

Rosa Etelvina Chavarría Martínez

**Guía de juegos recreativos como herramientas para el desarrollo de habilidades
psicomotrices en los niños dirigido a docentes de la Escuela Oficial Urbana Mixta, Tipo
Federación Asunción Mita, departamento de Jutiapa.**

ASESORA:

**Licda. Dolores del Carmen Hernández
Castro**



**FACULTAD DE HUMANIDADES
DEPARTAMENTO DE PEDAGOGÍA**

Guatemala, marzo de 2018

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.

Guatemala, marzo de 2018

ÍNDICE

Resumen	i
Introducción	ii-iii
Capítulo I: Diagnóstico	1
1.1. Análisis Contextual de la institución avaladora	1
1.1.1. Contexto Geográfico	1
1.1.1.1. Localización	1
1.1.1.2. Tamaño	1
1.1.1.3. Clima	1
1.1.1.4. Hechos y fenómenos geográficos	2
1.1.1.5. Recursos Naturales	2
1.1.1.6. Vías de Comunicación	3
1.1.2. Contexto Social	3
1.1.2.1. Composición Étnica	3
1.1.2.2. Costumbres	4
1.1.2.3. Instituciones Educativas	4
1.1.2.4. Instituciones de Salud	5
1.1.2.5. Vivienda	6
1.1.2.6. Centros de Recreación	6
1.1.2.7. Grupos o Clubes Sociales	7
1.1.3. Contexto Histórico	7
1.1.3.1. Primeros Pobladores	7
1.1.3.2. Reseña Histórica	8
1.1.3.3. Sucesos Importantes	9
1.1.3.4. Personalidades presentes y pasadas	9
1.1.3.5. Lugares de orgullo local	10
1.1.4. Contexto Económico	11
1.1.4.1. Actividades de producción	11
1.1.4.2. Comercio	11
1.1.4.3. Fuentes Laborales	12
1.1.4.4. Medios de comunicación	12

1.1.4.5. Servicios de transporte	12
1.1.5. Contexto Político	12
1.1.5.1. Participación cívica ciudadana	12
1.1.5.2. Organización Comunitaria	13
1.1.5.3. Organizaciones políticas	14
1.1.5.4. Organización de la Sociedad Civil	14
1.1.5.5. Gobierno local	14
1.1.5.6. Organización administrativa	15
1.1.6. Contexto Filosófico	15
1.1.6.1. Grupos religiosos	15
1.1.6.2. Valores familiares	15
1.1.6.3. Convivencia Social	15
1.1.7. Contexto de Competitividad	15
1.2. Análisis Institucional de la institución avaladora	17
1.2.1. Identidad Institucional	17
1.2.1.1. Nombre	17
1.2.1.2. Localización	17
1.2.1.3. Horarios de Atención	17
1.2.1.4. Visión	17
1.2.1.5. Misión	17
1.2.1.6. Objetivos	18
1.2.1.7. Principios institucionales	18
1.2.1.8. Valores	18
1.2.1.9. Estrategias	19
1.2.1.10. Tipo de institución	21
1.2.1.11. Servicios que presta	21
1.2.1.12. Organigrama	22
1.2.1.13. Área que cubre	22
1.2.1.14. Relación con otras instituciones	22

1.2.2. Desarrollo Histórico	23
1.2.2.1. Fundación	23
1.2.2.2. Momentos relevantes	24
1.2.2.3. Personajes sobresalientes	24
1.2.3. Usuarios	25
1.2.3.1. Familias	25
1.2.3.2. Situación socioeconómica	25
1.2.3.3. Relación usuario e institución	25
1.2.4. Infraestructura	26
1.2.4.1. Edificio	26
1.2.4.2. Área construida	26
1.2.4.3. Área descubierta	26
1.2.4.4. Área de atención al público	27
1.2.4.5. Locales para la administración	27
1.2.4.6. Locales de uso especializado	27
1.2.4.7. Ambiente y Equipamiento	27
1.2.4.8. Servicios Básicos	27
1.2.4.9. Otros espacios	28
1.2.5. Proyección Social	28
1.2.5.1. Programas de apoyo	28
1.2.5.2. Proyectos a beneficio	29
1.2.5.3. Trabajo de Voluntariado	29
1.2.5.4. Acciones de Solidaridad	29
1.2.5.5. Fomento cultural	30
1.2.5.6. Actividades	30
1.2.5.7. Coordinación con otras instituciones sociales	31
1.2.6. Finanzas	31
1.2.6.1. Obtención de fondos económicos	31
1.2.6.2. Donaciones	31
1.2.6.3. Política salarial	32

1.2.6.4. Cumplimiento de Prestaciones	32
1.2.6.5. Presupuesto General	32
1.2.6.6. Otros Gastos	34
1.2.6.7. Control de Fondos	35
1.2.6.8. Manejo de libros contables	35
1.2.6.9. Organización Financiera	35
1.2.7. Política Laboral	36
1.2.7.1. Contratación de personal	36
1.2.7.2. Perfiles de los puestos	36
1.2.7.3. Procesos de capacitación	36
1.2.7.4. Evaluación del persona	36
1.2.7.5. Control de Calidad	36
1.2.8. Administración	37
1.2.8.1. Planeación	37
1.2.8.2. Organización	37
1.2.8.3. Dirección	38
1.2.8.4. Control	38
1.2.8.5. Manual de funciones	39
1.2.8.6. Funciones de los cargos	39
1.2.8.7. Régimen de trabajo	40
1.2.8.8. Aspectos Legales	40
1.2.9. Ambiente Institucional	41
1.2.9.1. Relaciones interpersonales	41
1.2.9.2. Coherencia de mando	41
1.2.9.3. Toma de decisiones	41
1.2.9.4. Claridad de disposiciones	41
1.2.9.5. Trabajo en equipo	41
1.2.9.6. Reconocimientos	42
1.2.9.7. Tratamiento de conflictos	42
1.2.10. Recursos Humanos	42

1.3. Lista de deficiencias/carencias/fallas identificadas en la Institución avaladora	45
1.4. Conexión entre la institución avaladora y la institución avalada	45
1.5. Análisis institucional de la institución avalada	46
1.5.1. Nombre de la institución	46
1.5.1.1. Tipo de la institución por lo que genera o su naturaleza	46
1.5.1.2. Ubicación geográfica	46
1.5.1.3. Visión	46
1.5.1.4. Misión	46
1.5.1.5. Políticas	47
1.5.1.6. Objetivos	47
1.5.1.6.1 General	47
1.5.1.6.2 Especifico	47
1.5.1.7 Metas	47
1.5.1.8 Estructura organizacional	48
1.5.1.9 Recursos	49
1.6. Lista deficiencias/carencias/fallas identificadas en la institución avalada	51
1.7. Problematización de las carencias y enunciado de la hipótesis-acción	52
1.8. Priorización	52
1.9. Selección de problema y su respectiva hipótesis-acción	53
1.10. Análisis de Viabilidad y Factibilidad	53
1.10.1. Financiamiento	53
1.10.2. Administrativo legal	53
1.10.3 Técnico	54
1.10.4 Mercado	54
1.10.5 Político	54
1.10.6 Social	54
1.11. Intervención (proyecto) seleccionada como viable y factible	55
Capítulo II: Fundamentación Teórica	56
2. Juegos recreativos tradicionales	56
2.1 Ventajas y valores educativos	57

