace un círculo con todos los participantes de pie.
- ❖ La persona que coordina se pone la pelota entre la quijada y el hombro. Se acerca a la persona que tiene a la par y le pasa la pelota también entre la quijada y el hombro. Ninguna de las dos personas deben de ayudarse con las manos.
- ❖ El juego termina cuando todos los participantes hayan recibido y entregado la pelota.



(<https://ceipcondevallellano.centros.educa.jcyl.es/sitio/idex.cgi?wid-seccion=15wid-item=143>, 2017)

JUEGOS PARA TRABAJAR



LA GALLINA TURULENTA

Objetivo

Reconocer los números y los aprenda leyéndolo en voz alta.

Materiales

- ❖ Diez huevos o pelotitas
- ❖ Un cartón de huevo o canasta
- ❖ Una tabla dibujada con los números
- ❖ Una figura de la gallina turuleca partida en diez

1ra. Así se juega

- ❖ Se debe de elegir a un participante,
- ❖ El participante elegido representará la gallina y deberá de realizar lo que la canción indica y deberá colocar los huevos en el cartón o canasta.
- ❖ Los demás participantes deben de cantar la canción de la Gallina Turuleca.

2da. Así se juega

- ❖ Se elige un participante
- ❖ Se coloca cuadros de número de 1 al 10 en el piso
- ❖ Todos cantan la canción de la gallina turuleca
- ❖ El participante debe de realizar los movimientos que la canción indique y colocarse en los números que la canción indique.

(YouTube

Canción

Yo conozco una vecina que ha comprado una Gallina que parece una sardina en caja.

Tiene un pico muy picudo, una cresta alborotada, y una cola todita desplumada. Tiene las patas de alambre, dos alitas así de grandes, dos ojitos con que mirar. La Gallina Turuleca ¡¡ es un caso singular

La Gallina Turuleca ¡está loca de verdad.

La Gallina Turuleca ¡ha puesto un huevo, ha puesto dos, ha puesto tres. La Gallina Turuleca ¡ ha puesto cuatro, ha puesto cinco, ha puesto seis. La Gallina Turuleca ¡ ha puesto siete, ha puesto ocho, ha puesto nueve.

Dónde está la Gallinita, déjala a la pobrecita, déjala que ponga diez.



1	2
3	4
5	6
7	8
9	10

(YouTube)

CUBO MATEMÁTICO

Objetivo

Ejercitar la mente de cada estudiante así aprenda a resolver los problemas que se le presente.

Materiales

- ❖ Una tabla
- ❖ Un cubo

Procedimiento

- ❖ Juegan tres jugadores.
- ❖ El primer jugador tira el cubo dado y el número que le salga es el número de casillas que debe avanzar.
- ❖ En la casilla que caiga trae una operación puede ser suma, resta, multiplicación o división.
- ❖ El jugador tiene diez segundos para resolver la operación si la respuesta es incorrecta esa persona retrocede dos casillas.
- ❖ Si la respuesta es correcta se queda en su casilla esperando nuevamente su turno.



(blogspot.com/.)

RULETA DE MATEMÁTICAS

Objetivo

Motivar a los estudiantes a resolver de manera divertida y práctica todos los problemas que se nos presenten en el juego.

Materiales

- ❖ Cartulina
- ❖ Marcadores

Procedimiento

Se dibuja en la cartulina dos círculos uno grande y el otro pequeño, en el círculo grande lo dividimos en 10 partes iguales y lo enumeramos cada parte del 0 al 9. El segundo círculo lo dividimos en cuatro partes iguales en la cual vamos a dibujar los signos de matemáticas.

Así se juega

El jugador debe de girar la flecha dos veces los números que le salga debe de anotarlo y luego gira la ruleta de los símbolos de operaciones, el signo donde quede la flecha le indicará que operación debe de realizar.



(<https://www.youtube.com/watch?v=fJQf9HAlyeg>.)

GALLINITA CIEGA

Objetivo

Utilizar sus mente para saber en qué número está el huevo.

Materiales

- ❖ Palillos.
- ❖ Un huevo o pelotita.
- ❖ Cuatro cartones de huevo.
- ❖ Un pañuelo.

Procedimiento

Este juego suele jugarse en un área espaciosa, libre de obstáculos. A un niño previamente seleccionado se le tapan con los ojos con un pañuelo, luego los demás niños le deben cantar la canción de la "gallina ciega" hay que adivinar en que número está el huevo.

Canción

Gallinita ciega

Que se lea perdido, un huevito en
el corralPues cuenta los palillos y
lo encontraras.

(Google)



JUEGOS PARA RESOLVER OPERACIONES EN GRUPOS



VIAJANDO POR LA TABLA

Objetivo

Resolver los problemas que se les presente y ser el primer equipo en llegar a la meta.

Materiales

- ❖ Cartulina
- ❖ Dos dados

Procedimiento

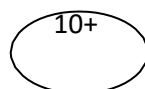
Los estudiantes se agrupan en cuatro equipos (esto depende de la cantidad de estudiantes), se selecciona un capitán y una ficha de cada equipo. El capitán es el que selecciona a su compañero del grupo que tira el dado y responde la pregunta (incluyéndolo a él y a la ficha). La ficha es el estudiante que camina en el tablero.

Para Iniciar: Cada jugador-ficha se coloca en Inicio y lanzan el dado para determinar qué equipo sale primero. **Reglas:** Cuando al jugador le corresponda su turno procederá a lanzar los dados.

Si por ejemplo le sale:



Esto indica que se moveremos seis espacios a la casilla que le corresponda. Por ejemplo si sale de inicio y caerá en la casilla



Entonces combinamos la combinación de la operación que nos indica la casilla con la cantidad que nos indican los dados.

$$6 + 10 = ?$$

La operación y respuesta se dirán en voz alta. Si la respuesta es correcta ha ganado la casilla sino la respuesta es incorrecta debe volver al inicio o a la casilla de donde vino. Si cae en una casilla.

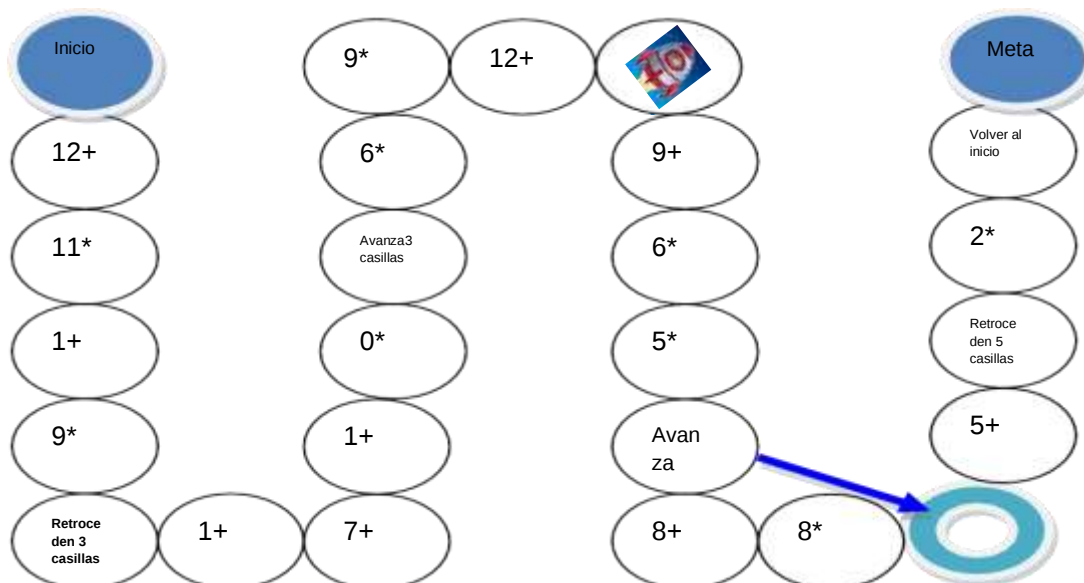


Está seguro es un comodín, no tiene que responder y ha ganado la casilla. Si cae en una casilla de penalidad debe seguir las instrucciones que ella indica así como si cae en una casilla de privilegios.

Retroce
de 3
casillas

Avanza 3
espacios

Tablero viajando por la tabla



(ICEMACYC, 2013)

¿SABES Ó TE HACES?

Objetivo

Desarrollar el cálculo mental y así ejercitar su cerebro.

Materiales

- ❖ Una caja con afiches de respuestas.
- ❖ Un tablero de sabes o te haces

Procedimiento

- ❖ Dividir al grupo en dos equipos.
- ❖ Pasar un integrante a sacar una pregunta que deberá de responder.
- ❖ Los integrantes debe de encontrar las repuestas en una caja, el que lo encuentra y lo pega en la tabla gana un punto para un equipo, gana el que haya llegado a la meta primero.



(ICEMACYC, 2013)

DAMAS MENTALES

Objetivo

Ejercitar su mente ante el razonamiento lógico de cada operación.

Materiales

- ❖ Tabla de dama inglesa.
- ❖ Fichas con ejercicios.

Procedimiento

- ❖ Juegan dos personas.
- ❖ Cada movimiento consiste en agarrar una ficha que contiene una operación que deberá de resolver.
- ❖ Si la respuesta es correcta avanza si la respuesta es incorrecta le corresponde al siguiente jugador.
- ❖ El objetivo es de pasar a todos los enemigos y llegar a la meta, así ser el ganador.



(T.M.)

ORGANIZACIÓN DE GRUPOS.

Actividades Primera etapa. Selección de los miembros del grupo. A cada niño y niña se le entregará un número de tres dígitos y uno tira la lana. En el aula en cada mesa habrá cuentas de colores (blanca, azul y roja), cada color indica un nivel de posición.

Centena	Decena	Unidad
Roja	Azul	Blanca

Indicación del color y el valor posicional.

Formarán sus pulseritas y luego mediante la dinámica de asociación pediremos que se mezclen. Podemos decidir que se mezclen por decenas, o centenas hasta por unidad. Depende cómo profesor lo que esté buscando. Sugerencia: Pida que se mezclen de diferentes formas hasta encontrar el grupo que les de tranquilidad. Puede llevar las pulseras formadas. Segunda etapa. Desarrollo de las actividades Buscando el Número de Timoteo. Esta actividad consiste en utilizar una tabla de 100 y pistas (características del Número) para encontrar cuál es el número de Timoteo (ver apéndice A y B). Los contenidos que se trabajan son concepto de Número primo, compuesto, par, impar. Además se trabaja mayor que y menor que, así como posición y ecuaciones simples para resolver problemas. Se le entregara una ficha a cada grupo que contiene las reglas y los roles del grupo en la parte delantera (figura 1) y en la descripción del trabajo en la parte de atrás, además se les entrega los materiales necesarios para desarrollar la misma.

ROL DEL GRUPO

NORMAS

Facilitador

Mantiene unido al grupo y se asegura que las ideas de cada miembro se valoren y se escuchan

Se solicita al maestro solo para preguntas que tengan todos los miembros del grupo.

Reportero

Organizar al grupo para que juntos creen el producto final que se requieran.

No se habla fuera de su grupo.

Capitán

Le recuerda al grupo las norma para trabajar en grupo. Les recuerda al grupo que todos deben entender lo que se está haciendo

Trabajamos todos juntos.

(ICEMACYC, 2013)

RICA PIZZA

Objetivo

Aprender las fracciones, agiliza su memoria y resuelve problemas matemáticos para mejorar su memoria.

Materiales

- ❖ Una pizza de cartón
- ❖ Un pastel de cartón
- ❖ 3 tarjetas con operaciones



Procedimiento

Se divide en dos grupos los estudiantes, cada grupo debe de elegir una tarjeta que contendrá una operación en la cual lo realizara en grupo.

Ejemplo: Daniel tiene una fiesta, donde invito a 8 de sus amigos y tiene dos pizzas grandes y un pastel, en cuanto partes debe de partirse la pizza si Daniel sabe que sus amigos comen mucho y sabe que dos pedazos de pizza tienen que dar a cada uno de sus amigos. Y en cuantas partes debe de partir el pastel?



(www.google.com/search?q=imagen+de+pizza+partida&client=)

¿CUÁNTO SABES TÚ?

Objetivo

Contribuir a la concentración y comprensión del estudiante, a través de la dinámica.

Materiales

- ❖ Pizarrón
- ❖ Marcador
- ❖ Tabla de número del 1 al 50

Procedimiento

Se divide en dos grupos, luego a través de la dinámica la papa caliente los integrantes pasan al pizarrón a notar la respuesta en número romano. Gana el grupo que termine primero y que tenga las respuestas correctas

Tabla de trabajo.

1		2		3		4		5		6		7		8		9		10	
11		12		13		14		15		16		17		18		19		20	
21		22		23		24		25		26		27		28		29		30	
31		32		33		34		35		36		37		38		39		40	
41		42		43		44		45		46		47		48		49		50	
Vamos aprender alguns numerais romanos.																			
I = 1					XX = 20					CCC = 300									
II = 2					XXX = 30					CD = 400									
III = 3					XL = 40					D = 500									
IV = 4					L = 50					DC = 600									
V = 5					LX = 60					DCC = 700									
VI = 6					LXX = 70					DCCC = 800									
VII = 7					LXXX = 80					CM = 900									
VIII = 8					XC = 90					M = 1.000									
IX = 9					C = 100					MM = 2.000									
X = 10					CC = 200					MMM = 3.000									

(YouTube)

BINGO MATEMÁTICO

Objetivo

Trabajar las habilidades y competencias lógico-matemáticas. Los alumnos aprenden jugando la multiplicación y división.

Materiales

- ❖ Tablero de BINGO de dos lados uno de color azul para la multiplicación y el otro de color rosado para la división
- ❖ Tarjetitas con operaciones
- ❖ Fichas de colores
- ❖ Tablero de BINGO de dos lados uno de color azul para la multiplicación y el otro de color rosado para la división.

Procedimiento

- ❖ Se elige a una persona para dirigir el juego.
- ❖ El jugador se ubica su ficha en medio de su tablero.
- ❖ El dirigente elige la tarjeta con la operación que se debe realizar y dice en que letra se ubica la respuesta, el jugador que tenga la respuesta correcta es el que coloca su ficha en el número del resultado de la operación.
- ❖ Gana el juego El jugador que tenga las cinco respuestas correctas ya sea en columnas verticales u horizontales



(YouTube, Google)

MEMORIA 10

Objetivo

Practicar la diferencia entre un dígito y diez

Materiales

- ❖ Tarjetitas con números del 0 al 10 repetidos

Procedimiento

Se baraja bien las tarjetas, después se acomodan en un arreglo de siete por tres más uno y después cada jugador levanta una tarjeta y el que obtenga el número mayor empieza el juego, levantando dos tarjetas y si suman diez gana y así sucesivamente hasta que se terminen las tarjetas gana el jugador que obtenga más tarjetas.



(Google

CÁLCULOS 1

Objetivo

Contribuir a que el alumno aprenda a agilizar el cálculo mental adultos.

Materiales

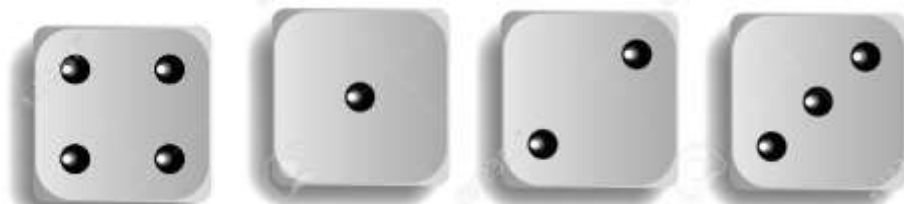
- ❖ Una tabla de números del 1 al 15
- ❖ Cuatro dados
- ❖ Dos juegos de fichas de doce

Procedimiento

Se puede jugar entre dos equipos, uno a uno o de dos contra dos, el juego consiste en llegar a cada número del tablero usando solo una vez los números que salgan en los dados, utilizando una suma, resta, multiplicación o división.