2.2 Juegos tradicionales con objetos	58
2.3 Juegos tradicionales sin objetos	61
2.4 Beneficios que aporta los juegos recreativos	64
2.5 Ventajas del juego en el aprendizaje	67
2.6 El juego como facilitador del aprendizaje	68
2.7 Desarrollo del juego en las etapas infantiles	70
2.8 Beneficios del juego en los trastornos	71
2.9 Nuevas Tecnologías: nuevos juguetes	74
2.10 Recomendaciones del juego	75
Capítulo III: Plan de Acción de la Intervención	77
Aspectos generales	77
3.1. Tema/título del proyecto	77
3.2 Hipótesis acción	77
3.3. Problema Seleccionado	77
3.4. Ubicación geográfica	77
3.5. Gerente ejecutor de la intervención	77
3.6. Unidad ejecutora	77
3.7. Descripción de la intervención	78
3.8. Justificación de la intervención	78
3.9. Objetivos	78
3.9.1. General	78
3.9.2. Específicos	78
3.10. Actividades para el logro de objetivos	79
3.11 Cronograma	80
3.12. Recursos	81
3.13. Presupuesto	82
3.14. Formato e instrumentos de control o evaluación	82

Capítulo IV: Ejecución y Sistematización de la Intervención	83
4.1. Descripción de las actividades realizadas	83
4.2. Productos, logros del proyecto	84
Capítulo V: Evaluación del Proceso	108
5.1. Del diagnóstico	108
5.2. Del plan de acción	108
5.3. De la ejecución	109
5.4. Evaluación del informe final	109
Capítulo VI: El Voluntariado	110
Conclusiones	111
Recomendaciones	112
Referencias	113
Apéndices	114
Anexos	123

RESUMEN

El Ejercicio Profesional Supervisado EPS fue realizado implementando Guía de juegos recreativos como herramientas para el desarrollo de habilidades psicomotrices en los niños de la Escuela Oficial Urbana Mixta, Tipo Federación Asunción Mita, departamento de Jutiapa; además de un voluntariado que consta de la plantación de 600 arbolitos en Finca el Naranjo, en el municipio de Atescatempa, Jutiapa.

El resultado con la elaboración de este proyecto fue notorio en el estudiantado y personal docente, así como también los residentes de la comunidad, debido a que la escuela beneficiada necesitaba de implementación de juegos recreativos. Fue así, que en la realización del diagnóstico institucional se identifican las carencias.

INTRODUCCIÓN

Este Informe Final es el resultado de la realización del Ejercicio Profesional Supervisado, E.P.S De la carrera de Licenciatura en Pedagogía y Administración Educativa, de la Facultad de Humanidades, de la Universidad de San Carlos de Guatemala, sede Asunción Mita. Con la ejecución del proyecto Guía de juegos recreativos como herramientas para el desarrollo de habilidades psicomotrices en los niños dirigido a docentes de la Escuela Oficial Urbana Mixta, Tipo Federación Asunción Mita, Departamento de Jutiapa.

El informe final se encuentra estructurado de la siguiente forma:

- **Capítulo I Diagnóstico:** en este capítulo se encuentra el diagnóstico de la municipalidad de As. Mita y el del centro educativo; que consistió en describir a la institución y al centro educativo donde se trabajó y sirvió para detectar la problemática y lista de carencias para poder dar solución a un problema.
- **Capítulo II Fundamentación Teórica:** es la parte del informe final del (EPS) donde se encuentra la información necesaria para la redacción de la guía.
- **Capítulo III Plan de acción:** consistió en la elaboración de los objetivos de la investigación, problema, justificación así también el cronograma de actividades de ejecución del proyecto.
- **Capítulo IV Proceso de Ejecución:** consistió en la realización del proyecto sobre la Importancia de trabajar juegos recreativos con los niños para desarrollar sus habilidades psicomotrices. Donde se obtuvo la realización de todas las actividades programadas para la obtención del producto (guía).

- **Capítulo V Proceso de Evaluación:** la evaluación se desarrolló en diferentes fases, utilizando para ello listas de cotejo, en donde en cada una de ellas se da a conocer los logros en la realización de este proyecto.
- **Capítulo VI Voluntariado:** esta etapa del macro proyecto del EPS en el cual se trabajó la plantación de arbolitos proyecto de suma importancia para el cuidado del medio ambiente.

Finalizando con las conclusiones, recomendaciones, referencias, apéndice y anexos.

CAPÍTULO I

Diagnóstico

1.1. Análisis Contextual de la institución avaladora

1.1.1. Contexto Geográfico

1.1.1.1. Localización

Asunción Mita, Jutiapa se encuentra situado en la parte Este del departamento de Jutiapa en la Región IV o Región Sur-Oriental. La cabecera municipal está aproximadamente a 470 metros sobre el nivel del mar, latitud norte 14 grados, 19 minutos y 58 segundos; longitud oeste 89 grados, 42 minutos y 34 segundos. Sus límites y colindancias son: Al norte con Santa Catarina Mita y Agua Blanca (Jutiapa); al este con Agua Blanca (Jutiapa) y la República de El Salvador; al sur con Atescatempa, Yupiltepeque y la República de El Salvador y al oeste con Jutiapa y Yupiltepeque.

1.1.1.2. Tamaño

Se atribuyen a todo el municipio 476 kilómetros cuadrados. La distancia de la ciudad de Asunción Mita a la ciudad de Jutiapa es de 30 kilómetros y de la Frontera de San Cristóbal con la hermana República de El Salvador 21 kilómetros. Cuenta con una ciudad que es la cabecera municipal Asunción Mita, 36 aldeas, 56 caseríos y el paraje Estero San Juan.

1.1.1.3. Clima

En Asunción Mita, Jutiapa el clima se clasifica como cálido. La temperatura media-anual es de 26 grados centígrados (con extremos máximos de 40.6 grados centígrados, para marzo–mayo y una mínima de 22 grados centígrados para diciembre–febrero). En el área norte, caracterizada por altitudes entre 1,400 y 1,800 metros sobre el nivel del mar y con cobertura forestal medianamente densa, se registran temperaturas inferiores a los 19 grados centígrados.

La temperatura media anual se situó en los 28 grados de acuerdo al mapa de temperaturas del período 1,961–1,997, que supera la temperatura media 2

Registrada en 1,972, que cubrió el período de cuatro años de registro y se situó en 25 grados, con promedio de las máximas en 26.8 grados y las mínimas en 21.9 grados.

1.1.1.4. Hechos y fenómenos geográficos

La variación climática puede explicarse en el deterioro que ha sufrido el bosque por deforestación, incendios forestales y expansión de la frontera agrícola, así como los efectos producidos por los fenómenos de “El Niño” particularmente en los años 1,982-1,983, 1,991-1,992 y 1,997-1,998, el paso de la tormenta tropical Mitch; el déficit de lluvias 2,000- 2,002; y el avance de la urbanización que desciende del área rural al casco urbano.

De acuerdo con el Instituto Nacional de Sismología, Vulcanología, Meteorología e Hidrología (INSIVUMEH), los fenómenos citados han generado incremento en la temperatura ambiente diurna, principalmente durante el mediodía las cuales alcanzan niveles extremos máximos de 40.6 grados centígrados para marzo-mayo y mínimos de 22 grados centígrados para diciembre a febrero, los niveles y el tiempo de nubosidad se han reducido, con lo cual los valores de radiación solar son mayores a lo normal, disminución de la disponibilidad de lluvia y humedad en el suelo para las plantaciones y el pasto para el ganado, disminución de los caudales de los ríos que antes fueron muy caudalosos.