Ejemplo

- ❖ Se quiere llegar al número 7
- ❖ Se tiran los 4 dados y nos da de resultado 10



- ❖ Entonces debemos de buscar una operación que nos de como resultado el Número 7.
- ❖ Intentamos con una operación $4 \times 3 = 12 / 2 = 6 + 1 = 7$ esta nos dio el resultado que estamos buscando.
- ❖ Pone la ficha en el tablero el jugador o grupo que tuvo el acierto y gana el Grupo o jugador que llene el tablero de sus fichas grupo o jugador que llene el tablero de sus fichas.

JUEGOS PARA LA EVALUACIÓN



ESTRATEGIAS PARA EVALUAR TABLAS DE MULTIPLICAR

Objetivo

Conocer el grado de conocimiento y aprendizaje del alumno

Materiales

- ❖ Hojas de papel bond
- ❖ Lápiz

Procedimiento

Es un dictado de dos minutos a los alumnos que consisten en diez preguntas de multiplicación, los alumnos solo copian las respuestas y en forma automática se califican indistintamente entre sus compañeros mientras el profesor dicta las respuestas.

Ejemplo:

DICTADO	RESPUESTAS
4×9	36
4×8	32
12×6	72
13×6	78
8×12	96
8×13	104
$5 \times 5 + 5$	30
9×8	72
$10 \times 10 + 10$	110
8×9	72

([https://ludicayaprendisaje.blogspot.com/.](https://ludicayaprendisaje.blogspot.com/))

LA PIÑATA

Objetivo

Evaluar el aprendizaje de los estudiantes, a través de preguntas.

Materiales

- ❖ Un lazo
- ❖ Dulces
- ❖ Una piñata
- ❖ Hojas con preguntas de la evaluación

Preparación del juego

- ❖ La persona coordinadora prepara las preguntas de la evaluación.
- ❖ Copia las preguntas en cinco hojas.
- ❖ Se meten los dulces y las hojas dobladas en la piñata.

Así se juega

- ❖ Se forman cinco grupos
- ❖ Pasa por turno los cinco grupos a reventar la piñata. Cada grupo solo puede recoger una hoja.
- ❖ Cuando todos los grupos tienen su hoja de preguntas, se reúnen para resolverlas.



(<http://aferrandomeporloqueamo.blogspot.com/17/05/2019>)

EL SOMBRERO SIN CABEZA

Objetivo

Evaluar el aprendizaje que los estudiantes han adquiridos a través del juego.

Materiales

- ❖ Tres sombreros (pueden ser de papel periódico)
- ❖ Una grabadora
- ❖ Hojas de preguntas de la evaluación
- ❖ Una grabadora

Así se juega

- ❖ Todas las personas participantes se colocan en rueda.
- ❖ Mientras suena la música se baila y se pasan los sombreros.
- ❖ Hay que ponerse los sombreros y pasarlo rápido.
- ❖ Cuando se detiene la música, las personas que en ese momento tienen el sombrero en la cabeza, responden una pregunta de la evaluación.
- ❖ Y seguimos jugando igual hasta terminar las preguntas.



(Google, <http://www.canstockphoto.es/bandera-fiesta-ni%C3%B1os-sombrero-6496226.html>.)

EL TELEGRAMA

Objetivo

- ❖ Resaltar lo que más ha llamado la atención del grupo, ya sea para bien o paramal
- ❖ Ver cómo ha sido el proceso grupal

Materiales

- ❖ Una hoja que dará el animador para rellenar un telegrama
- ❖ Un bolígrafo.

Participantes

- ❖ Adolescentes y adultos en grupos indefinidos.

Tiempo

- ❖ Aproximadamente 15 minutos.

Procedimiento

El animador reparte la hoja para rellenar el telegrama, en la cual se deberá poner, fecha, dirigido a, número de palabras, nombre y apellido del expedidor, y, por último, el texto en el cual se tendrá que poner lo que más me ha llamado la atención del proceso grupal.



(blogspot.com/., [http://ludicayaprendisaje.blogspot.com/.](http://ludicayaprendisaje.blogspot.com/))

MATEMÁTICAS PROBLEMÁTICAS

Objetivo

- ❖ Proponer un problema entre todos.
- ❖ Buscar soluciones y resolver un problema en conjunto
- ❖ Favorecer la integración del grupo.

Participantes

- ❖ Equipos de seis a diez personas.

Edad

- ❖ De doce años en adelante

Espacio

- ❖ Salón con una mesa y sillas para cada equipo

Duración

- ❖ De cinco a veinte minutos

Materiales

- ❖ Hojas de papel
- ❖ Lápices y bolígrafos
- ❖ Calculadora (opcional)

PROCEDIMIENTO

- ❖ El animador invita a todos los participantes a formar equipos de 6 a 10 personas, según el número total de participantes.

- ❖ Cada equipo deberá ocupar una mesa diferente y, con papel y lápiz, proponer un problema matemático entre todos; cada persona deberá integrar un aspecto diferente del problema, haciéndolo cada vez más complejo. Cuando todos hayan aportado su parte, el último que propuso deberá empezar a resolverlo y pasarlo a sus compañeros, hasta que la persona que empezó a elaborar el problema termine de resolverlo.
- ❖ El animador invita a una reflexión sobre la colaboración en equipo para resolver cualquier problema en la vida.

Variantes y recomendaciones

En caso de tratarse de niños, los equipos podrán ser más pequeños para hacer el problema menos complicado. El uso de la calculadora depende también de la edad de los participantes, ya que el problema implica operaciones más complicadas o menos.

Pueden intercambiarse los problemas para que cada uno sea resuelto por un equipo distinto al que lo planteo.



([blogspot.com/.](http://blogspot.com/), [http://ludicayaprendisaje.blogspot.com/.](http://ludicayaprendisaje.blogspot.com/))

BASQUETGLOBO

Participantes

- ❖ De ocho en adelante

Edad

- ❖ A partir de los cuatro años

Materiales

- ❖ Una pelota, bola de estambre o trapo

Espacio

- ❖ Indistinto

Duración

- ❖ De diez a cinco minutos



(blogspot.com/., <http://ludicayaprendisaje.blogspot.com/>.)

DESARROLLO

- ❖ Los participantes se sientan en círculo, y se les asigna una letra a cada quien, la letra no debe repetirse a menos que el grupo sea tan numeroso que se haga necesario.
- ❖ El animador inicia lanzando la pelota (bola de estambre o trapo), al tiempo que dice: “De la China ha llegado la Nao cargada de” y en ese momento la arroja a otro participante, quien debe decir una palabra que empiece con la letra que le corresponde, y volverá a lanzar la bola a otro con la misma frase.
- ❖ Los participantes pierden y salen del juego cuando tardan varios segundos en responder la palabra, cuando se equivocan y dicen una palabra que empieza con otra letra o cuando dicen una palabra que ya se dijo antes

Variantes y recomendaciones

Quien se equivoca no sale del juego, sino que pone una prenda y luego habrá castigos.

Al inicio, todo puede ser con la misma letra, la cual se va cambiando a lo largo del juego; esto para hacerlo un poco más complicado. Cuando se realiza con niños muy pequeños debe darse más tiempo para que respondan, así como asignar letras más sencillas.



(blogspot.com/., <http://ludicayaprendisaje.blogspot.com/>.)

LA LETRILLA

Objetivo

- ❖ Hacer una evaluación del grupo.
- ❖ Ver cuáles han sido las anécdotas que más han llamado la atención.

Participantes

- ❖ Niños y jóvenes en grupo con número de participantes no excesivo.

Materiales

- ❖ Una hoja y un bolígrafo para poder anotar la canción

Procedimiento

Se hace una canción con las anécdotas más significativas que hayan surgido a lo largo del año y luego se canta al estilo parodia nacional.

Observación

Entre todos los integrantes del grupo, comentamos la actividad, reflexionamos sobre cómo nos hemos sentido, si nos ha gustado, si nos pareció divertida, en caso contrario intentaremos hallar el por qué.



(YouTube)

© Can Stock Photo - csp4814945

DOBLE RUEDA

Objetivo

- ❖ Intercambiar ideas en parejas para luego socializar al grupo.

Materiales

- ❖ Hoja de preguntas
- ❖ Una grabadora

Así se juega

- ❖ Se forma 2 grupos. Cada grupo debe de tener el mismo número de personas.
- ❖ El grupo 1 hace un círculo. Se toman de la mano, mirando hacia fuera.
- ❖ El grupo 2 hace otro círculo. Se toman de la mano, mirando hacia dentro. Así queda una persona frente al otro.
- ❖ Mientras suena la música los 2 grupos giran hacia la derecha.
- ❖ Cuando se pare la música, los grupos se detienen, cada quien tendrá frente a sí una nueva pareja, con la que platicará la pregunta que hace la coordinadora.
- ❖ Y se sigue jugando hasta terminar todas las preguntas de la evaluación.
- ❖ Al cabo de dos o tres minutos algunas parejas dan su opinión.



(<https://www.slideshare.net/estebandemillonarroyo/6-exposiciondinamica>)

BIBLIOGRAFÍA

Gloria María Gómez, Alfredo Vicente, Edwin Renato Mira. (1999). Vamos a jugar de nuevo. San Salvador: Algier's.

Gloria María Gómez, Alfredo Vicente, Edwin Renato Mira. (2005). Vamos a jugar de nuevo. San Salvador: Algier's.

<https://ludicayaprendisaje.blogspot.com/2012/11/la-ludica-en-el-ambito-de-la-educacion.html>

<https://www.editorialmd.com/blog/5-dinamicasgrupales>.

<https://ludicayaprendisaje.blogspot.com/>. <http://ludicayaprendisaje.blogspot.com/>.

<https://www.youtube.com/watch?v=vNDAIj16-xI>.

<http://ciaem-redumate.org/memorias-icemacyc/64-526-1-DR-T.pdf>.

<https://www.youtube.com/watch?v=fJQf9HAIyeg>.

YouTube

FOTOGRAFÍAS

- Capacitación dirigida a estudiantes de primero, segundo y tercer grado primariade la Escuela Oficial Rural Mixta Xol-Juchanep.
- La estudiante Fabiola Leticia está repartiendo las hojas de evaluaciones, para saber si los estudiantes prestaron atención a la capacitación.

FUENTE: Elaboración propia, fotografía tomada por seño Irma Soledad Rodríguez.



- Capacitación dirigida a docentes de la Escuela Oficial Rural Mixta Xol-Juchanep.
- Los docentes están refaccionando y observando el manual entregado por la Epesista
- Material utilizado en el momento de la capacitación por la Epesista



FUENTE: Elaboración propia, fotografía tomada por Fabiola LeticiaGarcía Tzul.

- Ejercicios que se realizaron durante la capacitación.
- Dinámica pelota al cuello.

FUENTE: Elaboración propia, fotografía tomada por Fabiola LeticiaGarcía Tzul.



- Desarrollo de la primera clase modelo con la aplicación de estrategias lúdicas en matemáticas, dirigido a estudiantes de primer grado primaria.
- Estrategia utilizada Cubo Matemático.
- Tema suma y resta



FUENTE: Elaboración propia, fotografía tomada por seño Irma Soledad Rodríguez.

- Estudiantes trabajando con la aplicación de estrategias lúdicas cubo matemático

FUENTE: Elaboración propia, fotografía tomada por señora Irma Soledad Rodríguez.



- Desarrollo de la segunda clase modelo con la aplicación de estrategias lúdicas en matemáticas, dirigido a estudiantes de segundo y tercer grado primaria.
- Estrategia utilizada Damas mentales.
- Tema: sustracción y adición.
- Estudiantes trabajando con la aplicación de estrategias lúdicas damas mentales.



FUENTE: Elaboración propia, fotografía tomada por Fabiola Leticia García Tzul.

- Actividad realizada para evaluar el desempeño de los estudiantes con la estrategia lúdica la piñata.

FUENTE: Elaboración propia, fotografía tomada por profesor German Gaspar.



- Evaluación dirigida a docentes al finalizar el desarrollo de clase modelo.



FUENTE: Elaboración propia, fotografía tomada por Fabiola Leticia García Tzul.

- Acciones realizadas durante el proceso de la ejecución del proyecto con los alumnos, alumnas de primero, segundo y tercer grado primaria y docente la escuela oficial rural mixta Xol-Juchanep, cantón Juchanep.

FUENTE: Elaboración propia, fotografías editadas por Fabiola Leticia García Tzul.



- Hojas con preguntas utilizadas para evaluar la capacitación a docentes y estudiantes.



Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Humanidades Departamento de
Pedagogía Sección Totonicapán
Licenciatura en Pedagogía y
Administración Educativa
Ejercicio Profesional Supervisado –EPS-

Hoja con preguntas para la evaluación que deberá responder

1. ¿Qué son las estrategias Lúdicas?
2. ¿Considera usted que las estrategias lúdicas son importantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje?
3. ¿Por qué la lúdica para el aprendizaje?
4. ¿Cuál fue la opinión de Ernesto Yturralde sobre la lúdica?
5. ¿Qué aspectos nos permite conocer la lúdica?

FUENTE: Elaboración propia Fabiola Leticia García Tzul.

- Listado de docentes y estudiantes de primero, segundo y tercer grado primario que participaron en la capacitación y desarrollo de clase modelo.



FUENTE: Listado de asistencia proporcionado por profesora de grado, fotografías tomadas por Fabiola Leticia García Tzul.

- Evaluación realizada a alumnos de primer grado primaria.

Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Humanidades
Departamento de Pedagogía
Sección Totonicapán
Licenciatura en Pedagogía y Administración Educativa
Proyecto de EPS



HOJA DE TRABAJO

Nombre: _____ Grado: _____ sección: _____ Fecha: _____

Instrucciones: A continuación se le presenta una serie de problemas de suma y resta que deberá de trabajar claramente.

1. María tiene 5 manzanas y se come 2 ¿cuántas manzanas le quedaron en

total? **Planteamiento** _____

R// _____

2. Pedro tiene 7 gatos y encuentra 3 ¿cuántos gatos en total tiene?

Planteamiento _____

R// _____

3. Tengo 10 galletas, si me como 3 ¿cuántas galletas en total me quedan?

Planteamiento _____

R// _____

4. Tengo 5 dulces. Si me dan otros 4, ¿cuántos dulces en total tengo?

Planteamiento _____

R// _____

5. A mi casa vinieron 10 amigos. Después llegaron otros 5 ¿cuántos amigos estaban en mi casa?

Planteamiento _____

R// _____

6. Una perrita tuvo 8 perritos, se mueren 3 ¿cuántos perritos le quedaron en

total? **Planteamiento** _____

R// _____

FUENTE: Elaboración propia Fabiola Leticia García Tzul.

- Evaluación realizada a alumnos de segundo grado primaria

Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Humanidades
Departamento de Pedagogía
Sección Totonicapán
Licenciatura en Pedagogía y Administración
Educativa Proyecto de EPS



HOJA DE TRABAJO

Nombre: _____ Grado _____ sección: _____ Fecha: _____

Instrucciones: A continuación se le presenta una serie de problemas que deberá de observar, analizar, agrupar y resolver.

Juguetería Amigos	
Pelota de futbol	Q. 54
Casa de muñecas	Q. 10
Oso de peluches	Q. 57
Rompecabezas	Q. 20

1. ¿cuánto dinero se necesita en total para comprar la pelota de futbol y el oso de peluche?