1.1.1.5. Recursos Naturales

Hídricos:

Asunción Mita, Jutiapa se encuentra ubicado en una planicie al sur del río Ostúa o Grande de Mita y al norte del río Tamazulapa. Es atravesado por el riachuelo Ataicinco. Son varios los ríos que bañan sus terrenos, siendo los más importantes: Ostúa, Mongoy, Tamazulapa, La Virgen y Tiucal. Así mismo, cuenta con varios riachuelos como: Ataicinco, Agua Caliente, El Riíto, Las Marías, Las Piletas y

otros. También cuenta con 75 quebradas y los zanjones: de Aguilera, de Orozco, del Guacuco, El Aguacate y el Sabilar. Como parte importante de su 3

hidrografía, está la laguna de Güija, la cual tiene una tercera parte de su extensión dentro de este municipio.

El suelo:

Los suelos de Asunción Mita, Jutiapa son más orbitariamente de vocación forestal y que en la actualidad debiera contar con alrededor de 200 kilómetros cuadrados de bosque; sin embargo, el uso de los suelos para agricultura, pastos y asentamientos humanos (ciudad, aldea y caseríos) genera un conflicto de uso, es decir, utilización del suelo sin respetar su aptitud.

1.1.1.6. Vías de Comunicación

Para llegar a la cabecera municipal, se parte de la cabecera departamental de Jutiapa, sobre la carretera CA-1, se recorren 10 kilómetros para llegar al cruce de El Progreso y 20 kilómetros más adelante se encuentra Asunción Mita que dista a 146 kilómetros de la ciudad Capital.

Por la carretera Interamericana CA-1 en dirección al oeste, desde Asunción Mita hay aproximadamente 30 km a la cabecera departamental y municipal de Jutiapa, mientras que en dirección sur son aproximadamente 20 kilómetros a San Cristóbal Frontera, en el límite con El Salvador. Se cuenta con calles y veredas que unen municipios entre sí, con poblados y propiedades rurales.

1.1.2. Contexto Social

1.1.2.1. Composición Étnica

Asunción Mita, del departamento de Jutiapa, tiene una población total de 40,702 habitantes. El 50.42% de la población pertenece al sexo masculino y el 49.58% corresponde al género femenino (INE, 2002). El 97% de la población resulta ser de origen ladino debido a que son nacidos en el lugar, el 3% restantes es de origen indígena, cabe aclarar que no son procedentes del lugar sino que son personas venidos del occidente del país, atraídas por la actividad. (PDM: 12-58)

Asunción Mita, Jutiapa representa el 9.50% del total de la población del departamento de Jutiapa, su población es el principal recurso con el que cuenta, ya que este, desempeña un papel importante y decisivo en el proceso productivo del municipio, por ser el productor y consumidor de los bienes y servicios.

1.1.2.2. Costumbres

En Asunción Mita se celebran dos fiestas titulares: la primera del 12 al 15 de agosto, en honor a la Virgen de Asunción; y la segunda del 6 al 12 de diciembre, en honor a la Virgen de Concepción. Es también un lugar donde por tradición se producen alimentos artesanales como: quesadillas, dulces típicos del área, pan de maíz, queso crema y otros.

1.1.2.3. Instituciones Educativas

Existen en el municipio escuelas, colegios e institutos, donde se imparten la educación pre-primaria, primaria y el ciclo básico, además instituciones oficiales y privadas, donde se proporcionan la enseñanza en el nivel medio, tanto con carreras académicas y técnicas, además se ha implementado recientemente el nivel universitario.

A continuación se detallara por niveles, cuántos son el alumnado y docentes según la Estadística Anual 2016 de la Supervisión Educativa de Asunción Mita, Jutiapa:

Preprimaria

El nivel preprimaria pretende en el alumno construir una buena base socio afectiva intelectual, sólida y segura, que permita fortalecer sus aprendizajes en los niveles futuros de su actividad escolar, y en el municipio se consta con 1,994 alumnos y 108 docentes.

Primaria

Según la validación de información, en el municipio de Asunción Mita, Jutiapa el 92.7% de la población estudiantil, asiste a escuelas oficiales, el resto 7.3% es atendido por escuelas privadas principalmente en el área urbana; y actualmente en primaria cuenta con 5429 estudiantes y 339 docentes.

Básico

La cobertura educativa se proporciona a través de tres entidades; sector oficial, privado y por cooperativa. Según la Supervisión Educativa de Asunción Mita, en el año 2015 se cuenta con 1463 estudiantes y 127 docentes, comprendidos en los tres niveles correspondientes a este ciclo. En la modalidad de telesecundaria se tiene un total de 642 estudiantes y 25 docentes.

Diversificado

La educación es cubierta en un mayor porcentaje por el sector privado, en relación al sector público, actualmente se cuenta con 1,239 alumnos y 72 catedráticos. Es de hacer notar que solo el 6% de la demanda en este nivel, es satisfecho por el sector público, mientras que el 94% es atendido por el sector privado.

Educación por Madurez

En Asunción Mita, Jutiapa también hay oportunidad de educación a las personas mayores que por diversos motivos no han podido cursar sus grados en las edades correspondientes. En esta modalidad educativa se cuenta con 62 estudiantes en el nivel primario, 8 en el ciclo básico y 9 en el diversificado.

Universitario

Cuenta con varias universidades que proporcionan a los jóvenes oportunidad tanto académica como económica, al ya no viajar y tener la oportunidad profesionalizarse. Entre las universidades que están en la población están; Universidad de San Carlos de Guatemala, Universidad Panamericana, Universidad Galileo Galilei y Universidad Rural.

1.1.2.4. Instituciones de Salud

Actualmente Asunción Mita, Jutiapa cuenta con nueve centros de salud ubicados en las comunidades de: Anguiatú, Tiucal, El Tamarindo, San Joaquín, Asunción Grande, Estanzuela, Trapiche Abajo, Santa Cruz y Cerro Blanco.

También existen 19 centros de convergencia atendidos ambulatoria y periódicamente por médicos del programa SIAS (Sistema Integral de Atención en Salud) del respectivo Ministerio, así como un Centro de Atención Integral Materno-Infantil (CAIMI) que brinda atención las 24 horas del día.

Es importante mencionar que los promotores de salud y las comadronas juegan un papel indispensable en los servicios de atención primaria. Actualmente cuenta con 54 comadronas adiestradas que se ubican en distintas comunidades del territorio municipal, ellas cuentan con el aval y la autorización del Ministerio de Salud y son capacitadas en diversos temas, y existen 216 vigilantes de salud.

Respecto a los servicios privados de salud a nivel local, cabe destacar que existen en el área urbana una serie de clínicas médicas privadas, odontólogos, dos sanatorios privados, un consultorio parroquial y una clínica municipal.

1.1.2.5. Vivienda

Existe un gran problema por resolver, gran parte de la población no posee casa propia teniendo que recurrir a un alquiler los cuales en la mayoría de los casos resultan ser inhumano, pues los propietarios se aprovechan de la situación del inquilino.

Los materiales usados para la construcción son de buena calidad (piso cerámico, hierro, cemento, ladrillo y techo de loza) en la mayoría las viviendas son de materiales inseguros (paredes de barro y techo de teja, paredes de lámina y en algunos extremos techos de zacate).

1.1.2.6. Centros de Recreación

Los principales centros de recreación que existen en el municipio están: El lago de Güija, balnearios la posa de la lechuga, balneario de agua termales,

Atatupa, Rio Mongoy, el volcán de Suchitán, las cuevas de San Juan las Minas, el parque central y otros.