Planteamiento		

2. ¿cuánto dinero se necesita para comprar la casa de muñecas y el rompe cabeza?

Planteamiento		

3. ¿cuánto más hay que pagar por la casa de muñecas que por la pelota de futbol?

Planteamiento		

4. Juan piensa ir a la juguetería y comprar un oso de peluche para su nieta, un rompe cabez para su hijo, y solo cuenta con Q100 ¿cómo puede saber si le alcanza o le falta dinero?

Planteamiento		

FUENTE: Elaboración propia Fabiola Leticia García Tzul.

- Evaluación realizada a alumnos de tercer grado primaria

Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Humanidades
Departamento de Pedagogía
Sección Totonicapán
Licenciatura en Pedagogía y Administración Educativa
Proyecto de EPS



HOJA DE TRABAJO

Nombre: _____ - _____ Grado: _____ sección: _____ Fecha: _____

Instrucciones: A continuación se le presenta una serie de problemas deberá de observar, analizar, agrupar y resolver

Juguetería Amigos	
Pelota de futbol	Q112
Casa de muñecas	Q134
Oso de peluches	Q 81
Rompecabezas	Q 20

1. ¿cuánto dinero se necesita para comprar la pelota de futbol y el oso de peluche?

Planteamiento		

R// _____

2. ¿cuánto dinero se necesita para comprar la casa de muñecas y el rompe cabeza?

Planteamiento		

R// _____

3. ¿cuánto más hay que pagar por la casa de muñecas que por la pelota de fútbol?

Planteamiento		

R// _____

4. Juan piensa ir a la juguetería a comprar: un oso de peluche para su nieta, un rompe cabeza para su hijo, y solo cuenta con Q100 ¿cómo puede saber si le alcanza o le falta dinero?

Planteamiento		

Planteamiento		

R// _____

5. María fue a la juguetería y compro 1 una casa de muñecas, 1 una pelota de futbol para su hijo y 1 oso de peluche si lleva billete Q500 ¿Cuánto le van a dar de cambio?

Planteamiento		

Planteamiento		

R// _____

6. ¿Qué operaciones utilizaste para averiguar las respuestas?

R// _____

FUENTE: Elaboración propia Fabiola Leticia García Tzul.

- Autoevaluación utilizada al finalizar la ejecución del proyecto.

AUTOEVALUACIÓN

Estudiante: Fabiola Leticia García Tzul

Fecha: 11 de julio 2019



Nombre de la actividad: “Aplicación de las estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de matemáticas”

Marque X en Sí, si los estudiantes y docentes muestran el criterio, marque X en No, si los estudiantes y docentes no muestran el criterio		SI	NO
CRITERIOS			
1	Los estudiantes se interesaron en la “Aplicación de las estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de matemáticas”	X	
2	Los estudiantes aportaron sus ideas propias en las actividades realizadas para “Aplicación de las estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de matemáticas”	X	
3	La aplicación de estrategias lúdicas mejoró las relaciones Interpersonales entre estudiante y docente.	X	
4	Las estrategias lúdicas motivaron a los estudiantes dentro del Aula.	X	
5	Las estrategias lúdicas contribuyeron al desarrollo de las Habilidades personales de los estudiantes.	X	
6	Los docentes que imparten el área de matemáticas participaron en la aplicación de las estrategias lúdicas dentro del aula	X	
7	Las estrategias lúdicas se aplicaron continuamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje.	X	
8	Los docentes aplicaron las estrategias lúdicas para el proceso de enseñanza-aprendizaje de matemáticas.	X	
9	Los docentes se involucraron en la aplicación de las estrategias Lúdicas.	X	
10	El proceso de enseñanza-aprendizaje de las estrategias lúdicas Facilito la comprensión de matemáticas para los estudiantes.	X	

FUENTE: Elaboración propia Fabiola Leticia García Tzul.

- Heteroevaluación dirigida a docentes al finalizar la realización de la actividad.

HETEROEVALUACIÓN

Universidad de San Carlos de Guatemala

Facultad de Humanidades

Departamento de Pedagogía

Sección Totonicapán

Licenciatura en Pedagogía y Administración Educativa

Proyecto de EPS



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

HETEROEVALUACIÓN DIRIGIDA A DOCENTES

Lugar y fecha: _____

Establecimiento: _____

Grado que imparte: _____ Sección: _____

Edad: _____ Género: _____ Años en la docencia: _____

Instrucciones: estimado Docente: de la manera más respetuosa me dirijo a usted para pedirle su colaboración para evaluar la “**APLICACIÓN DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE MATEMÁTICAS**” marcando con una X en la casilla que usted considere. Sus repuestas se manejaran de manera confidencial y con fines educativos únicamente.

5=Siempre 4= Casi Siempre 3= Algunas Veces 2=Raramente 1= Nunca

Aspectos a Evaluar		5	4	3	2	1
1	La aplicación de las estrategias lúdicas le sirve como apoyo a usted para lograr que los estudiantes desarrollen sus habilidades en el aula.					
2	La aplicación de las estrategias lúdicas influyó en la formación académica de los estudiantes.					
3	Encontró usted dificultades cuando la estudiante USAC Aplicó las estrategias lúdicas para el desarrollo del tema “problemas de sumas y restas, problemas de adición y sustracción en conjunto con unidades, decena y centena ”					
4	Usted comprendió con claridad el tema “problemas de sumas y restas, problemas de adición y sustracción” a través de la aplicación de las estrategias lúdicas.					
5	Con que frecuencia considera usted que se Aplique las Estrategias Lúdicas para el desarrollo de matemáticas.					

FUENTE: Elaboración propia Fabiola Leticia García Tzul.

- Heteroevaluación dirigida a estudiantes al finalizar la clase.

HETEROEVALUACIÓN

Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Humanidades
Departamento de Pedagogía
Sección Totonicapán
Licenciatura en Pedagogía y Administración Educativa
Proyecto de EPS



HETEROEVALUACIÓN DIRIGIDA A ESTUDIANTES

Parte Informativa:

Lugar y fecha: _____
Establecimiento: _____ Grado: _____ Sección: _____
Estudiante: _____
Edad del estudiante: _____ Género: _____ comunidad donde vive: _____

Instrucciones: estimado estudiante: de la manera más respetuosa me dirijo a usted para pedirle su colaboración para evaluar la “**APLICACIÓN DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE MATEMÁTICAS**” marcando con una X en la casilla que usted considere. Sus repuestas se manejaran de manera confidencial y con fines educativos únicamente.

5=Siempre 4= Casi Siempre 3= Algunas Veces 2=Raramente 1= Nunca

Aspectos a Evaluar		5	4	3	2	1
1	La aplicación de las estrategias lúdicas le permitió a usted desarrollar sus habilidades dentro del aula.					
2	La aplicación de las estrategias lúdicas influyó en su formación académica.					
3	Encontró usted dificultades cuando la estudiante USAC Aplicó las estrategias lúdicas para el desarrollo del tema “problemas de suma y resta, problemas de adición y sustracción en conjunto con unidades, decena y centena”					
4	Usted comprendió y resolvió con facilidad el tema “problemas de suma y resta, problemas de adición y sustracción en conjunto con unidades, decena y centena” a través de la aplicación de las estrategias lúdicas.					
5	Considera usted que es importante que el docente continúe Aplicando las Estrategias Lúdicas para el proceso del desarrollo de matemáticas.					

FUENTE: Elaboración propia Fabiola Leticia García Tzul.

➤ Documentos de evidencia.



Descripción del tiempo y actividades a realizar en la Escuela Oficial Rural Mixta paraje Xol-Juchanep

Actividad	Tema	Tiempo	Responsable
Capacitación	La importancia de la lúdica en el área de matemáticas Uso adecuado del manual lúdico en el área de matemáticas	2	Epesista
Desarrollo de clase modelo	Implementación de manual pedagógico de la lúdica en el proceso de enseñanza-aprendizaje de matemáticas,	3	Epesista
Total de horas			5 horas

FUENTE: Elaboración propia Fabiola Leticia García Tzul.

Capacitación y desarrollo de clase modelo con la Implementación de las estrategias lúdicas en el proceso enseñanza –aprendizaje en matemáticas

CRONOGRAMA

No.	Actividad	7 de junio de 2019
01.	Capacitación: sobre la importancia de la de lúdica en la educación.	7:30 am a 9:30 am
02.	Desarrollo de clase modelo con la Implementación de las estrategias lúdicas en el proceso enseñanza – aprendizaje de matemáticas.	9:30 am a 12:30 pm

FUENTE: Elaboración propia Fabiola Leticia García Tzul.



Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Humanidades

Totonicapán 12 de junio de 2019

Agencia COCREDIT R.L.
Totonicapán
7 calle 12-09, zona 3 Totonicapán
Cooperativa integral de ahorros y créditos

Respetable Gerente:

Con un atento saludo me dirijo a usted, deseándole toda clase de éxitos y bendiciones en sus labores cotidianas.

Por medio de la presente Yo, Fabiola Leticia García Tzul con carné No.201406052 estudiante Epesista de la carrera de: Licenciatura en Pedagogía y Administración Educativa, de la Universidad de San Carlos de Guatemala, Facultad de Humanidades, estoy realizando el Ejercicio Profesional Supervisado, por lo que el proyecto que deseo realizar es un manual de la Aplicación de Estrategias Lúdicas en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje en las Matemáticas para los docentes y el desarrollo de una clase modelo con dicha estrategia dirigidos a docente y estudiantes de la Escuela Oficial Rural Mixta Paraje Xol-Juchanep, Cantón Juchanep Totonicapán, por lo que SOLICITO ante su persona me pueda apoyar a través de refrigerios y hojas de papel boom para los docentes y alumnos de la escuela. Sabiendo que la institución que dirige es una institución que desea contribuir al mejoramiento de la educación.

Agradeciendo su atención y en espera de una respuesta positiva me es grato poder suscribirme.

Atentamente:

F. 

Fabiola Leticia García Tzul

Estudiante Epesista



Facultad de  Humanidades

Educación superior, investigación y proyección

4.3 Sistematización de la experiencia

4.3.1 Actores

Director, docentes y estudiantes

4.3.2 Acciones

La capacitación y actualización son técnicas necesarias de aplicar a las instituciones en general, con la finalidad de formar humanos capaces y motivarlo a desarrollar su desempeño individual satisfactoriamente y lograr con ello mejorar la calidad educativa.

El talento humano, necesita capacitarse y actualizarse constantemente y estar a la vanguardia de los adelantos tecnológicos, sobre todo en los establecimientos que es donde más se detectan necesidades de capacitación, los docentes tienen que poner mucho de su parte para hacer más productivo el método de enseñanza- aprendizaje, ya que también de ellos depende el crecimiento personal y profesional de los estudiantes.

La educación escolar tradicional que aún se sigue impartiendo debe desaparecer, los docentes de todos los niveles deben capacitarse y actualizarse para que se efectuara el cambio en ellos y desarrollen su desempeño al máximo. Otra de las importancias de la capacitación y la actualización en los establecimientos además de cambiar la actitud y conducta del docente, consiste en incrementar sus habilidades, destrezas e innovar día con día su manera de impartir la clase, haciendo que su metodología sea congruente a los nuevos tiempos, ya que es muy importante implementar las estrategias lúdicas en las áreas necesarias.

4.3.3 Resultados

Los docentes de mayor antigüedad en el trabajo, así como los maestros nuevos, son encargados de transmitir sus conocimientos y de moldear a sus alumnos, por lo tanto para que puedan ofrecer una excelente calidad educativa deben estar totalmente preparados, capacitados y actualizados para tener un mejor resultado de la enseñanza-aprendizaje.

4.3.4 Implicaciones

Para que el programa de capacitación y actualización tengan un efecto favorable, los docentes no deben sentirse obligado a tomarlo o sentir que lo hacen por compromiso, deben tener deseos de seguir aprender nuevas estrategias que beneficien tanto al docente y estudiante.

4.3.5 Lecciones aprendidas (en lo académico, social, económico, político, profesional...Etc...)

Desde el inicio de la realización del proyecto el director y docentes del establecimiento cooperaron con la realización del mismo. Al momento de mencionarles el nombre del proyecto se pudo observar el interés que tenían y la emoción de aprender también, dieron a conocer que el establecimiento necesita de mucho apoyo ya que a la mayoría de estudiantes les dificulta mucho el aprendizaje en el área de matemáticas y esperan que con la implementación de las estrategias lúdicas los estudiantes puedan despertar el interés de aprender matemáticas.

Los recursos económicos se gestionaron, llevó su tiempo pero se logró encontrar una entidad patrocinante que brindara apoyo en el proceso. Sabemos que aún hay instituciones que brindan su apoyo para el mejoramiento educativo. Ya que en los establecimientos educativos vemos muchas limitaciones a causa de recursos económicos.

Gracias a una buena planificación y al asesoramiento adecuado, se logró realizar el proyecto estipulado sin ninguna complicación, es por ello que la Epesista de este proyecto, enfocado a la comunidad educativa se siente satisfecha ya que la experiencia de emprender una investigación, crear instrumentos de investigación, diagnosticar cuál era la carencia o deficiencia de la institución ir paso a paso y lograr establecer cuál era la problemática prioritaria y la posible solución fue de tomar una decisión que beneficiara a la comunidad educativa .

Se puede mencionar que al realizar el marco teórico fue algo nuevo ya que en ellas se introdujo normas APA, fue de gran aprendizaje y con ello diseñar la acción, como se implementaría el proyecto buscar los recursos financieros para poder realizarlo fue un reto muy grande para la Epesista, pero ha sido de mucha satisfacción al ver la satisfacción de los docentes, ver el entusiasmo con que leían el manual pedagógico ya que será de mucha utilidad a la hora de impartir su clase.