1.1.2.7. Grupos o Clubes Sociales

Asociación de Amigos Mitecos de los Ángeles California

Asociación de los Ancianos de la tercera edad

Asociación Pro bienestar de Asunción Mita

Asociación de ganaderos Mitecos (AGAMI)

Asociación de Padres Mitecos

Asociación de Jóvenes Mitecos (AJOMI)

Asociación de Jubilados

Asociación de Alcohólicos Anónimos (AA)

Asociación de Diabéticos

Club de Amigos Mitecos

Club Social y Deportivo Libertad

Compañía de Bomberos Voluntarios

Cuerpo de Bomberos Voluntarios

Junta Municipal de Fútbol

Grupo UVA (Unión de Varios Amigos)

Casa de la Cultura

Casa del Maestro

Iglesias Católicas

Iglesias Evangélicas

1.1.3. Contexto Histórico

1.1.3.1. Primeros Pobladores

Sus primeros habitantes fueron los pipiles quienes pertenecían a la cultura Azteca, los cuales emigraron del sur de México y se instalaron en el valle de Jalpatagua, perteneciente en ese entonces a Chalchuapa. Con el transcurso del tiempo, se trasladaron al Valle de Asunción Mita, donde se instaló el reinado Mictlán, etnia que poseía un fuerte grupo de guerreros destinados para proteger

sus tierras. Fuentes y Guzmán en su obra denominada la Recordación Florida se refieren al detalle de la conquista y toma de Mictlán, por parte del ejército español.

1.1.3.2. Reseña Histórica

La palabra mita se deriva del vocablo náhuatl Mictlán que puede interpretarse como “Lugar de la muerte” o donde hay huesos humanos. La Cabecera Municipal, tiene categoría de Villa por Acuerdo Gubernativo del 11 de febrero de 1,915. El municipio de Asunción Mita, Jutiapa está ubicado en la planicie al sur del río Ostúa o Grande de Mita y al norte del río Tamazulapa; la Cabecera es atravesada por el riachuelo Ataicinco.

Fuentes y Guzmán en su recordación florida anotaron que, en la última década del siglo XVII el poblado de Asunción Mita, Jutiapa era la cabecera del cacicazgo de Mictlán. En su obra se refiere en detalle a la conquista y toma de Mictlán, por parte del ejército español, así como de la conquista posterior de Esquipulas.

Por el año de 1800 escribió el presbítero bachiller Domingo Juarros, en su Compendio de la Historia de la Ciudad de Guatemala, en que se indica que Asunción Mita era cabecera del curato dentro del partido de Chiquimula. En otra parte de su obra indica que el poblado cuando fue nombrado como Mita, tenía a su cargo "dos iglesias; quince cofradías; 1,625 feligreses y 35 haciendas. Este pueblo de Asunción Mita, Jutiapa es llamado así por sus infinitos elementos de prosperidad y grandeza al ser el primero del departamento, siendo antes de la conquista, capital del reino.

Después de la conquista, los españoles fundaron una hermosa población cerca de las ruinas de los indios, que continuó siendo capital de Provincia, tanto en lo civil como en lo eclesiástico, hasta la independencia; en el segundo sentido hasta hoy conserva la Vicaría el nombre de Mita. Asunción Mita, Jutiapa que en el tiempo de la conquista, fue una hermosa población, pocos años después empezó a decaer, en tiempos del gobierno español, por haberse prohibido el cultivo del añil en sus terrenos, con el fin de dejar este ramo patrimonial a la Provincia de El Salvador; y extender en la de Guatemala capital del Reino, la cochinilla.

1.1.3.3. Sucesos Importantes

La Asamblea Constituyente del Estado de Guatemala, por decreto del 4 de noviembre de 1,825, dividió el territorio en siete departamentos y el de Chiquimula que era uno de ellos, se subdividió a su vez en siete distritos, uno de los cuales era Asunción Mita. Por decreto del gobierno, fechado 8 de mayo de 1,852, se dividió Asunción Mita en dos distritos: Asunción Mita y Santa Catarina Mita. Con fecha 9 de noviembre de 1,853 Asunción Mita se segregó de Chiquimula y se anexó al recién fundado departamento de Jutiapa. La cabecera municipal fue elevada a Categoría de Villa por Acuerdo Gubernativo del 11 de febrero de 1,915 y el 24 de abril de 1,931 fue declarada monumento nacional precolombino.

Con fecha 19 de noviembre de 1853 Asunción Mita se segregó de Chiquimula y se anexa al recién fundado departamento de Jutiapa. La cabecera municipal de Asunción Mita, Jutiapa fue catalogada como Villa por el Acuerdo Gubernativo del 11 de febrero de 1915. El 24 de abril de 1931 fue declarado Monumento Nacional Precolombino.

1.1.3.4. Personalidades presentes y pasadas

Entre los personajes sobresalientes se pueden mencionar los que han fungido como autoridades: Maximiliano Hernández (1960-1961), Gilberto Elizondo (1962-1963), Arnulfo Aragón (1964-1965), Francisco Javier Salguero (1966- 1968), Isidro Leiva (1969-1971), Máximo Antonio Cerna Ramírez (1972-1974), Ernesto Ramírez (1974-1976). Estos alcaldes gobernaron por periodos de dos y tres años. Los últimos cinco alcaldes en Asunción Mita, Jutiapa que gobiernan con un periodo de cuatro años son los señores: Enrique Cerna Montesflores (1990-1993), Rodimiro Palma (1944-1988), Edgar Menéndez Leiva (1999-2003), Elmer Roberto Martínez Bolaños (2004-2008), y el actual alcalde Arturo Rodríguez Lima (2008-2012), (2012-2016), (2016-2020).

1.1.3.5. Lugares de orgullo local

Áreas con potencial turístico y sitios Naturales: Asunción Mita, Jutiapa es el que cuenta con mayor número de atractivos turísticos naturales en el departamento de Jutiapa contando con las siguientes áreas con potencial turístico.

La cuenca del lago de Güija:

Ubicada al oriente y distante 34 kilómetros de la cabecera municipal, colindante con la hermana república de El Salvador. Para llegar a esta cuenca hay que recorrer 5 Km. De asfalto sobre la carretera interamericana y 29 de tercería hacia el oriente.

El balneario de aguas termales Atatupa:

Situado al sur de la ciudad, el que cuenta con un nacimiento cristalino de agua tibia y salóbrega y una piscina artificial y que es muy concurrida durante todo el año, por turistas de la región y pobladores locales.

La cuenca del río Ostúa:

Que atraviesa el territorio municipal desde el norte entrando por el municipio de Santa Catarina Mita, Jutiapa atravesando el valle de oriente, desembocando el lago de Güija teniendo como potencial turístico los lugares denominados La Vegona y la Poza de la Ventana.

El paseo de Mongoy:

Situado al sur de la ciudad que a su paso forma bellas cataratas, se encuentra en el kilómetro 160 de la ruta interamericana formada por un pequeño bosque natural de árboles centenarios y las corrientes cristalinas y frescas del río del mismo nombre.

1.1.4. Contexto Económico

1.1.4.1. Actividades de producción

En Asunción Mita, Jutiapa se producen varias actividades económicas a continuación se detallan:

En el área agrícola se produce maíz, frijol, sorgo, tomate, cebolla, chile pimiento, sandía, mango, papaya, melón; productos que tienen comercialización a nivel local, departamental, nacional e internacional.

En el área pecuaria y acuicultura se cuenta con la crianza, producción y consumo de ganado vacuno de engorde y lechero, así como también la producción de tilapia en viveros privados y la pesca artesanal en las lagunas y ríos del municipio; estos productos tienen comercialización a nivel local y departamental.

En el área artesanal se cuenta con carpinterías, herrerías, ladrilleras, blockeras, zapaterías, panaderías, dulcerías, lecherías y sus derivados; comercializados a nivel local y departamental.

En el área de ecoturismo están los servicios eco-turísticos como aguas termales, ríos, lagos, lagunas y el sitio arqueológico con el nombre de Mictlán.

La pesca en los ríos, lago de Güija y laguna de Atescatempa, también es una de las actividades que sostiene económicamente a muchas familias.

1.1.4.2. Comercio

El comercio tiene producción en el área urbana, en este se encuentra concentrada una diversidad de actividades importantes que son fuentes de ingresos para las familias, entre las cuales tenemos: Abarroterías y Tiendas, Almacenes, Barberías y salones de Belleza, Cafeterías y Restaurantes, Pupuserías, Venta y Reparación de electrodomésticos, Carnicerías, Tortillerías, Expendio de gas propano, Foto estudio, Funerarias, Heladerías, Venta de productos lácteos, Venta de material

para construcción, Librerías, Venta de auto–repuestos, Venta de pollo, Molinos de nixtamal, Pinchazos, Aceiteras, Agro veterinarias, Boutiques, Café Internet, Supermercados y Variedades, Depósitos de Granos básicos, Servicios y venta de telefonía, Venta de concentrados, Ferreterías, Floristería, Gasolineras, Hoteles, hospedajes y moteles, Venta de llantas, Imprenta, Joyerías, Carwash, Vidrierías, Venta de lápidas. La comercialización de arena, pedrín y piedra provenientes del río Ostúa.

1.1.4.3. Fuentes laborales

Asunción Mita, Jutiapa basa su actividad económica en la actividad agrícola y pecuaria; además, provee de una buena cantidad de empleo e ingresos dado que la actividad industrial es pequeña ya que únicamente existe una planta procesadora de leche y lácteos; sin embargo, es el sector terciario, que incluye al sector público, comercio y servicios, el mayor proveedor de empleo a la población mayormente representado en el área urbana.

1.1.4.4. Medios de comunicación

En Asunción Mita, Jutiapa se encuentran diversas empresas de comunicaciones, las cuales permiten a la población mantenerse informada de cada suceso acontecido a nivel local, departamental y nacional. La sintonización de radios es una buena opción, dos empresas de cable y un canal de noticias patrocinado por Entre Mares de Guatemala que funcionan en la cabecera, además como ya se indicó posee una condición geográfica que facilita el acceso de información a los habitantes.

1.1.4.5. Servicios de transporte

Se utilizan los buses, microbuses, moto taxis, motocicletas, bicicletas, así como existen personas que se conducen vehículo propios de diferentes estilos.

1.1.5. Contexto Político

1.1.5.1. Participación cívica ciudadana

La municipalidad es la institución democrática más cercana a la ciudadanía y a sus intereses cotidianos. La profundización de la democracia y el desarrollo equitativo depende en gran medida del reconocimiento de la autonomía local y de sus facultades para liderar y articular las políticas que afectan el territorio del municipio, proceso mediante el cual se potencia las capacidades técnicas, políticas, legales y económicas, para consolidar la institucionalidad y gestión local. Se cuenta con la existencia de un Juzgado de Paz y la Policía Nacional Civil, que tiene su edificio propio y atienden los asuntos legales, de protección y seguridad ciudadana respectivamente; igualmente hay una Delegación del Registro de Ciudadanos y una oficina de Registro Nacional de Personas (RENAP).

Dada las condiciones sociales, económicas y ambientales de Asunción Mita, existen algunas organizaciones que no tienen presencia institucional en el municipio, pero realizan acciones en el mismo: Ministerio de Agricultura, Ganadería y Alimentación -MAGA-; Programa de Desarrollo Rural -PRORURAL-; Comisión Nacional de Áreas Protegidas -CONAP-; Ministerio de Medio Ambiente -MARN-; Comisión Nacional de Alfabetización - CONALFA-; Secretaria de Seguridad Alimentaria -SESAN-; Secretaria de Planificación y Programación de la Presidencia -SEGEPLAN-; Consejo Departamental de Desarrollo Urbano y Rural -CODEDE-; Iglesias Católicas y Evangélicas.

1.1.5.2. Organización Comunitaria

En la actualidad se encuentran conformados, dentro de lo que contempla la Ley de Consejos de Desarrollo, los distintos niveles, tanto el nivel municipal (COMUDE) como el comunitario (COCODE), el cual brinda participación mediante asambleas o representación de líderes en la propuesta para la toma de decisiones y búsqueda de alternativas de solución a la diversidad de problemas que se suceden en las comunidades.

La mayoría de comunidades se encuentran organizadas en 72 COCODES de primer nivel. También existen en el municipio, comités de agua en algunas

comunidades que velan por el mejor abastecimiento a sus habitantes, además, está el grupo integral de pesca que está conformado por habitantes de las aldeas que se encuentran a la orilla del Lago Güija y que se dedican a la pesca como principal fuente de ingresos.

1.1.5.3. Organizaciones políticas

Partido Patriota (PP)

Libertar Democrática Renovada (LIDER)

Unidad Nacional de la Esperanza (UNE)

TODOS

1.1.5.4. Organización de la Sociedad Civil

Las Organizaciones Apolíticas no son la excepción y existe variedad de ellas, entre las cuales están: AJOMI Asociación de Jóvenes Mitecos, quienes promueven en parte la cultura de Asunción Mita, Grupo Amor, Grupo UVA, los cuales realizan actividades de recreación para la población, AGAMI Asociación de Ganaderos Mitecos, Patronato del Adulto Mayor y ONG Arcoiris.

1.1.5.5. Gobierno local

Alcalde municipal

Prof. Rubén Arturo Rodríguez Lima

Síndico I

Paola Virginia Martínez Murillo de Godoy

Síndico II

Reginaldo Grijalva Polanco

Concejal I

Carlos Humberto Paz Sagastume

Concejal II

Francisco Roque Hernández

Concejal III

Alba Yuri Ramírez Girón de Marchorro

Concejal IV

María del Rosario Méndez Giménez

Concejal V

Rosaura Idvenia Teo Ruiz

1.1.5.6. Organización administrativa

El municipio de Asunción Mita, Jutiapa cuenta con una ciudad que es la cabecera municipal, 36 aldeas, 56 caseríos y el paraje Estero San Juan.

1.1.6. Contexto Filosófico

1.1.6.1. Grupos religiosos

Existen grupos religiosos entre los cuales se mencionan: católicos, cristianos evangélicos, mormones, testigos de Jehová, sabáticos, entre otros.

1.1.6.2. Valores familiares

En Asunción Mita, Jutiapa aún prevalecen los valores que son infundidos desde el núcleo familiar y también en las instituciones educativas, valores como: respeto, participación, igualdad, civismo, amor, amistad, gratitud, entre otros. No todas las personas tienen la misma jerarquía de valores; sin embargo, se pueden apreciar muchos de ellos en la población.

1.1.6.3. Convivencia Social

Como consecuencia de la promoción de principios y valores familiares, sociales y cívicos, existe una buena convivencia en los diferentes grupos que integran la sociedad miteca.

1.1.7. Contexto de Competitividad

No hay otra institución que asemeje a los servicios que ofrece la institución.

La municipalidad de Asunción Mita no compite con ninguna institución ya que las ONG trabajan conjuntamente con la Municipalidad, por lo que se

llegó a la colusión que no existe competencia con ninguna empresa privada o pública. Además, la municipalidad ejerce funciones que mejoran la calidad de vida de los ciudadanos, como las que realiza el Ministerio de Salud Pública y Asistencia Social, como jornadas médicas mensuales en el edificio municipal, en las distintas aldeas, gestiona medicina, andadores, sillas de rueda etcétera.