Como estudiante Epesista deseo que este proyecto sea una herramienta útil para la enseñanza-aprendizaje, también que sea una motivación no sólo para el docente sino para el estudiante en el momento de la implementación de las estrategias lúdicas, ya que en el momento del desarrollo de la clase modelo con la implementación de la aplicación de estrategias lúdicas, se puede observar el entusiasmo del estudiante y a la aceptación de dicha estrategia, como también se pudo comprobar que de esa manera el estudiante presta mucha atención y comprende mucho mejor la clase

Capítulo V

Evaluación del proceso

5.1 Del diagnóstico

No	Aspectos	Criterios de evaluación	Si	No
1.	Elaboración de la planificación de la etapa de estudio contextual institucional.	¿Se elaboró el plan de la etapa de estudio contextual para diagnosticar el problema?	✓	
2.	Revisión y aprobación de planificación de la primera etapa por asesor de EPS	¿Fue revisado y aprobado la planificación del estudio contextual por el asesor?	✓	
3.	Elaboración de instrumentos de investigación	¿Se utilizaron los instrumentos adecuados para la realización de la etapa de estudio contextual?	✓	
4.	Entrega, revisión y aprobación de instrumentos por el asesor.	¿Los instrumentos para realizar el estudio contextual en la institución fueron entregados, revisados y aprobados por el asesor?	✓	
5.	Aplicación de instrumentos a la institución.	¿Fueron aplicados los instrumentos con éxito para recabar la información necesaria para la realización del diagnóstico?	✓	
6.	Transcripción de la información recabada.	¿Se identificó y ordenó las necesidades y carencias de la institución?	✓	
7.	Elaboración y evaluación de la primera etapa de estudio contextual.	¿Se redactó y elaboró la primera etapa del estudio contextual?	✓	
8.	Entrega de estructura de plan de estudio contextual al asesor de EPS.	¿Se redactó el informe de estudio contextual?	✓	

5.2 De la fundamentación teórica

Lista de cotejo

No.	Aspectos	Criterios de evaluación	Si	No
1.	Plantea en forma clara los temas a investigar.	¿La teoría presentada corresponde al tema contenido en la planificación?	✓	
2.	Usa ideas propias o reformula en forma original de otros para orientar su investigación	¿El contenido presentado es suficiente para tener claridad respecto al tema?	✓	
3.	Utiliza herramientas necesarias que apoyan la investigación.	¿Las fuentes consultadas son suficientes para caracterizar el tema?	✓	
4.	Presenta el informe de acuerdo con los lineamientos establecidos	¿Se hacen citas correspondientes dentro de las normas de un sistema específico?	✓	
5.	Utiliza diferentes fuentes de información y de consulta para la investigación	¿Las referencias bibliográficas contienen todos los elementos requerido como fuente?	✓	
6.	Elabora su plan de investigación.	¿Se evidencia aporte del Epeista en el desarrollo de la teoría presentada?	✓	

5.3 Del diseño del plan de la intervención

Lista de cotejo

No.	Aspectos	Criterios de evaluación	Si	No
1.	El problema	¿Surge el proyecto a través del listado de carencias que se realizó según el plan de estudio contextual?	✓	
2.	Elección del proyecto	¿Se definió con claridad el nombre del proyecto?	✓	
3.	Aceptación del proyecto	¿Fue aprobado el plan de investigación por el asesor?	✓	
4.	Participación en el proyecto	¿Se recibió apoyo de parte del director de la institución para la realización del proyecto?	✓	
5.	Objetivos	¿Los objetivos del proyecto responden a las necesidades de la institución?	✓	
6.	Actividades	¿Las actividades a realizarse van ligadas a los lineamientos según la necesidad que requiere el proyecto a ejecutar?	✓	

5.4 De la ejecución y sistematización de la intervención

Lista de cotejo

No.	Aspectos	Criterios de evaluación	Si	No
1.	Planificación	¿Se elaboró plan de etapa de ejecución?	✓	
2.	Desarrollo del proyecto	¿Se desarrollaron todas las actividades del proyecto según el cronograma establecido?	✓	
3.	Factibilidad	¿Se contó con los insumos necesarios para la ejecución del proyecto?	✓	
4.	Coordinación con instituciones	¿Se coordinó con las instancias pertinentes a las acciones programadas?	✓	
5.	Viabilidad	¿Se contó con el apoyo de ambas instituciones?	✓	
6.	Financiamiento	¿Fueron suficientes los recursos financieros asignados para el proyecto?	✓	
8.	Estructura	¿Se ejecutó el proyecto según lo planificado?	✓	

Capítulo VI

El voluntariado

Universidad de San Carlos de
GuatemalaFacultad de
Humanidades

Comisión de Medio Ambiente y Atención Permanente



**INFORME SIEMBRA (PARAJE XERRACHOCHO-AK CANTÓN
POXLAJUJ,TOTONICAPÁN.)**

Fecha: Octubre de 2019





El informe del Voluntariado presentado por:

Nombres:	Carné:
Fabiola Leticia García Tzul	201406052
Brenda Leticia Menchú Tacam	201406802
Imelda Guadalupe Romero García	201406928
Edgar Agustín Utuy Matul	201230444

Fecha: Octubre de 2019



INDICE

	PAG.
PRESENTACIÓN.....	1
OBJETIVO GENERAL.....	2
OBJETIVO ESPECÍFICO.....	2
JUSTIFICACIÓN.....	3
GEOREFERENCIA (FICHA TÉCNICA DEL TERRENO).....	4-7
• CROQUIS DE LA PLANTACIÓN	7
• TIPO DE ÁRBOL QUE SE SEMBRO.....	7-8
• CANTIDAD.....	8
• FECHA DE SIEMBRA	8
CRONOGRAMA.....	9
LIMITACIONES Y LOGROS.....	11
CONCLUSIONES.....	12
RECOMENDACIONES.....	13
APENDICE.....	14-17
BIBLIOGRAFIA.....	18
EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS.....	19-23
CARTA DE CONVENIO DE SOSTENIBILIDAD AUTENTICADA POR UN NOTARIO, O AUTORIDAD MUNICIPAL, COMUNIAL.....	24-25
ANEXOS.....	26-27

PRESENTACIÓN

Los estudiantes epesistas presentan el informe del voluntariado que consistió en la siembra de 2,400 arbolitos para la reforestación del paraje de Xerrachocho-ak cantón Poxlajuj, Totonicapán, logrando la ejecución del proyecto, se tuvo el apoyo del propietario de la montaña para la realización de la reforestación en dicha montaña. Fue de gran satisfacción para los estudiantes epesistas haber aportado y contribuido al medio ambiente ya que dicha reforestación beneficia a la comunidad en general, del municipio y departamento de Totonicapán.

Sabiendo que el desarrollo sostenible, es de suma importancia ya que se pretende trabajar y llevar a cabo actividades para favorecer a nuestro medio ambiente a través de la reforestación en áreas antes de forestadas o que tienen la capacidad de ser áreas generadoras de fuentes vitales para el desarrollo de los árboles.

Se pretende trabajar y hacer conciencia dentro de toda la sociedad como lo es en las comunidades educativas, la familia, como base de la sociedad, instituciones públicas y privadas y todas las organizaciones de gobierno para que todos unidos busquemos juntamente posibles soluciones para nuestro propio bienestar y al mismo tiempo para favorecer y cuidar la vida de los demás seres vivos que habitan en nuestro planeta.

OBJETIVO GENERAL

- Reforestar el paraje Xerrachocho-ak cantón Poxlajuj, Totonicapán, para poder recuperar el bosque degradado y luchar contra la desertificación. Además de contribuir al incremento de las áreas verdes.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Contribuir con la reforestación de la montaña del paraje Xerrachocho-ak cantón Poxlajuj, Totonicapán. Esto con la finalidad de mejorar el medio ambiente del lugar.
- Implementar la práctica de valores ambientales para la recuperación de la vida natural.
- Concientizar a los que nos rodean sobre la importancia de la naturaleza y la vida que nos ofrece como seres humanos.
- Ayudar a la naturaleza en cuanto al rescate de la vida natural.

JUSTIFICACIÓN

El proyecto de reforestación ambiental que presentan los epesistas de la facultad de humanidades sección Totonicapán, nace como fruto de la evaluación y posterior reflexión de las acciones desarrolladas, nos ayuda a conocer los problemas del medio ambiente que hoy en día enfrentamos y crea una conciencia solidaria, una motivación, para recuperar nuestra riqueza natural. Nos hemos dado cuenta de lo mal que esta nuestro medio ambiente y especialmente nuestros bosques y eso nos ha motivado a hacer algo al respecto para tratar que nuestra Guatemala vuelva a ser rica en flora y fauna.

Sabemos que los bosques juegan un papel fundamental para la vida del planeta, por ello, las selvas y demás bosques son específicamente el patrimonio natural más importante pero también y cuyo es el más amenazado y depredado por la mano del hombre.

Los bosques constituyen uno de los ecosistemas más valiosos del mundo y por lo tanto la vida de todo ser vivo.

De los bosques no solo obtenemos una serie de bienes y servicios indispensables para nuestra supervivencia como: alimentos vegetales y animales, maderas, medicamentos y muchos productos más, cuyos elementos son importante para la vida y comodidad del ser humano, sin embargo, al utilizarlos son restaurar los recursos estamos destruyendo por lo tal motivo contribuimos con la naturaleza al realizar estas acciones.

GEOREFERENCIA (FICHA TÉCNICA DEL TERRENO)

Los estudiantes epesistas visitaron varios bosques, visitan tres montañas de la comunidad a la que pertenece cada estudiante involucrado en el voluntariado, dando prioridad a la montaña que presentó más carencias en reforestación. Seguidamente se entregó solicitud para ser autorizado el proyecto de voluntariado y la realización del mismo. Para lograr el desarrollo del proyecto los estudiantes se vieron en la necesidad de gestionar la donación de arbolitos al Ministerio de Ambiente y Recursos Naturales MARN para beneficio de la montaña del paraje de Xerrachocho-ak cantón Poxlajuj, Totonicapán, donación que se obtuvo después de varias visitas a dicho ministerio.

Después de la gestión se recibió el apoyo del Ministerio de Ambiente y Recursos Naturales MARN, en la donación de 2,400 arbolitos (pinos y alisos).

Se logró la ejecución del proyecto, se tuvo el apoyo del propietario de la montaña para la realización de la reforestación en dicha montaña. Fue de gran satisfacción para los estudiantes epesistas haber aportado y contribuido al medio ambiente ya que dicha reforestación beneficia a la comunidad en general, del municipio y departamento de Totonicapán.

UBICACIÓN POLÍTICA ADMINISTRATIVA

El proyecto se encuentra ubicado en el paraje Xerrachocho-ak cantón Poxlajuj, municipio y departamento de Totonicapán, y tiene como límites políticos administrativos a los siguientes cantones:

NORTE: Chotacaj
 SUR: Nimapa
 ESTE: Chuicruz
 OESTE: Juchanep

Área de influencia.



NOMBRE: coordenadas de la plantación.

Fotografía obtenida a través de celular con la aplicación de MAPS forma Satélite el 28 de septiembre del año 2019 por Imelda Guadalupe Romero García.

SITIO ESPECÍFICO DEL PROYECTO



NOMBRE: coordenadas de la plantación.

Fotografía obtenida a través de celular con la aplicación de MAPS forma Satélite el 28 de septiembre del año 2019 por Imelda Guadalupe Romero García.



NOMBRE: coordenadas de la plantación.

Fotografía obtenida a través de celular con la aplicación de MAPS forma Satélite el 28 de septiembre del año 2019 por Imelda Guadalupe Romero García.

COORDENADAS GEOGRAFICAS:



NOMBRE: coordenadas de la plantación.

Fotografía obtenida a través de celular con la aplicación de MAPS forma Satélite el 28 de septiembre del año 2019 por Imelda Guadalupe Romero García.

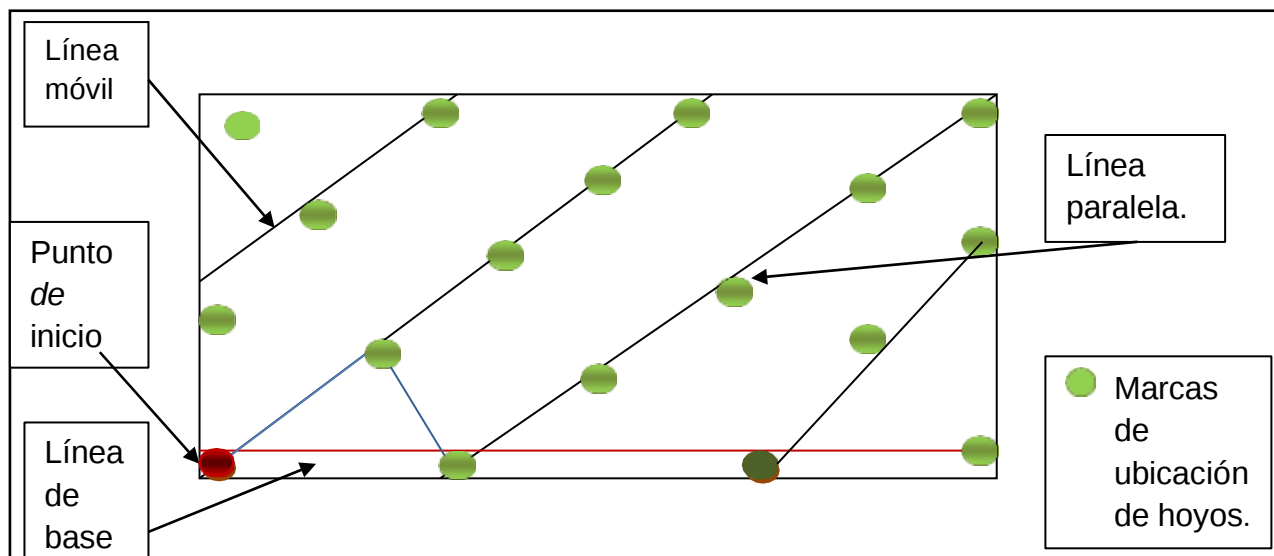


Vista hacia el este del terreno. Se puede apreciar la carencia de árboles en el área del terreno.

NOMBRE: Xerrachocho-ak cantón Poxlajuj, Totonicapán.

Fotografía tomada el 9 de septiembre del año 2019 por Imelda Guadalupe RomeroGarcía.

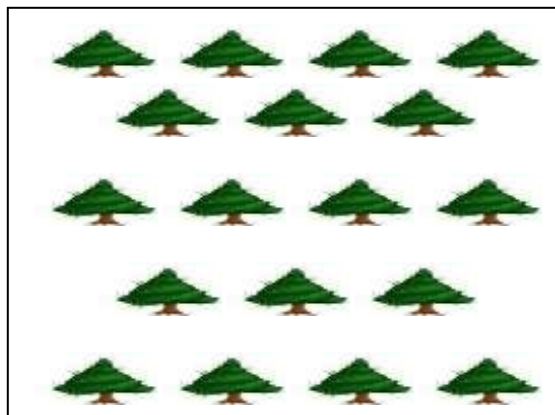
CROQUIS DE LA PLANTACIÓN



NOMBRE: Croquis de la plantación.

Imagen elaborada por Fabiola Leticia García Tzul el 10 de julio del año 2019

Marcados en tres bolillos



- ✓ Muestra la ubicación de la plantación de árboles, a tres metros de distancias entre cada uno. La técnica utilizada para la siembra fue a tresbolillo.

NOMBRE: Croquis de la plantación.

Imagen elaborada por Fabiola Leticia García Tzul el 10 de julio del año 2019.

Árboles colocados en tres bolillos

TIPO DE ÁRBOL QUE SE SEMBRO: pino y aliso

Pino

Descripción

Pinus es un género de plantas vasculares, comúnmente llamadas pinos, pertenecientes al grupo de las coníferas y, dentro de este, a la familia de las Pinaceae, que presentan una ramificación frecuentemente verticilada y más o menos regular.

Nombre científico: Pinus

Clase: Coniferae

Orden: Pinales

Reino: Plantae

Categoría: Género

Clasificación superior: Pinaceae(Wikipedia, 2019)

Aliso

Alnus glutinosa, el **aliso común** o **alno**; también, **aliso negro**, **alisa** o **aliso**, es un árbol de la familia de las betuláceas extendido por Europa y el suroeste de Asia. Su hábitat natural son los lugares húmedos y bosques ribereños.

Familia: Betulaceae

Clase: Magnoliopsida

Especie: Alnus glutinosa; (L.) Gaertn.

Reino: Plantae

(Wikipedia, 2019)

AHORA



DESPÚES



NOMBRE: pinos.

Fotografía tomada el 9 de septiembre del año 2019 por Alex García.

Los árboles (pinos y Alisos) fueron solicitados a la oficina de medio ambiente y recursos naturales, en el departamento de Quetzaltenango.

CANTIDAD:

Arboles proyectados: 2400

Arboles sembrados: 2400

FECHA DE SIEMBRA: 9 de septiembre de 2019

La siembra se llevó a cabo en un solo día desde muy temprano

CRONOGRAMA

No.	ACTIVIDAD	TIEMPO																							
		MAYO				JUNIO				JULIO				AGOSTO				SEPTIEMBRE				OCTUBRE			
		0 1	0 2	0 3	0 4	0 1	0 2	0 3	04	0 1	0 2	0 3	04	0 1	0 2	0 3	0 4	0 1	0 2	0 3	0 4	0 1	0 2	03	0 4
01.	Planificación del proceso del voluntariado.																								
02.	Identificación y visualización del terreno.																								
03.	Organización y redacción de solicitudes.																								
04.	Visitas al ministerio de medio ambiente y recursos naturales de Quetzaltenango.																								