CARENCIAS DETECTADAS EN EL ANALISIS CONTEXTUAL.	
1	Contexto Geográfico: 1. Explotación de los ríos 2. Explotación de los suelos para producción. 3. Contaminación de ríos.
	Contexto Social: 1. Escuelas con deficiencia de juegos recreativos. 2. Inconformidad de usuarios en la atención proporcionada por el personal municipal.
3	Contexto Histórico: 1. Falta de material histórico acerca del municipio.
4	Contexto Económico: 1. Insuficiente presupuesto 2. Incumplimiento en el pago de arbitrios municipales.
5	Contexto Político: 1. Diversidad de proyectos inconclusos 2. Poco conocimiento de algunas autoridades por parte de la población.
6	Contexto Filosófico: 1. Falta de Relaciones interpersonales 2. Pérdida de valores sociales
7	Contexto de Competitividad: 1. Poca comunicación entre instituciones con la municipalidad.

1.2. Análisis Institucional de la institución avaladora

1.2.1. Identidad Institucional

1.2.1.1. Nombre

Municipalidad de Asunción Mita, Jutiapa

1.2.1.2. Localización

Barrió Central, Edificio municipal, Frente al Parque Central, Zona 1. Asunción Mita, Jutiapa. Los números telefónicos de atención al cliente son, 78459500, correo electrónico: www.muniasuncionmita.gob.gt/.

1.2.1.3. Horarios de Atención

De lunes a viernes de 8:00 a 16:00 horas.

1.2.1.4. Visión

“Somos gente con sentido progresista que trabaja con el compromiso de proveer y satisfacer los mecanismos necesarios para que los vecinos de las diferentes comunidades tengan un desarrollo sostenible e integral en todos los aspectos, con el manejo de los recursos con honestidad y transparencia, priorizando sus necesidades brindando proyectos diversos a corto, mediano y largo plazo y todo tipo de servicios y actividades que generen un desarrollo programado y consciente de las necesidades comunitarias, mediante un sistema integral de administración municipal”. (Rodríguez, 2010)

1.2.1.5. Misión

“Ser un municipio que busca el desarrollo integral, a través del impulso de mecanismos y valores que contribuyan al mejoramiento del mismo, con unión y una participación ciudadana activa, enmarcado en el concepto de género e igualdad en todos los aspectos con el único fin de mejorar el nivel de vida de todos los habitantes, así como aspectos (Salud, Educación, infraestructura, medio ambiente, crecimiento económico y social) para lograr con ello ser eficientes y eficaces trabajando en armonía y seguridad dentro de nuestra sociedad

promoviendo valores morales y espirituales así como también con la naturaleza, aprovechando todos los medios tecnológicos existentes obtener y mantener un hábitat digno para cada persona equilibrado con su entorno.” (Rodríguez, 2010)

1.2.1.6. Objetivos

Estratégicos

Mejoramiento de las condiciones de salud y ambiente.

Ampliación y mejoramiento de la red de carreteras y caminos.

Mejoramiento de la cobertura educativa e infraestructura escolar

Operativos

Construcción y mantenimiento de sistemas de agua potable, pozos y apoyo a la salud

Construcción, mantenimiento y reparación de caminos rurales y puentes.

Pavimentar calles de aldeas y zona urbana. Apoyo a la gestión y administración educativa.

1.2.1.7. Principios institucionales

Los principios institucionales en los que se basa la municipalidad de Asunción Mita son:

Desarrollo económico sostenible

Participación ciudadana

Convivencia democrática

Transparencia

Rendición de cuentas

1.2.1.8. Valores

Entre los valores que se practican en la institución están:

Solidaridad

Equidad

Honestidad

Compromiso

Identidad

Igualdad

Justicia

Respeto

Responsabilidad social, etc.

1.2.1.9. Estrategias

La Municipalidad tiene implementado dentro de las estrategias y según su plan estratégico la organización en un porcentaje alto de las comunidades, coordina con diferentes instituciones quienes le brindan apoyo y trabajan en planes tripartitos; o bien con donaciones de las organizaciones que colaboran con ellos. Trabajan un plan apegado a las exigencias actuales y futuras, el cual se proyecta al año 2016, entre las estrategias se puede mencionar:

“Creación de dependencias y unidades para la atención al vecino en diversas demandas de servicios públicos.

Reducción de la desigualdad social, por medio de la implementación de proyectos para mujeres.

Reducción de la vulnerabilidad de la mujer en todas las formas de violencia, a través de organización y formación de líderes en las comunidades.

Promoción y utilización racional de los servicios, cultura de pagos en la población para lograr las metas de recaudación de tasas y contribuciones establecidas.”

Para una mejor coordinación y para obtener mejores resultados la Municipalidad de Asunción Mita, Jutiapa aplica estrategias orientadas a unir alianzas con otras instituciones gubernamentales y no gubernamentales como:

Ministerio de Educación: Busca contribuir a mejorar la educación en los diferentes niveles educativos, construir centros educativos en las áreas lejanas para que todos puedan tener acceso a la educación.

Ministerio de Salud: Tiene como propósito contribuir a mejorar la calidad de vida de la población, a razón de reducir los índices de mortalidad, y la construcción de nuevos puestos de salud para que exista mayor población atendida.

Planificación infraestructura y ordenamiento territorial: Pretende lograr un crecimiento ordenado de la población urbana, así como un estructurado ordenamiento territorial con infraestructura adecuada.

Medio ambiente y recursos naturaleza: Este busca la conservación del medio ambiente, con el manejo adecuado de los recursos naturales y administración adecuada de los recursos disponibles.

Económico productivo: Con este programa se pretende mejorar el nivel de vida de la población con un adecuado sistema productivo integral que beneficie al pequeño mediano y grande productor.

Cultura y deportes: Con la implementación de estos programas se busca motivar la participación ciudadana de diversos grupos sociales, hombres, mujeres, niños y de esta manera poder contribuir a la formación integral de la población, a través de programas culturales y deportivos.

Seguridad justicia y derechos humanos: se pretende contribuir con el fortalecimiento del sistema de seguridad justicia con equidad y prontitud para la solución de problemas en la población.

Gestión y fortalecimiento institucional: Se crean programas de inversión en el fortalecimiento institucional, que coadyuven en la solución de los problemas de las comunidades y por ende la satisfacción de las demandas y necesidades.

Género organizacional y participación: Busca la inclusión en los programas de desarrollo a todos los sectores, en especial a la mujer, para que sea pieza fundamental en la solución de los diversos problemas existentes en el municipio.

Programa tradicional de desarrollo sostenible de la cuenca alta del río Lempa. (Plan Trifinio).

Todas estas estrategias han logrado establecer mecanismos de acción que han contribuido y se han establecido como un muy buen soporte para el desarrollo del municipio por que contribuyen con obras de infraestructura y otros tipos de proyectos que generan desarrollo. (Plan Estratégico Participativo del municipio de Asunción Mita)

1.2.1.10. Tipo de institución

La municipalidad de Asunción Mita, Jutiapa es una institución de carácter gubernamental, con fines no lucrativos, busca la óptima administración de los recursos, invirtiéndolos en proyectos de desarrollo social, en todas las comunidades de su jurisdicción municipal, a través de una estructura organizacional funcional, de acuerdo a todas las operaciones administrativas municipales que realiza. (Rodríguez, 2010)

1.2.1.11. Servicios que presta

Atención individual y grupal a diferentes personas que solicitan los servicios de la institución.