[illegible]

NOMBRE: cronograma de actividades, elaborado el 16 de mayo del año 2019 por Imelda Guadalupe Romero García.

LIMITACIONES Y LOGROS

Algunas de las complicaciones que se tuvieron fueron que el espacio en el que se realizó la siembra es un espacio reducido con muchas plantas que cubrían y endurecían la tierra pero se limpió y se dejó como un espacio adecuado donde los arboles podrán crecer son complicaciones.

A la hora de medir y dividir las distancias entre arboles fue muy difícil pero se sembró cada uno de los arboles con la distancia de tres metros de separación.

El traslado de los árboles fue un reto ya que el terreno se encontraba muy alejado de la carretera y no se podía llegar con transporte pero con el trabajo en equipo se logró dividir y buscar estrategias para lograr llevar más árboles de la carretera hasta el terreno.

La tierra del lugar estaba muy seca pero trayendo agua del río se logró dejarmojada la tierra y así un ambiente adecuado.

CONCLUSIONES

- La siembra de árboles nos beneficia como ciudadanos ya que en el lugar donde se sembró, han deforestado mucho y la montaña se está quedando sin árboles, pero con la siembra realizada ya hay bastantes árboles.
- La siembra de árboles ofrecen la mejor alternativa a la explotación de los bosques naturales para satisfacer la demanda de madera y otros productos combustibles y otros que son indispensables para la vida les ser humano como el aire y el agua.
- Sabemos que la tierra necesita más árboles, y a pesar de que estamos haciendo muy poco sobre el cambio climático en general, lo estamos haciendo para recuperar lo que se ha perdido de nuestro medio ambiente y para concientizar a más personas para que cuiden nuestro medioambiente.

RECOMENDACIONES

- Impulsar la acción ciudadana en defensa del medio ambiente, participando en acciones forestales, sensibilizando a la población, incentivando la participación social.
- Es muy importante concientizar a más personas para cuidar nuestro medio ambiente ya que los árboles son agentes importantes para asegurar la conservación de agua.
- Es necesario orientar a la sociedad de que la reforestación es un arma para mantener los llamados pulmones de la tierra, si no queremos que la calidad de vida futura se vea claramente perjudicada.

6.1 Plan de la acción realizada

San Carlos de Guatemala
Facultad de Humanidades
Licenciatura en Pedagogía y
Ejercicio Profesional Supervisado



Administración Educativa

Plan de siembra de árboles en Paraje Xerrachocho-Ak Cantón Poxlajuj, Totonicapán.

1. Identificación

Nombre del proyecto a ejecutar: siembra de árboles en Paraje Xerrachocho-Ak Cantón Poxlajuj, Totonicapán.

Ubicación del terreno: Paraje Xerrachocho-Ak Cantón Poxlajuj, Totonicapán.

Beneficiados: La población de paraje Xerrachocho-Ak Cantón Poxlajuj, Totonicapán

1. Justificación:

Al visualizar el lugar donde se encuentra ubicado el terreno del paraje Xerrachocho-Ak Cantón Poxlajuj, del departamento de Totonicapán, se pudo observar la falta de árboles, un espacio en el cual es de suma importancia la presencia de vida natural tanto para el bien de la población como para el bien de la naturaleza, la deforestación en dicho lugar es muy visible.

Por lo cual el grupo de epesistas vio la necesidad de desarrollar el proyecto de voluntariado que consiste en sembrar la cantidad de 2400 árboles de pino y aliso

En el paraje Xerrachocho-Ak Cantón Poxlajuj, ya que permitirá darle un ambiente de vida a dicho lugar. Por tal razón se vio la necesidad de gestionar donativos de árboles a la oficina de medio ambiente y recursos naturales en el departamento de Quetzaltenango, el proyecto se realiza con el fin de concientizar y ayudar a llenar nuestros bosques de vida y un ambiente agradable y sano, como humanistas contribuir al beneficio de nuestra naturaleza.

2. Objetivos

a. General:

- Concientización a la población a través de la siembra de árboles como estudiantes epesistas comprometidos al mejoramiento de la vida natural, en el terreno adecuado del paraje Xerrachocho-Ak Cantón Poxlajuj del departamento de Totonicapán.

b. Específicos:

- Gestionar la donación de 2400 árboles en la oficina de medio ambiente y recursos naturales para llevar a cabo el proyecto de voluntariado a beneficio de la naturaleza.
- Siembra de 2400 árboles de pino y aliso en el paraje Xerrachocho-Ak Cantón Poxlajuj del departamento de Totonicapán.
- Llevar a cabo el proceso de siembra de manera adecuada.

6.2 Sistematización

Actividades.

- Redacción de plan de voluntariado.
- Aprobación del plan de voluntariado por el asesor.
- Visita lugares del paraje Xerrachocho-Ak Cantón Poxlajuj, Totonicapán.
- Selección del terreno para la siembra.
- Entrega de solicitud al propietario del terreno para realizar el proyecto devoluntariado.
- Redacción y entrega solicitud a la oficina de medio ambiente y recursos naturales para adquirir árboles (pino y Aliso).

- Entrega de árboles de parte de la oficina de medio ambiente y recursos naturales.
- Traslado de árboles al terreno seleccionado.
- Siembra de los árboles (pino y aliso)

Metodología

En el proceso del voluntariado, la siembra de árboles se llevo a cabo con el método de investigación acción. La investigación-acción para determinar el espacio adecuado y necesario para reforestar y ayudar al medio ambiente juntamente con la acción realizada lo cual consintió en la siembra de 2400 árboles de pino y aliso. Estas actividades tienen en común la identificación de estrategias de acción que son implementadas y más tarde sometidas a observación, reflexión y cambio. Se considera como un instrumento que genera cambio en el ambiente y concientización sobre la realidad del estado del medio ambiente.

Recursos

Humano:

- Estudiantes e pesistas
- Asesor
- Físico:
- Terreno
- Materiales:
- Estaques
- Azadones
- Machetes.
- Pita.
- Cámara
- Carros.

Financieros:

- Se ejecuta el proyecto a través de gestiones a la oficina de medio ambiente y recursos naturales del departamento de Quetzaltenango.
- Recaudación de gastos de transporte a los estudiantes e pesistas

BLIOGRAFÍA

Wikipedia. (Lunes de junio de 2019).

Normativo del Ejercicio Profesional Supervisado, Universidad San Carlos de Guatemala.

6.3 Evidencias y comprobantes (fotos, documentos, finiquitos)

EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS



Epesista Imelda Guadalupe Romero García

NOMBRE: Imelda Guadalupe Romero
García. Fotografía tomada por Fabiola
Leticia García Tzul.

NOMBRE: Imelda Guadalupe Romero
Fotografía tomada por Fabiola
Leticia GarcíaTzul.





Epesista Fabiola Leticia García Tzul

NOMBRE: Fabiola Leticia García Tzul.

Fotografía tomada por Imelda Guadalupe Romero García.



NOMBRE: Fabiola Leticia
GarcíaTzul.

Fotografía tomada por Imelda
Guadalupe Romero García.



Epesista Edgar Agustín Utuy Matul

NOMBRE: Edgar Agustín
Utuy Matul Fotografía
tomada por Alex García.



NOMBRE: Edgar Agustín
Utuy Matul Fotografía
tomada por Alex García.



Epesista Brenda Leticia Menchú
Tacam

NOMBRE: Brenda Leticia
Menchu Tacam. Fotografía
tomada por Alex García.

NOMBRE: Brenda Leticia
Menchu Tacam.
Fotografía tomada por
Alex García.





Espacio, árboles y acciones realizadas durante el proceso de la siembra de árboles.

NOMBRES: Imelda Romero, Edgar Utuy, Fabiola García y Brenda Menchu.
Fotografía editada por Fabiola Leticia García Tzul.

Estudiantes Epesistas en la siembra de árboles.



NOMBRES: Imelda Romero,
Edgar Utuy, Fabiola García y
Brenda Menchu.

Fotografía editada por
Fabiola Leticia García Tzul.

CARTA DE CONVENIO DE SOSTENIBILIDAD

CARTA DE CONVENIO DE SOSTENIBILIDAD

Yo Fermín Miguel Menchú García, de cincuenta y siete años de edad, casado, guatemalteco, comerciante, domiciliado en el departamento de Totonicapán, me identifico con el documento Personal de Identificación mil setecientos dieciséis, veinte mil setecientos setenta y uno, cero ochocientos uno extendido por el Registro Nacional de las Personas; me comprometo a través de la presente a darle sostenibilidad y seguimiento al proyecto de siembra de dos mil cuatrocientos árboles de pino y aliso, realizado el nueve de septiembre de dos mil diecinueve, con el apoyo y gestión de los epeistas: : Fabiola Leticia García Tzul, Edgar Agustin Utuy Matul, Imelda Guadalupe Romero García, Brenda Leticia Menchú Tacam, quienes se identifican con números de carné estudiantil: 201406052, 201230444, 201406928, 201406802, de la carrera de Licenciatura en Pedagogía y Administración Educativa, de la Facultad de Humanidades de la Universidad de San Carlos de Guatemala, respetando los ecosistemas naturales y la calidad del medio ambiente del terreno sembrado , ubicado en el paraje de Xerrachocho-ak, Cantón Poxlajuj municipio y departamento de Totonicapán.

FIRMO LA PRESENTE EN EL CANTÓN POXLAJUJ, MUNICIPIO Y DEPARTAMENTO DE TOTONICAPÁN, A LOS VEINTE DIAS DEL MES DE SEPTIEMBRE DE DOS MIL DIECINUEVE.

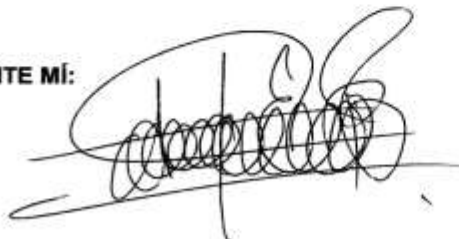
F: 
 Fermín Miguel Menchú García
 Propietario del terreno sembrado

AUTENTICA:

En la ciudad de Totonicapán, el día veinte de septiembre del año dos mil diecinueve, como Notario, **Doy Fe:** que la firma que antecede, es **AUTENTICA**, por haber sido reconocida el día de hoy, en mi presencia, por el signatario: FERMÍN MIGUEL MENCHÚ GARCÍA, quien se identifica con el Documento Personal de Identificación con el Código Único de Identificación: mil setecientos dieciséis, veinte mil setecientos setenta y uno, cero ochocientos uno, extendido por el Registro Nacional de las Personas de la República de Guatemala. Previa lectura lo ratifica, acepta y firma ante el notario que autoriza.



Fermín Miguel Menchú García.

ANTE MÍ:


Licenciado
Abner José Benayth Chuc Baquix
Abogado y Notario



ANEXOS

USAC

Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Humanidades

Totonicapán 6 de mayo del 2019

A: Ingeniero Luis Molina Salazar
Totonicapán
Presente

Distinguido Ingeniero:

Por medio de la presente reciban un cordial saludo, deseándole éxitos en tan honroso cargo que dignamente representa.

El motivo de la presente es para **EXPONERLES** lo siguiente: Como estudiantes Epesistas de la Universidad de San Carlos de Guatemala, de la Facultad de Humanidades, Sección Totonicapán de la carrera de Licenciatura en Pedagogía y Administración Educativa. Dado al pensum de estudio de dicha carrera se contempla realizar la fase denominada voluntariado, que consta en un enfoque hacia la reforestación de 600 arbolitos por estudiante, haciendo un total de 2,400 arbolitos, los cuales plantaremos en la montaña del paraje de Xerrachocho-ak cantón Poxlajuj, Totonicapán. Por ello **SOLICITAMOS**: Su valiosa colaboración donándonos árboles de la especie de pino blanco o aliso, para poder ejecutar el proyecto ya mencionado que es requisito primordial en el Ejercicio Profesional Supervisado.

Nos suscribimos altamente agradecidos de usted esperando le dé trámite a la presente.

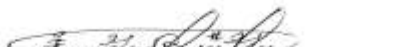
 

USAC

Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Humanidades


Fabiola Leticia Garcia Tzul
Carné: 201406052
EPESISTA


Brenda Leticia Menchú Tacam
Carné: 201406802
EPESISTA


Imelda Guadalupe Romero Garcia
Carné: 201406928
EPESISTA


Edgar Agustín Utuy Matul
Carné: 201230444
EPESISTA


Lic. Luis Napoleón Barrios Rodi
ASESOR Y COORDINADOR
DE LA EXTENSION



Quetzaltenango 31 de Mayo de 2019

A QUIEN INTERESE:

Con un atento saludo me dirijo a usted, deseando toda clase de éxitos en sus labores cotidianas.

Por medio de la presente se hace constar que los estudiantes: Fabiola Leticia García Tzul, Edgar Agustín Utuy Matul, Imelda Guadalupe Romero García, Brenda Leticia Menchú Tacam, quienes se identifican con números de carné: 201406052, 201230444, 201406928, 201406802, estudiantes epesistas de la carrera de: Licenciatura en Pedagogía y Administración Educativa, de la Universidad de San Carlos de Guatemala, Facultad de Humanidades, sección Totonicapán, han realizado la gestión correspondiente para la obtención de arbolitos, por lo que el Ministerio de Ambiente y Recursos Naturales apoyó con este proyecto realizando la donación de 2,400 arbolitos ya que nuestra misión es contribuir día a día al mejoramiento de nuestro medio ambiente.

Atentamente:

Conclusiones

- ✓ El ejercicio profesional supervisado es de suma importancia ya que a través de ese proceso la epesista adquirió conocimientos durante el proceso de la realización de las diferentes etapas realizadas durante toda la realización.
- ✓ Luego de haber demostrado en las capacitaciones en el aula empleado la actividad lúdica y material concreto, la evaluación intermedia cuyos resultados demostraron un bajo índice de calificaciones deficientes. Como conclusión al trabajo recepte una última evaluación en la que los estudiantes obtuvieron excelentes calificaciones las que reflejan el buen manejo de las actividades lúdicas y material concreto.
- ✓ Al fomentar las actividades lúdicas y al manipular los materiales concretos van construyendo el conocimiento por tanto obteniendo mejores resultados en la evaluación final.
- ✓ Es importante diseñar estrategias ya que la demanda del conocimiento en el área de matemáticas es muy importante por ello el docente debe innovarse para el proceso enseñanza-aprendizaje.
- ✓ Se demostró que el manual pedagógico sobre la aplicación de las estrategias lúdicas que involucran el estudio de los números ha sido significativo para la enseñanza-aprendizaje del mismo.

Recomendaciones

- ✓ Demostrar que las actividades con estrategias lúdicas es muy importante para la realización de cada clase ya que en esas actividades involucra al estudiante que interactúe con los demás.
- ✓ Fomentar en el estudiante interés por la enseñanza-aprendizaje de los números es importante utilizar técnicas lúdicas ya que al manipular objetos construyen su conocimiento.
- ✓ Es importante hacer constante en los procesos de aprendizaje, en la actitud del estudiante mientras trabaja en equipo y en sus experiencias.
- ✓ Fomentar el interés en matemáticas ya cualquier vacío es perjudicial para el proceso, de allí que es importante avanzar secuencialmente preparando al estudiante para que aprenda de lo más simple a lo más complejo.
- ✓ El docente debe demostrar que el manual pedagógico sobre la aplicación de estrategias lúdicas es importante en cada clase que imparte.

Bibliografía

(19 de noviembre de 2012). Recuperado el 16 de mayo de 2019, de <https://rosaquiroz31.wordpress.com/2012/11/19/teorias-del-juego/>
[blogspot.com/](http://ludicayaprendisaje.blogspot.com/), h. (s.f.). Obtenido de <http://ludicayaprendisaje.blogspot.com/>, h. (s.f.). Obtenido de <http://ludicayaprendisaje.blogspot.com/>, h. (s.f.). Obtenido de <http://ludicayaprendisaje.blogspot.com/>.

Educación, M. d. (s.f.). Google. Recuperado el miércoles de mayo de 2019, de http://www.mineduc.gob.gt/digeduca/documents/investigaciones/2016/Ense%C3%B1ando_mate.pdf:
http://www.mineduc.gob.gt/digeduca/documents/investigaciones/2016/Ense%C3%B1ando_mate.pdf

google. (s.f.). Recuperado el viernes de febrero de 2019, de https://www.google.com/search?client=firefox-bd&biw=1024&bih=654&tbm=isch&sa=1&ei=Nn1EXcjcJOzR5gLbmKXADA&q=imagen+de+ni%C3%B1os+juando+dado&oq=imagen+de+ni%C3%B1os+juando+dado&gs_l=img.3...1067011.1076659..1077159...2.0..1.367.4499.2j23j5j1.....0....1..

Google. (s.f.). Recuperado el miercoles de enero de 2019, de https://www.google.com/search?client=firefox-bd&tbm=isch&sa=1&ei=_4lEXf39CuTM5gLRg42oCg&q=imagenes+de+numeros+en+calicaturav+&oq=imagenes+de+numeros+en+calicaturav+&gs_l=img.3...636967.649050.

Google. (mayo de 2016). Recuperado el martes de febrero de 2019, de <https://modapetenyestilo.blogspot.com/2016/05/la-batalla-de-los-globos.html>

google. (s.f.). <http://www.canstockphoto.es/bandera-fiesta-ni%C3%Blos-spmbrero-6496226.html>. Recuperado el lunes de mayo de 2019, de <http://www.canstockphoto.es/bandera-fiesta-ni%C3%Blos-spmbrero-6496226.html>.

google. (s.f.). https://www.youtube.com/watch?v=bnRJ_f-2n7A. Recuperado el lunes de febrero de 2019, de https://www.youtube.com/watch?v=bnRJ_f-2n7A

Gross. (1901). google. Recuperado el jueves de mayo de 2019, de google: [http://www.google.com.gt/amp/s/rosaquiroz31.wordpress.com/2012/11/19/teoriasdeljuego/amp/hernandez, G. \(miercoles de octubre de 2017\).](http://www.google.com.gt/amp/s/rosaquiroz31.wordpress.com/2012/11/19/teoriasdeljuego/amp/hernandez,%20G.%20(miercoles%20de%20octubre%20de%202017).)

<https://es.scribd.com/document/367211737/El-Canton-Juchanep>. Recuperado el miercoles de octubre de 2017, de <https://es.scribd.com/document/367211737/El-Canton-Juchanep>: <https://es.scribd.com/document/367211737/El-Canton-Juchanep>

<http://www.sanjosedelparque.org/infantil/2013/10/29/pelotacoperativa/>.(viernes de octubre de 2013).

<http://www.sanjosedelparque.org/infantil/2013/10/29/pelotacoperativa/>. Recuperado el martes de enero de 2019, de <http://www.sanjosedelparque.org/infantil/2013/10/29/pelotacoperativa/>

<http://aferrandomeporloqueamo.bloggspot.com/17/05/2019>. (s.f.). <http://aferrandomeporloqueamo.bloggspot.com/17/05/2019>.

Recuperado el lunes de mayo de 2019, de <http://aferrandomeporloqueamo.bloggspot.com/17/05/2018>

<http://lababutxamagica.blocspot.com/2011/05/el-baile-de-la-escoba.html>.(lunes de mayo de 2011). Google. Recuperado el jueves de mayo de 2018, de Google:

[http://lababutxamagica.blogspot.com/2011/05/el-baile-de-laescoba.](http://lababutxamagica.blogspot.com/2011/05/el-baile-de-laescoba.html)

[html.13/05/2018](http://lababutxamagica.blogspot.com/2011/05/el-baile-de-laescoba.html)

<https://ludicayaprendisaje.blogspot.com/>. (s.f.). Obtenido de

<https://ludicayaprendisaje.blogspot.com/>.

[https://www.google.com/search?q=imagenes+de+ni%C3%B1os+hablando&client=firefox-bd&](https://www.google.com/search?q=imagenes+de+ni%C3%B1os+hablando&client=firefox-bd&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=0ahUKEwji96L34uTjAhWupFkKHcdADcYQ_AUIESgB&biw=1024&bih=654)

[source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=0ahUKEwji96L34uTjAhWupFkKHcdADcYQ](https://www.google.com/search?q=imagenes+de+ni%C3%B1os+hablando&client=firefox-bd&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=0ahUKEwji96L34uTjAhWupFkKHcdADcYQ_AUIESgB&biw=1024&bih=654)

[_AUIESgB&biw=1024&bih=654](https://www.google.com/search?q=imagenes+de+ni%C3%B1os+hablando&client=firefox-bd&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=0ahUKEwji96L34uTjAhWupFkKHcdADcYQ_AUIESgB&biw=1024&bih=654). (s.f.).

[https://www.google.com/search?q=imagenes+de+ni%C3%B1os+hablando&client=firefox-bd&](https://www.google.com/search?q=imagenes+de+ni%C3%B1os+hablando&client=firefox-bd&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=0ahUKEwji96L34uTjAhWupFkKHcdADcYQ_AUIESgB&biw=1024&bih=654)

[source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=0ahUKEwji96L34uTjAhWupFkKHcdADcYQ](https://www.google.com/search?q=imagenes+de+ni%C3%B1os+hablando&client=firefox-bd&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=0ahUKEwji96L34uTjAhWupFkKHcdADcYQ_AUIESgB&biw=1024&bih=654)

[_AUIESgB&biw=1024&bih=654](https://www.google.com/search?q=imagenes+de+ni%C3%B1os+hablando&client=firefox-bd&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=0ahUKEwji96L34uTjAhWupFkKHcdADcYQ_AUIESgB&biw=1024&bih=654). Recuperado el jueves de enero de 2019, de
imagenes :

[https://www.google.com/search?q=imagenes+de+ni%C3%B1os+hablando&client=firefox-bd&](https://www.google.com/search?q=imagenes+de+ni%C3%B1os+hablando&client=firefox-bd&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=0ahUKEwji96L34uTjAhWupFkKHcdADcYQ_AUIESgB&biw=1024&bih=654)

[source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=0ahUKEwji96L34uTjAhWupFkKHcdADcYQ](https://www.google.com/search?q=imagenes+de+ni%C3%B1os+hablando&client=firefox-bd&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=0ahUKEwji96L34uTjAhWupFkKHcdADcYQ_AUIESgB&biw=1024&bih=654)

[_AUIESgB&biw=1024&bih=654](https://www.google.com/search?q=imagenes+de+ni%C3%B1os+hablando&client=firefox-bd&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=0ahUKEwji96L34uTjAhWupFkKHcdADcYQ_AUIESgB&biw=1024&bih=654)

<https://www.slideshare.net/estebandemillonarroyo/6-exposiciondinamica>. (s.f.).

Recuperado el viernes de marzo de 2019, de

<https://www.slideshare.net/estebandemillonarroyo/6-exposiciondinamica>

<https://www.smartick.es/blog/educacion/la-importancia-de-las-matematicas-en-lavid/>.(30 de abril de 2019). Recuperado el 30 de abril de 2019, de

<https://www.smartick.es/blog/educacion/la-importancia-de-las-matematicas-en-lavid/>.

<https://www.youtube.com/watch?v=fJQf9HAlyeg>. (s.f.).

<https://www.youtube.com/watch?v=fJQf9HAlyeg>. Recuperado el lunes de enero de 2019, de Google:

[https://www.google.com/search?client=firefox-bd&](https://www.google.com/search?client=firefox-bd&biw=1024&bih=654&tbm=isch&sa=1&ei=FntEXb6NOI615gLHgKf4Cg&q=mueve+con+los+numeros+&oq=muevete+con+los+numeros+&gs_l=)

[biw=1024&bih=654&tbm=isch&sa=1&ei=FntEXb6NOI615gLHgKf4Cg&q=mueve](https://www.google.com/search?client=firefox-bd&biw=1024&bih=654&tbm=isch&sa=1&ei=FntEXb6NOI615gLHgKf4Cg&q=mueve+con+los+numeros+&oq=muevete+con+los+numeros+&gs_l=)
[te+con+los+numeros+&oq=muevete+con+los+numeros+&gs_l=](https://www.google.com/search?client=firefox-bd&biw=1024&bih=654&tbm=isch&sa=1&ei=FntEXb6NOI615gLHgKf4Cg&q=mueve+con+los+numeros+&oq=muevete+con+los+numeros+&gs_l=)

<https://www.youtube.com/watch?v=fJQf9HAlyeg>. (s.f.). Obtenido de

<https://www.youtube.com/watch?v=fJQf9HAlyeg>.

ICEMACYC. (6 de noviembre de 2013). Recuperado el jueves de enero de 2019, de <http://ciaem-redumate.org/memorias-icemacyc/64-526-1-DR-T.pdf>

Juchanep, C. d. (2014). Reglamento interno de la Comunidad . Guatemala. Julian

Pérez Porto, M. M. (23 de enero de 2008). Google. Recuperado el viernes

de novermbre de 2018, de <http://definiciónpuntodeestrategias/>

Larousse. (1978). Diccionario pequeño.

Spencer, H. (1855). Google. Recuperado el mayo, de

<http://reader.digitalbooks.pro/book/preview/18798/b1c2.html>

Spencer, t. d. (s.f.). google. Obtenido de google:

<http://reader.digitalbooks.pro/book/preview/18798/b1c2.html>

T.M., E. d. (s.f.). Google . Recuperado el lunes de enero de 2019, de youtube :

<https://www.youtube.com/watch?v=9dYnyRkt-P4>

[ttps://ceipcondevallellano.centros.educa.jcyl.es/sitio/index.cgi?wid-](https://ceipcondevallellano.centros.educa.jcyl.es/sitio/index.cgi?widseccion=15widitem=143)

[seccion=15widitem=143](https://ceipcondevallellano.centros.educa.jcyl.es/sitio/index.cgi?widseccion=15widitem=143). (lunes de mayo de 2017).

[ttps://ceipcondevallellano.centros.educa.jcyl.es/sitio/index.cgi?widseccion=15widite](https://ceipcondevallellano.centros.educa.jcyl.es/sitio/index.cgi?widseccion=15widitem=143)
[m=143](https://ceipcondevallellano.centros.educa.jcyl.es/sitio/index.cgi?widseccion=15widitem=143).

Recuperado el martes de febrero de 2019, de Google :

<https://ceipcondevallellano.centros.educa.jcyl.es/sitio/idx.cgi?widseccion=15widitem=143>

Valdes Pineda, A. A. (2005).

http://biblioteca.usac.edu.gt/EPS/07/07_0929.pdf.

Recuperado el JUEVES de MAYO de 2019, de

http://biblioteca.usac.edu.gt/EPS/07/07_0929.pdf

www.google.com/search?q=imagen+de+pizza+partida&client=firefox-bd&source=iu&ictx=1&fir=sLmVVGWkVX8UNM%253A%252CDtESe2DVrsfTuM%252C_&vet=1&usg=AI4_kQvBcys42Vja6BI9ECpGFjJWljGnA&sa=X&ved=2ahUKEwjQ1d-T8eTjAhXyw1kKHbK7A0AQ9QEwAHoECAkQBg#img. (s.f.). Google.

Recuperado el lunes de febrero de 2019, de

https://www.google.com/search?q=imagen+de+pizza+partida&client=firefox-bd&tbm=isch&source=iu&ictx=1&fir=sLmVVGWkVX8UNM%253A%252CDtESe2DVrsfTuM%252C_&vet=1&usg=AI4_kQvBcys42Vja6BI9ECpGFjJWljGnA&sa=X&ved=2ahUKEwjQ1d-T8eTjAhXyw1kKHbK7A0AQ9QEwAHoECAkQBg#img

Youtube. (s.f.). Google. Obtenido de

<http://ingredientesdelavida.blogspot.com/2016/11/los-niños-deben-escribir-mas156mano-que.html>:

<http://ingredientesdelavida.blogspot.com/2016/11/los-niños-debenescribir-mas-mano-que.html>

youtube. (s.f.). Google . Recuperado el miercoles de enero de 2019, de

<https://www.youtube.com/watch?v=hYjOCIVICbQ>

youtube. (s.f.).

https://www.google.com/search?q=gallina+turuleca&client=firefoxbd&source=lnms&sa=X&ved=0ahUKEwjn3_Po7OTjAhWywFkKHSyXCLgQ_AUICSgA&biw=1024&bih=654&dpr=1. Recuperado el lunes de enero de 2019, de

https://www.google.com/search?q=gallina+turuleca&client=firefox-bd&source=lnms&sa=X&ved=0ahUKEwjn3_Po7OTjAhWywFkKHSyXCLgQ_AUICSgA&biw=1024&bih=654&dpr=1

Gloria María Gómez, Alfredo Vicente, Edwin Renato Mira. (1999). Vamos a jugar de nuevo. San Salvador: Algier's.

Gloria María Gómez, Alfredo Vicente, Edwin Renato Mira. (2005). Vamos a jugar de nuevo. San Salvador: Algier's.

<https://ludicayaprendisaje.blogspot.com/2012/11/la-ludica-en-el-ambito-de-la-educacion.html>

<https://www.editorialmd.com/blog/5-dinamicas-grupales>.

<https://ludicayaprendisaje.blogspot.com/>.

<http://ludicayaprendisaje.blogspot.com/>.

<https://www.youtube.com/watch?v=vNDAIj16-xl>.

<http://ciaem-redumate.org/memorias-icemacyc/64-526-1-DR-T.pdf>.

<https://www.youtube.com/watch?v=fJQf9HAlyeg>

APÉNDICE

II. PARTE INFORMATIVA

PLAN DE EJECUCIÓN DEL PROYECTO



ESTABLECIMIENTO: Escuela Oficial Rural Mixta Paraje Xol-Juchanep, **DIRECCIÓN** Cantón Juchanep,
Totonicapán

MUNICIPIO: Totonicapán

JORNADA: Matutina **ÁREA:** Matemáticas **GRADO:** Primero, segundo y tercero primaria **DOCENTES:** Irma
Soledad Chuc Rodríguez, Germán Gaspar Gutiérrez,

DIRECTOR: Pedro Noé Tzul Canastuj **Fecha:** 11 de Julio del 2019 **CANTIDAD DE ESTUDIANTES:** 37

ACTIVIDAD: Capacitación sobre “Importancia de la Aplicación de la Lúdica en la Educación”

No.	Objetivo	Actividades	Duración	Responsable	Recursos	Fecha	Evaluación
1.	General Aplicar estrategias lúdicas para el fortalecimiento de los procesos de enseñanza-aprendizaje del	Bienvenida Presentación de la actividad. Motivación “La pelota al cuello”	2 min. 3 min. 10 min.	Epesista Fabiola Leticia García Tzul.	Humanos 37 estudiantes 5 docentes 1 Estudiante Epesista. USAC Materiales	11/07/2019	Estrategias lúdicas “Doble

	área de Matemáticas. Específicos Capacitar a los docentes y estudiantes sobre la importancia de la lúdica en la educación.	“Cuanto sabes tú” Inducción sobre la importancia de la lúdica en la educación. Evaluación “Doble Rueda” Entrega de un manual de lúdico a los docentes del establecimiento Palabras de agradecimientos	10 min. 15 min. 10 min. 5 min. 5 min.		Cartulina Hojas de papel iris Hojas de papel bond Globos 1 grabadora 7 Manual pedagógico lúdico.		Rueda”
Total			60min.				