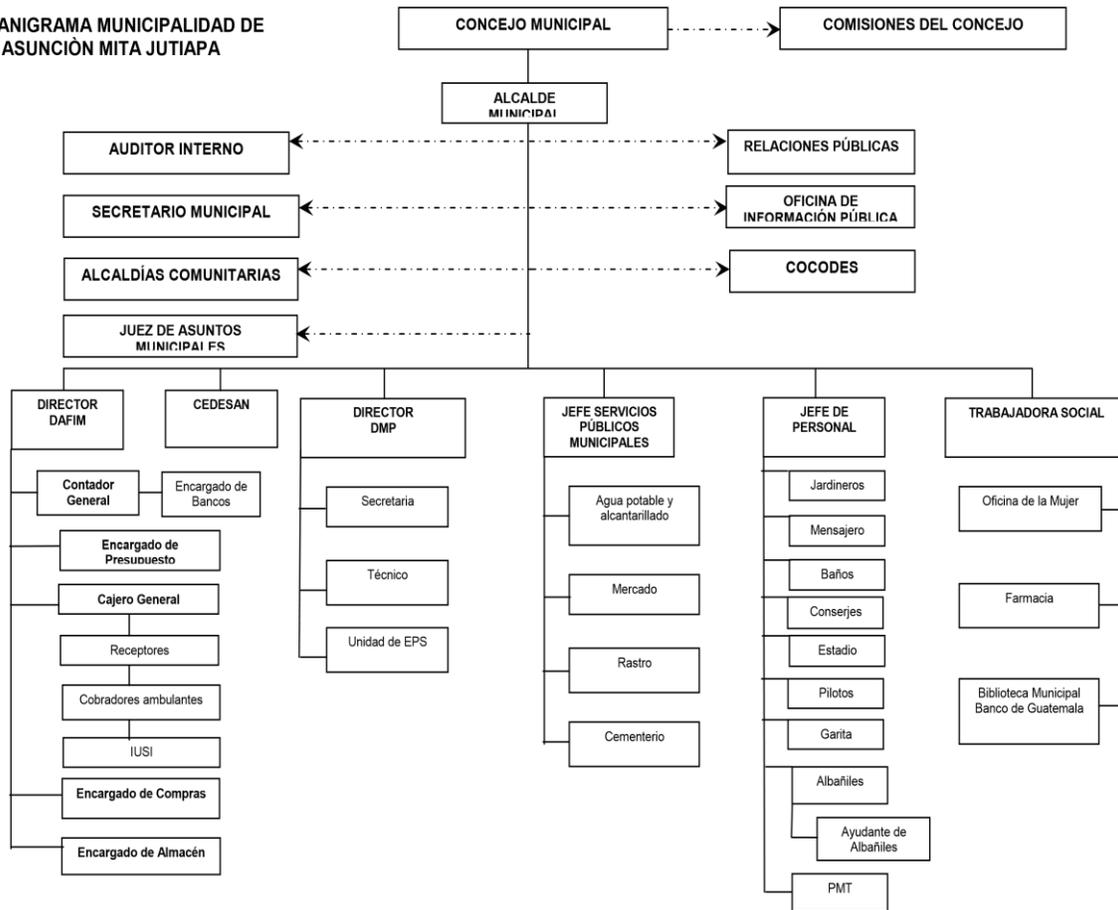
Cobro de arbitrios municipales (boleto de ornato, agua potable, derecho de lotes en el cementerio).

Servicios administrativos que se brindan se encuentran las siguientes: certificaciones de matrimonios, certificaciones varias, concesión de servicios de agua (pajas de agua), instalación reinstalación de servicios públicos, reconexión de agua potable, fierros para marcar ganado, cartas de venta, guías de conducción, rótulos, estacionamiento de vehículos en vías publica, estacionamiento de vehículos, estacionamiento de taxis.

Asesoría a los vecinos para la planificación de proyectos, mediante la oficina de planificación municipal.

1.2.1.12. Organigrama

ORGANIGRAMA MUNICIPALIDAD DE ASUNCIÓN MITA JUTIAPA



Fuente. Municipalidad de Asunción Mita.

1.2.1.13. Área que cubre

Su atención cubre a todos los habitantes de la cabecera municipal, aldeas y caseríos.

1.2.1.14. Relación con otras instituciones

Ministerio de Educación

Proporcionando becas a estudiantes con bajos recursos económicos y además la contratación de maestros para escuelas a donde el ministerio de educación no envía.

Ministerio de Salud

Colabora con la construcción de puestos de salud y centros de convergencia, además algunas contrataciones de empleados de salud.

Ministerio de Desarrollo

Con la implementación de los programas sociales que ayudan a las familias más necesitadas.

Universidad de San Carlos Sede Asunción Mita

Donación de un terreno para la construcción de la sede universitaria y viabilidad con estudiantes epesistas.

Otras instituciones

Ministerio de Agricultura, Ganadería y Alimentación (MAGA)

Programa de Desarrollo Rural (PRORURAL)

Comisión Nacional de Áreas Protegidas (CONAP)

Ministerio de Medio Ambiente (MARN)

Comisión Nacional de Áreas Protegidas (CONAP)

Secretaría de Seguridad Alimentaria (SESAN)

Secretaría de Planificación y Programación de la Presidencia (SEGEPLAN)

Consejo Departamental de Desarrollo Urbano y Rural (CODEDE)

1.2.2. Desarrollo Histórico

1.2.2.1. Fundación

La comunidad de Asunción Mita, Jutiapa es una conquista de la revolución de octubre de 1944, mediante la cual se introducen cambios democráticos al municipio, otorgándole autonomía para la elección de sus autoridades y definiendo el marco jurídico que quedó asentado en título por Gobiernos de los departamentos y municipios, artículos del 199 al 205 de la Constitución de la República de Guatemala, decretada por la asamblea constituyente el 14 de marzo de 1945. (J. Alonso, 1988). La Constitución de la República de 1945 establece en el artículo 201 que los municipios se rigen por corporaciones municipales autónomas, que presiden uno o varios alcaldes. La Constitución de la República de 1956 que derogó a la de 1945, en su artículo 231 reduce el marco de la

autonomía incorporando un término ambiguo al expresar, “La Descentralización Administrativa”. La ley regula este principio y determinará: a) Sus alcances; b) Las rentas, tasas e impuestos de la hacienda municipal y C) La coordinación de funciones y la cooperación mutua de las municipalidades y de cambio jurídico rompe con la autonomía financiera y somete el régimen municipal al aparato del gobierno central a la municipalidad entre otras funciones les corresponde a) Elegir a sus propias autoridades, b) Obtener y disponer de sus recursos; c) Atender los servicios públicos locales, el ordenamiento territorial de su jurisdicción y el cumplimiento de sus fines propios.

1.2.2.2. Momentos relevantes

En el año 2003, fue remodelado el kiosco municipal bajo la administración del Alcalde Municipal Edgar Menéndez, juntamente con la remodelación de la municipalidad.

En el año 2012 se realizó la transición del gobierno municipal, en donde el Profesor Arturo Rodríguez fue investido como alcalde municipal por segunda ocasión consecutiva. En el acto, el alcalde agradeció al pueblo de Asunción Mita por su apoyo, y que continuará con todas las obras para el desarrollo de este municipio. Entre los proyectos que dicho Alcalde contempla para ese periodo están: Asilo de ancianos, Casa del maestro, Supervisión, Polideportivo etc.

En la ciudad de Asunción Mita, Jutiapa en el año 2016, con la transición del gobierno municipal, por tercera vez consecutiva, el pueblo elige como autoridad máxima al Profesor Rubén Arturo Rodríguez Lima, suceso que marco un nuevo logro, pues en la historia de la Municipalidad nunca antes había gobernado un alcalde por tres periodos lectivos consecutivos.