Observación: Lo no previsto durante el desarrollo de la actividad será resuelto por la estudiante EPS.

F: _____ F: _____ Vo.Bo. _____

PEM: Fabiola Leticia García Tzul
Estudiante Epesista

Prof: Pedro Noé Tzul Canastuj
Director del establecimiento

Lic: Luis Napoleón Barrios Rodas
Asesor Epesista

PLAN DE EJECUCIÓN DEL PROYECTO



II. PARTE INFORMATIVA

ESTABLECIMIENTO: Escuela Oficial Rural Mixta Paraje Xol-Juchanep, **DIRECCIÓN** Cantón Juchanep,
Totonicapán

MUNICIPIO: Totonicapán

JORNADA: Matutina **ÁREA:** Matemáticas **GRADO:** Primero primaria **DOCENTES:** Irma Soledad Chuc Rodríguez

DIRECTOR: Pedro Noé Tzul Canastuj **Fecha:** 12 de Julio del 2019 **CANTIDAD DE ESTUDIANTES:** 15

ACTIVIDAD: Desarrollo de una clase modelo con la aplicación de estrategias Lúdicas. **Tema:** Problemas de sumas y resta

No.	Objetivo	Actividades	Duración	Responsable	Recursos	Fecha	Evaluación
2.	General Aplicar estrategias lúdicas para el fortalecimiento de los procesos de enseñanza-aprendizaje del área de	Bienvenida Presentación de la actividad. Motivación “Muévete con los números”	2 min. 3 min. 5 min. 10 min.	Epesista Fabiola Leticia García Tzul.	Humanos 15 estudiantes 1 docente 1 Estudiante Epesista. USAC Materiales 1 tabla de juego	10/07/2019	Estrategias lúdicas

Matemáticas.	Desarrollo del tema			matemático.		
Específicos	Problemas de sumas y resta.			1 cubo.		
Desarrollar una clase modelo con la aplicación de estrategias lúdicas.	“Cubo matemático”	25 min.		3 sombreros.		
Facilitar a los decentes un manual lúdico para mejorar la calidad educativa.	Evaluación “ El sombrero sin cabeza ”	10 min.		Hoja informativa del tema.		
	Palabras de agradecimientos	5 min.		1 manual pedagógico		
				Hojas de papel bond.		
				Hojas con preguntas para la evaluación.		
				1 grabadora		
						“El sombrero sin cabeza”

Total 60min.

Observación: El tema a desarrollar en la clase fue proporcionado por el docente titular con anterioridad, para adaptarlo alas actividades a realizar.

F: _____ F: _____ Vo. Bo: _____

PEM: Fabiola Leticia García Tzul
Estudiante Epesista

Profa: Irma Soledad Chuc Rodríguez
Profesora Titular

Lic: Luis Napoleón Barrios Rodas
Asesor Epesista

PLAN DE EJECUCIÓN DEL PROYECTO



II. PARTE INFORMATIVA

ESTABLECIMIENTO: Escuela Oficial Rural Mixta Paraje Xol-Juchanep, DIRECCIÓN Cantón Juchanep,
Totonicapán

MUNICIPIO: Totonicapán

JORNADA: Matutina **ÁREA:** Matemáticas **GRADO:** Segundo y Tercero Primaria **DOCENTES:**
Germán GasparGutiérrez

DIRECTOR: Pedro Noé Tzul Canastuj **Fecha:** 16 de julio del 2019 **CANTIDAD DE ESTUDIANTES:** 22

ACTIVIDAD: Desarrollo de una clase modelo con la aplicación de las estrategias Lúdicas. **Tema:** Problemas de
adición ysustracción.

No.	Objetivo	Actividades	Duración	Responsable	Recursos	Fecha	Evaluación
2.	General Aplicar estrategias lúdicas para el fortalecimiento de los proceso de enseñanza-aprendizaje del área de	Bienvenida Presentación de la actividad. Motivación “ la batalla de los números ”	2 min. 3 min. 5 min.	Epesista Fabiola Leticia García Tzul.	Humanos 15 estudiantes 1 docentes 1 Estudiante Epesista. USAC Materiales Hojas con números	16/07/2019	Estrategias lúdicas

	Matemáticas. Específicos Motivar al estudiante creativamente para que se interese en las matemáticas Facilitar al estudiante la enseñanza aprendizaje en el área de Matemáticas.	Desarrollo del tema Problemas de adición y sustracción. “Damas mentales ” Evaluación “ La piñata ” Palabras de agradecimientos	10 min. 25 min. 10 min. 5 min.		11 tablas de damas mentales 264Fichas. Tarjetas con operaciones 1 piñata. Hoja informativa del tema. 1 manual pedagógico. Hojas de papel bond. Hojas de trabajo para la evaluación.		“ La piñata ”
Total			60min.				

Observación: El tema a desarrollar en la clase fue proporcionado por el docente titular con anterioridad, para adaptarlo alas actividades a realizar.

F: _____
Fabiola Leticia García Tzul
Barrios Rodas Estudiante Epesista
Epesista

F: _____
Prof. Germán Gaspar Gutiérrez
Profesor Titular

Vo.Bo. _____ PEM:
Lic: Luis Napoleón
Asesor

LISTADO DE ESTUDIANTES QUE PARTICIPARON EN LA CAPACITACIÓN
 SOBRE LA IMPORTANCIA DE LA LÚDICA EN EL ÁREA DE
 MATEMÁTICAS Y DESARROLLO DE CLASE MODELO CON LA
 IMPLEMENTACIÓN DE LA APLICACIÓN ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL
 PROCESO ENSEÑANZA – APRENDIZAJE EN MATEMÁTICAS.

LISTADO DE ALUMNOS DE PRIMER GRADO PRIMARIA			
No.	Apellidos y Nombres	11/07/2019 Capacitación	12/07/2019 Desarrollo de clase
1.	Bulux Carrillo Suleidy María Nicolasa.	✓	✓
2.	Bulux Soch Josefa Natalia.	✓	✓
3.	Bulux Tzic Lucas Victoriano.	✓	✓
4.	Canastuj Socop José Adrián.	✓	✓
5.	Canastuj Tzunún Sindy María Natividad.	✓	✓
6.	Chaclán Velásquez Isaías Moisés	✓	✓
7.	Chuc Velásquez Alejandra Guadalupe.	✓	✓
8.	García Baquix Pedro David.	✓	✓
9.	Gutiérrez López Evelyn Liseth.	✓	✓
10.	Gutiérrez Velásquez Gabriela Mercedes.	✓	✓
11.	Toj Bulux Byron Josué.	✓	✓
12.	Lacan Ajpacajá Cesar Francisco Alberto.	✓	✓
13.	Menchú García Erick Emanuel.	✓	✓
14.	Velásquez Chuc Lesly Lizbeth.	✓	✓
15.	Velásquez Yax Alejandro Nicolás.	✓	✓

LISTADO DE ESTUDIANTES QUE PARTICIPARON EN LA CAPACITACIÓN SOBRE LA IMPORTANCIA DE LA LÚDICA EN EL ÁREA DE MATEMÁTICAS Y DESARROLLO DE CLASE MODELO CON LA IMPLEMENTACIÓN DE LA APLICACIÓN ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL PROCESO ENSEÑANZA –APRENDIZAJE EN MATEMÁTICAS.

LISTADO DE ALUMNOS DE SEGUNDO Y TERCER GRADO PRIMARIA			
No.	Apellidos y Nombres	11/07/2019 Capacitación	16/07/2019 Desarrollo de Clase
16.	Baquiáx López Olivny Arianne	✓	✓
17.	Bulux Canastuj Julio David	✓	✓
18.	Bulux Soch Josefina Aracely	✓	✓
19.	Bulux Soch María Migdalia	✓	✓
20.	López Bulux Jhoany Estefany	✓	✓
21.	López Tzunún Juana Matilde	✓	✓
22.	Pacheco Gutiérrez Marcos Uriel	✓	✓
23.	Tzunún López Juan Santos	✓	✓
24.	Velásquez Gutiérrez Rogelio Antonio	✓	✓
25.	Velásquez Tzul Joni Derik Abdiel	✓	✓
26.	Barreno Bulux Elisa Marisol	✓	✓
27.	Bulux Cuá Yoselin Soledad	✓	✓
28.	Bulux Tzic María del Transito Guadalupe	✓	✓
29.	Chaclán Tzic Giovanni Alejandro	✓	✓
30.	Chuc García Brandon Joel	✓	✓
31.	Gonzales Velásquez Melisa Soledad	✓	✓
32.	Tacám Paxtor Cristian Baldemar	✓	✓
33.	Tzul Cuá Lupita Esmeralda	✓	✓
34.	Tzunún Velásquez Irsa Marisol	✓	✓
35.	Velásquez Bulux Anderson Antonio	✓	✓
36.	Velásquez Chuc Ángel Emmanuel	✓	✓
37.	Yax Bulux William Leonel	✓	✓

Listado de docentes que participaron en la capacitación sobre la importancia de las estrategias lúdicas de matemáticas y desarrollo de clase modelo con la implementación de la aplicación estrategias lúdicas en el proceso enseñanza –aprendizaje en matemáticas.

No.	Apellidos y Nombres	11/07/2019 Capacitación	12/07/2019 Desarrollo de Clase	16/07/2019 Desarrollo de Clase
1.	Irma Soledad Chuc Rodríguez	✓	✓	
2.	Pedro Noé Tzul Canastuj	✓		
3.	Germán Gaspar Gutiérrez	✓		✓
4.	Carlos Teodoro Soch García	✓		
5.	Catarina Aracely Batz Yax	✓		
6.	Osmar René Amado de León	✓		

AUTOEVALUACIÓN

Estudiante: Fabiola Leticia García Tzul



Fecha: 11 de julio 2019

Nombre de la actividad: “Aplicación de las estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de matemáticas”

Marque X en Sí, si los estudiantes y docentes muestran el criterio, marque X en No, si los estudiantes y docentes no muestran el criterio		
CRITERIOS		
		SI NO
1	Los estudiantes se interesaron en la “Aplicación de las estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de matemáticas”	X
2	Los estudiantes aportaron sus ideas propias en las actividades realizadas para “Aplicación de las estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de matemáticas”	X
3	La aplicación de estrategias lúdicas mejoro las relaciones Interpersonales entre estudiante y docente.	X
4	Las estrategias lúdicas motivaron a los estudiantes dentro del aula.	X
5	Las estrategias lúdicas contribuyeron al desarrollo de las habilidades personales de los estudiantes.	X
6	Los docentes que imparten el área de matemáticas participaron en la aplicación de las estrategias lúdicas dentro del aula	X
7	Las estrategias lúdicas se aplicaron continuamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje.	X
8	Los docentes aplicaron las estrategias lúdicas para el proceso de enseñanza-aprendizaje de matemáticas.	X
9	Los docentes se involucraron en la aplicación de las estrategias lúdicas.	X
10	El proceso de enseñanza-aprendizaje de las estrategias lúdicas facilito la comprensión de matemáticas para los estudiantes.	X

HETEROEVALUACIÓN

Universidad de San Carlos de Guatemala

Facultad de Humanidades

Departamento de Pedagogía

Sección Totonicapán

Licenciatura en Pedagogía y Administración

Educativa Proyecto de EPS



HETEROEVALUACIÓN DIRIGIDA A DOCENTES

Parte Informativa:

Lugar y fecha: Paraje Xol-Juchanep, Cantón Juchanep, 16/07/2019

Establecimiento: Escuela Oficial Rural Mixta

Grado que imparte: Segundo y tercero primaria Sección: _____

Edad: 31 Género: M Años en la docencia: 11 años

Instrucciones: estimado Docente: de la manera más respetuosa me dirijo a usted para pedirle su colaboración para evaluar la “**APLICACIÓN DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE MATEMÁTICAS**” marcando con una X en la casilla que usted considere. Sus repuestas se manejaran de manera confidencial y con fines educativos únicamente.

5=Siempre 4= Casi Siempre 3= Algunas Veces 2=Raramente 1= Nunca

Aspectos a Evaluar		5	4	3	2	1
1	La aplicación de las estrategias lúdicas le sirve como apoyo a usted para lograr que los estudiantes desarrollen sus habilidades en el aula.	x				
2	La aplicación de las estrategias lúdicas influyó en la formación académica de los estudiantes.	x				
3	Encontró usted dificultades cuando la estudiante USAC Aplicó las estrategias lúdicas para el desarrollo del tema “problemas de sumas y restas, problemas de adición y sustracción en conjunto con unidades, decena y centena ”					x
4	Usted comprendió con claridad el tema “problemas de sumas y restas, problemas de adición y sustracción” a través de la aplicación de las estrategias lúdicas.	x				
5	Con que frecuencia considera usted que se Aplique las Estrategias Lúdicas para el desarrollo de matemáticas.		x			

HETEROEVALUACIÓN

Universidad de San Carlos de Guatemala

Facultad de Humanidades

Departamento de Pedagogía

Sección Totonicapán

Licenciatura en Pedagogía y Administración Educativa

Proyecto de EPS

HETEROEVALUACIÓN DIRIGIDA A ESTUDIANTES

Parte Informativa:

Lugar y fecha: 16/07/2019, Paraje Xol-Juchanep

Establecimiento: Escuela Oficial Rural Mixta

Grado: 3ro.

Primaria Sección: _____

Estudiante: Julio

David Bulux Canastuj

Edad del estudiante: 9 años Género: M comunidad donde vive: Cantón Juchanep

Instrucciones: estimado estudiante: de la manera más respetuosa me dirijo a usted para pedirle su colaboración para evaluar la “**APLICACIÓN DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE MATEMÁTICAS**” marcando con una X en la casilla que usted considere. Sus repuestas se manejaran de manera confidencial y con fines educativos únicamente.

5=Siempre 4= Casi Siempre 3= Algunas Veces 2=Raramente 1= Nunca

Aspectos a Evaluar		5	4	3	2	1
1	La aplicación de las estrategias lúdicas le permitió a usted Desarrollar sus habilidades dentro del aula.	x				
2	La aplicación de las estrategias lúdicas influyó en su formación académica.	x				
3	Encontró usted dificultades cuando la estudiante USAC Aplicó las estrategias lúdicas para el desarrollo del tema “problemas de suma y resta, problemas de adición y sustracción en conjunto con unidades, decena y centena”					x
4	Usted comprendió y resolvió con facilidad el tema “problemas de suma y resta, problemas de adición y sustracción en conjunto con unidades, decena y centena” a través de la aplicación de las estrategias lúdicas.		x			
5	Considera usted que es importante que el docente continúe Aplicando las Estrategias Lúdicas para el proceso del desarrollo de matemáticas.	x				

Escuela Oficial Rural Mixta Xol-Juchanep, Totonicapán

FORTALEZAS ❖ Instalaciones amplias ❖ Aulas adecuadas ❖ Ambiente agradable ❖ Se cuenta con gran comunidad estudiantil ❖ Cuenta con el apoyo del comité de padres de familia ❖ Instalaciones propias	OPORTUNIDADES ❖ Cuenta con el apoyo de la comunidad ❖ Se cuenta con el apoyo de los padres de familia ❖ Se cuenta con gratuidad que otorga el MINEDUC ❖ Visitas constantes de parte de la supervisión ❖ Brindarle educación a muchos niños de la comunidad
DEBILIDADES ❖ Falta de apoyo de parte del MINEDUC en la infraestructura. ❖ Infraestructura en mal estado. ❖ Falta de interés de parte de los estudiantes en el área de matemáticas. ❖ No se cuenta con instalaciones propias. ❖ Falta de interés de parte de docentes y estudiantes por mejorar las áreas débiles. ❖ Falta de guía metodológica para la aplicación de estrategias lúdicas.	AMENAZAS ❖ MINEDUC no atiende las necesidades. ❖ Deserción escolar ❖ No cuenta con sala para maestros ❖ Falta de recursos económicos de parte de padres de familia ❖ No cuenta con salón para actividades educativas

Universidad de San Carlos de Guatemala

Facultadde Humanidades

Departamento de Pedagogía

Sección Totonicapán

Licenciatura en Pedagogía yAdministración Educativa

Ejercicio Profesional Supervisado –EPS-



**Matriz FODA aplicada a docentes, padres de familia y alumnos
representantes de cada grado de la Escuela Oficial Rural Mixta
Xol-Juchanep, Totonicapán.**

FORTALEZAS
OPORTUNIDADES
DEBILIDADES
AMENAZAS

Universidad de San Carlos de Guatemala

Facultadde Humanidades

Departamento de Pedagogía

Sección Totonicapán

Licenciatura en Pedagogía y Administración Educativa

Ejercicio Profesional Supervisado –EPS-



Entrevista dirigida a Director

Escuela Oficial Rural Mixta Xol-Juchanep, Totonicapán.

Datos Generales

Nombre del Centro Educativo:

Dirección:

Ubicación:

¿Cuántos docentes actualmente laboran en el establecimiento y a que renglón pertenecen?

¿Cómo es la Organización del Centro Educativo?

Equipo con que cuenta

Tipo de mobiliario

Infraestructura

¿Cree que la Institución tiene necesidades internas? ¿Cuáles?

¿Recibe apoyo de los padres de familia?

¿Cuáles han sido los logros que ha adquirido la institución durante su administración?

¿El establecimiento ha recibido ayuda de entidades no gubernamentales?

¿Cuáles?

¿Quiénes apoyan financieramente la institución?

¿Qué programas se han implementado dentro del establecimiento?

¿Cuántos alumnos están inscritos actualmente?

¿Qué grados se atiende y cuántas secciones se encuentran habilitadas para cada grado?



Universidad de San Carlos
Guatemala

Facultad de Humanidades
Departamento de Pedagogía
Sección Totonicapán Licenciatura
en Pedagogía y Administración
Educativa

Ejercicio Profesional Supervisado –
EPS-

**Encuesta dirigida a estudiantes de la
Escuela Oficial Rural Mixta Xol-
Juchanep, Totonicapán.**

INSTRUCCIONES: A continuación, se le presentan una serie de preguntas el cual debe responder marcando con una X dentro del cuadro correspondiente.

1. ¿Conoce las estrategias Lúdicas? Sí ___ No ___
2. ¿Le gusta aprender matemáticas?
Si ___ No ___ ¿Por qué? ___
3. ¿Le gustaría que su clase de matemáticas sea
motivadora? Si ___ No ___
4. ¿Ha recibido clases de matemáticas jugando? Si ___ No ___
5. ¿Le gustaría conocer estrategias de cómo aprender matemáticas? Si ___ No ___
6. ¿Sabe usted lo importante que es aprender matemáticas? Si ___ No ___
7. ¿En su centro estudiantil ha recibido clases con estrategias lúdicas? Si ___ No ___
8. ¿Le gustaría aprender matemáticas a través del juego? Si ___ No ___
9. ¿Su docente lo motiva a estudiar matemáticas? Si ___ No ___
10. ¿Usted cree que es útil aprender matemáticas? Si ___ No ___



**Universidad de San Carlos de
Guatemala Facultadde Humanidades
Departamento de Pedagogía Sección
Totonicapán Licenciatura en
Pedagogía y Administración
Educativa
Ejercicio Profesional Supervisado –
EPS-**

Hoja con preguntas para la evaluación

1. ¿Qué son las estrategias Lúdicas?

Es un conjunto de estrategias diseñadas para crear un ambiente de armonía donde los estudiantes que inmersos en el proceso de aprendizaje, mediante el juego.

2. ¿Considera usted que las estrategias lúdicas son importantes en el procesode enseñanza-aprendizaje?

3. ¿por qué la lúdica para el aprendizaje?

Porque es conocida como forma natural para que los niños congenien con el ambiente.

4. ¿Cuál fue la opinión de Ernesto Yturralde sobre la lúdica?

Que es una oportunidad de vivir para aprender, por medio nuevas experiencias construidas por el propio individuo. Creando así espacios para el aprendizaje utilizando la auto-exploración, auto-experimentación

5. ¿Qué aspectos nos permite conocer la lúdica?Persona, Familia, Sociedad, Entorno

ANEXOS

CARTA DE CONVENIO DE SOSTENIBILIDAD

Yo Fermín Miguel Menchú García, de cincuenta y siete años de edad, casado, guatemalteco, comerciante, domiciliado en el departamento de Totonicapán, me identifico con el documento Personal de Identificación mil setecientos dieciséis, veinte mil setecientos setenta y uno, cero ochocientos uno extendido por el Registro Nacional de las Personas; me comprometo a través de la presente a darle sostenibilidad y seguimiento al proyecto de siembra de dos mil cuatrocientos árboles de pino y aliso, realizado el nueve de septiembre de dos mil diecinueve, con el apoyo y gestión de los epeistas: : Fabiola Leticia García Tzul, Edgar Agustin Utuy Matul, Imelda Guadalupe Romero García, Brenda Leticia Menchú Tacam, quienes se identifican con números de carné estudiantil: 201406052, 201230444, 201406928, 201406802, de la carrera de Licenciatura en Pedagogía y Administración Educativa, de la Facultad de Humanidades de la Universidad de San Carlos de Guatemala, respetando los ecosistemas naturales y la calidad del medio ambiente del terreno sembrado , ubicado en el paraje de Xerrachocho-ak, Cantón Poxlajuj municipio y departamento de Totonicapán.

FIRMO LA PRESENTE EN EL CANTÓN POXLAJUJ, MUNICIPIO Y DEPARTAMENTO DE TOTONICAPÁN, A LOS VEINTE DIAS DEL MES DE SEPTIEMBRE DE DOS MIL DIECINUEVE.

F: 
Fermín Miguel Menchú García
Propietario del terreno sembrado

AUTENTICA:

En la ciudad de Totonicapán, el día veinte de septiembre del año dos mil diecinueve, como Notario, **Doy Fe:** que la firma que antecede, es **AUTENTICA**, por haber sido reconocida el día de hoy, en mi presencia, por el signatario: FERMÍN MIGUEL MENCHÚ GARCÍA, quien se identifica con el Documento Personal de Identificación con el Código Único de Identificación: mil setecientos dieciséis, veinte mil setecientos setenta y uno, cero ochocientos uno, extendido por el Registro Nacional de las Personas de la República de Guatemala. Previa lectura lo ratifica, acepta y firma ante el notario que autoriza.


Fermín Miguel Menchú García.

ANTE MÍ:




Licenciado
Alfonso José Ramírez Cruz
Abogado y Notario



Constancia -01434-2020 Guatemala 02 de octubre
de 2020A quien interese:
Presente

Me dirijo a usted, en espera que sus proyectos, marchen
acorde a sus planificaciones.

Desde el 2009 la Facultad de Humanidades, de la Universidad de San Carlos de Guatemala, se ha constituido en un equipo de trabajo juntamente con especialistas de esta facultad para recuperar la cobertura boscosa de Guatemala. Proyecto del cual derivan, además de la reforestación y monitoreo: jornadas de educación ambiental, erradicación de basureros, revitalización de áreas verdes y recreativas, entre otros; promoviendo la participación de las familias, centros educativos, agrupaciones de la sociedad civil.

Por esta razón, se notifica que la estudiante del Ejercicio Profesional Supervisado –EPS- **Fabiola Leticia García Tzul** número de carné **201406052** participó en la reforestación en el Paraje Xerrachocho-Ak Cantón Poxlajuj, municipio y departamento de Totonicapán, Guatemala, se contribuyó con la plantación de 600 árboles el día 28 de septiembre de 2019 en los diferentes puntos de reforestación oficial árboles
Agradeciendo su atención, me suscribo de usted.

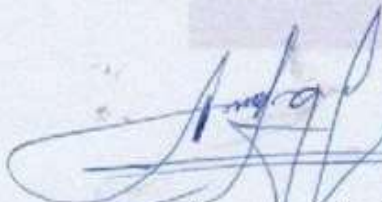


Licia Dufur Rodríguez Gómez
Responsable de Región



Licia Robertina Solórzano Castillo
Coordinadora

Comisión de Medio Ambiente y Atención Permanente
Educación Superior, Incluyente y Proyectiva
Edificio S-4, ciudad universitaria zona 12
Teléfonos: 2418 8601 24188602 24188620
2418 8000 ext. 85301-85302 Fax: 85320



Vto. Bto. Lic. Santos de Jesús Dávila
Director
Departamento de Extensión





Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Humanidades

SOLICITUD PARA NOMBRAMIENTO DE ASESOR (A) DEL EJERCICIO
PROFESIONAL SUPERVISADO Y TESIS

E.P.S

TESIS

Apellidos y nombres del estudiante: Fabiola Leticia García Tzul

Carné No. 201406052 Carrera: Licenciatura en Pedagogía y Administración Educativa

Sede Sección Totonicapán

Dirección Domiciliar: Cantón Juchanep, Totonicapán Tel. 33042798

Correo Electrónico: letytzul58@gmail.com

Teléfono: 33042798/ 40421785

Dirección Laboral: _____ Tel. _____

Esta Solicitud forma parte de su expediente, favor leerla, llenarla, firmarla y presentar la documentación que se solicita en folder color natural, tamaño oficio con gancho y carátula de su respectiva carrera que descarga en www.fahusac.edu.gt para nombrar asesor(a) es requisito indispensable haber recibido la propedéutica del EPS.

1. Solvencia General (copia amarilla)**
2. Fotocopia acta de Examen de profesorado
3. Fotocopia Cierre Pensum Licenciatura
4. Certificación Original general de cursos de licenciatura
5. Constancia original de Expediente Estudiantil
6. Constancia original de haber recibido la Propedéutica
7. Fotocopia DPI

** Este documento, es su constancia de inscripción, por el cual deberá actualizarse cada año.

Fecha de Entrega: 22/05/2018

Firma del Estudiante: _____



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Humanidades

Guatemala, 06 de Junio 2018

Licenciado
LUIS NAPOLEON BARRIOS RODAS
Asesor de EPS
Facultad de Humanidades
Presente

Atentamente se le informa que ha sido nombrado como ASESOR que deberá orientar y dictaminar sobre el trabajo de EPS (X) que ejecutará la estudiante

FABIOLA LETICIA GARCÍA TZUL
201406052

Previo a optar al grado de Licenciada en Pedagogía y Administración Educativa.


Lic. Santos de Jesús Dávila Aguilar
Director Departamento Extensión

C.C expediente
Archivo.


Vo. Bo. M.A. Walter Ramiro Mazariegos Biolis
Decano

Unión Superior, Incluyente y Proactiva
Oficio S-4, ciudad universitaria zona 12
Teléfonos: 24188602-24188619-20
2418 8000 ext. 85302 Fax: 85320

Facultad de  Humanidades



Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Humanidades

Guatemala, 25 de febrero de 2021

Licenciado
Santos de Jesús Dávila Aguilar, Director
Departamento de Extensión
Facultad de Humanidades
Presente

Hago de su conocimiento que el/la estudiante:

De Licenciatura en: (en Pedagogía y Administración Educativa)

CUI: 2369597350801

Registro Académico (carné): 201406052

Dirección para recibir notificaciones: Paraje Barranco Seco, Cantón Juchanep, Totonicapán

No. de Teléfono: 33042798

Correo Electrónico: letyitzul58@gmail.com

Ha realizado informe final de EPS (X) Tesis ()

En el periodo de: (12 de mayo de 2019 al 10 de febrero 2021)

Titulado: Estrategias Lúdicas en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje de Matemáticas

Por lo que se dictamina favorablemente para que le sea nombrada COMISIÓN

REVISORA.

F: _____
PEM: Fabiola Leticia García Tzul
Epesista

F: 
Lic: Luis Napoleon Barrios Rodas
ASESOR

mygo/sdjda

Guatemala, 18 de Marzo de 2021

Señores
COMITÉ REVISOR DE EPS
Facultad de Humanidades
Presente

Atentamente se les informa que han sido nombrados como miembros del Comité Revisor que deberá estudiar y dictaminar sobre el trabajo de EPS (X) presentado por el estudiante:

García Tzul Fabiola Leticia
201406052

Previo a optar al grado de Licenciado(a) En Pedagogía Y Administración Educativa.

Título del trabajo: Estrategias Lúdicas en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje de Matemáticas

Dicho comité deberá rendir su dictamen en un periodo de tiempo que considere conveniente no mayor de un mes a partir de la presente fecha.

El Comité Revisor está integrado por los siguientes profesionales:

ASESOR: **Lic. Luis Napoleón Barrios**
REVISOR 1: **Lic. Mario Estuardo Sicajau Pacal**

Lic. Santos de Jesús Dávila Aguilar
Director Departamento Extensión

Bo. Vo. M.A. Walter Ramiro Mazariegos Biolís
Decano

C.C expediente
Archivo.311-2021

Guatemala, 20 de octubre de 2021

Licenciado
Santos de Jesús Dávila Aguilar, Director
Departamento de Extensión
Facultad de Humanidades
Presente

Estimado Director:

Hacemos de su conocimiento que la estudiante: Fabiola Leticia García Tzul

CUI: 2369597350801

Registro Académico (carné): 201406052

Correo electrónico: letytzul58@gmail.com

Ha realizado las correcciones sugeridas al trabajo de

EPS ☒ TESIS ☐

Titulado: MANUAL PEDAGÓGICO SOBRE LA APLICACIÓN DE LAS ESTRATEGIAS
LUDICAS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE MATEMÁTICAS,
ORIENTADO A DOCENTES DE LA ESCUELA OFICIAL RURAL MIXTA XOL-
JUCHANEP, CANTON JUCHANEP, TOTONICAPÁN

Por lo anterior, se dictamina favorablemente para que se le asigne fecha de EXAMEN

PRIVADO

F:

Lic: Luis Napoleon Barrios Rodas

ASESOR

F:

Lic: Mario Estuardo Sicajau Pacal

REVISOR 1

Mario Estuardo Sicajau P.
Lic. en Pedagogía y Admón. Edu.
Colegiado 15850



Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Humanidades

Guatemala, 16 de julio de 2019

Licenciado
Santos de Jesús Dávila
Director de Extensión
Facultad de Humanidades

Señor Director,

Se hace constar que el estudiante Fabiola Leticia García Tzul con registro académico 201406052 CUI 2389597350801, cumplió con el número de horas establecidas en el normativo del Ejercicio Profesional Supervisado, y para el seguimiento administrativo, previo al examen especial de graduación de la carrera correspondiente, firmamos.

F: 
Prof. Pedro Noé Tzul Canastuj
Director del establecimiento

F: 
Lic. Luis Napoleon Barrios Rodas
ASESOR

Vo. Bo. Director de Extensión
Lic. Santos de Jesús Dávila