1.2.2.3. Personajes sobresalientes

A lo largo de la historia de Asunción Mita han existido alcaldes que se han destacado por su labor en pro del desarrollo del municipio, mencionando los siguientes, Maximiliano Hernández (1960-1961), Gilberto Elizondo (1962-1963), Arnulfo Aragón (1964-1965), Francisco Javier Salguero (1966- 1968), Isidro Leiva

(1969-1971), Máximo Antonio Cerna Ramírez (1972-1974), Ernesto Ramírez (1974-1976). Estos alcaldes gobernaron por periodos de dos y tres años. Los últimos cinco alcaldes en asunción Mita que gobiernan con un periodo de cuatro años son los señores: Enrique Cerna Montesflores (1990-1993), Rodimiro Palma (1944-1988), Edgar Menéndez Leiva (1999-2003), Elmer Roberto Martínez Bolaños (2004-2008), y el actual alcalde Arturo Rodríguez Lima (2008-2012), (2012-2016), (2016-2020). (PDM: 16-17)

1.2.3. Usuarios

1.2.3.1. Familias

Asunción Mita, Jutiapa tiene un total de población estimado al 2016 de 63,217 habitantes, considerando 5 habitantes por familia se cuenta aproximadamente con 12,643 familias. Los servicios que la municipalidad presta cubre el total de población, para todos los habitantes que soliciten dichos servicios. (Cardona, 2016)

1.2.3.2. Situación socioeconómica

La situación socioeconómica varía en los habitantes de Asunción Mita, debido a la falta de empleo y de ingresos en relación al gasto que requiere la canasta básica, entre otros factores, lo que permite la presencia de las tres clases sociales alta, media y baja.

1.2.3.3. Relación usuario e institución

Las personas que llegan a la institución, son amablemente atendidas por el personal tanto operativo como administrativo.

La municipalidad de Asunción Mita, también mantiene una estrecha relación con cada una de las agrupaciones de carácter social que hay en la ciudad, brindando el apoyo necesario para su efectivo funcionamiento. Ente estas se pueden mencionar:

Consejo Municipal de Desarrollo (COMUDE)

Consejos de Desarrollo Comunitario (COCODES)

Asociación de Amigos Mitecos de los Ángeles California
Asociación de los Ancianos de la tercera edad
Asociación Pro bienestar de Asunción Mita
Asociación de ganaderos Mitecos
Asociación de Padres Mitecos
Asociación de jóvenes Mitecos
Asociación de Jubilados
Asociación de Alcohólicos Anónimos
Asociación de Diabéticos
Club de Amigos Mitecos
Club Social y Deportivo Libertad
Compañía de Bomberos Voluntarios
Cuerpo de Bomberos Voluntarios
Junta Municipal de Fútbol
Casa de la Cultura
Bibliotecas
Iglesias Católicas e Iglesias Evangélicas

1.2.4. Infraestructura

1.2.4.1. Edificio

Es un monumento histórico ampliamente construido, sus paredes son de tierra (adobe), el suelo es cerámica, puertas de madera, ventanas de madera y el techo de teja con vigas de madera.

1.2.4.2. Área construida

El edificio de la municipalidad de Asunción Mita, Jutiapa consta de 1,645.44 mts. de área construida.

1.2.4.3. Área descubierta

El edificio de la municipalidad de Asunción Mita, Jutiapa consta de 138.94 mts. de área descubierta.

1.2.4.4. Área de atención al público

Las personas que asisten a la institución para requerir sus servicios son atendidos en las diferentes oficinas dependiendo el tipo de servicio que busquen.

1.2.4.5. Locales para la administración

Las instalaciones de la municipalidad cuentan con 7 espacios en las que se dividen las diferentes oficinas respectivas a los asuntos que corresponden a la institución.

1.2.4.6. Locales de uso especializado

Entre los locales de uso especializado podemos mencionar que la institución cuenta con un salón de usos múltiples para realización de diversas actividades propias de la institución y para uso de otros eventos para los cuales los solicita la población.

Se cuenta con un quiosco municipal para desarrollar actividades culturales y otras de diversa índole.

De igual manera la institución cuenta con un espacio donde funciona una guardería municipal anexa al edificio.

1.2.4.7. Ambiente y Equipamiento

Cuenta con un ambiente agradable y armonioso con ventilación amplia, y el ornato del edificio en buen estado, brindando un servicio agradable a la población.

1.2.4.8. Servicios Básicos

La institución cuenta con los servicios básicos como agua potable, energía eléctrica, telefonía.

Entre los servicios básicos, también se puede agregar que en la institución dispone de 3 servicios sanitarios a disposición del público y del personal que labora en la misma.

1.2.4.9. Otros espacios

Otros espacios con que dispone la institución son:

2 Bodegas

1 Cocina

1 Biblioteca

La biblioteca está al servicio de todos los habitantes, aunque no se ubica en el mismo edificio pero está cerca de este).

1.2.5. Proyección Social

1.2.5.1. Programas de apoyo

Programa “Mi Bono Seguro”, beneficiando a 2000 familias.

Entrega de la Mega Bolsa a 625 familias en extrema pobreza, problemas de desnutrición y pérdida de cosecha.

Capacitación acreditada por INTECAP en repostería, cosmetología, bisutería, entre otros, 2000 usuarias beneficiadas.

“Recuperación nutricional de niños y niñas de 1 a 5 años y plan de emergencia de niño desnutrido”.

“Educación ambiental con énfasis en el cambio climático”.

Estudio socioeconómico a niños y niñas de escasos recursos para otorgarles “Becas Seguras”.

Visitas a familias que carecen de servicio sanitario en el municipio de Asunción Mita, para la entrega de 1500 letrinas.

Visitas domiciliarias a familias en pobreza y pobreza extrema de los 96 lugares poblados del municipio, para inclusión al programa Mi Bono Seguro.

Identificación de 70 niños y niñas discapacitados en situación de pobreza y pobreza extrema para incluirlos en el Bono de discapacidad creado por El Ministerio de Desarrollo Social.

Creación de un “Comedor Municipal” a beneficio de la población, que recibe a las personas de escasos recursos que deseen comprar sus alimentos a bajos precios, con énfasis de atención a personas de la tercera edad.

Programa de becas estudiantiles para los diferentes niveles educativos a familias de escasos recursos, para motivar la superación profesional de la población juvenil. (Cardona, 2016)

1.2.5.2. Proyectos a beneficio

Mejoramiento de Calles, municipio de Asunción Mita:

8° calle entre 0 y 1° avenida "A" zona 4 Barrio Tultepeque. Calles principales campo de la Feria. Calles principales Barrio Maya, aldea San Matías, Trapiche Abajo, el Jícaral, Tiucal, los Amates, El Ciprés, Loma Larga, el Tamarindo.

Construcción

Construcción puente aldea El Tamarindo. Perforación pozo mecánico en aldea El Guayabo, aldea Hacienda Abajo y Barrio El Maya.

Pavimentación de calles:

Aldea San Rafael Cerro Blanco Km. 0-San Benito el Sauce (km. 8 + 200 mts.) aldea Sitio de las Flores RUT JUT-41, Km. 3.3 – Frontera San Antonio Pajonal (Km. 6 + 500 Mts.). Ruta CA-1-E Km. 155.60 aldea El Tablón San Bartolo (Km. 5 + 700 mts.)

1.2.5.3. Trabajo de Voluntariado

En algunas oportunidades se realizan campañas de recolección de alimentos los cuales son llevados a comunidades de escasos recursos; de igual forma se lleva a estos lugares actividades recreativas. También se realizan jornadas de limpieza en las carreteras y en la cabecera municipal para mantener el ornato del pueblo.

1.2.5.4. Acciones de Solidaridad

Entre las acciones de solidaridad realizadas por la institución que se pueden destacar están:

Ayuda para pago de servicios funerarios a familias de escasos recursos que soliciten.

Compra de sillas de rueda a personas discapacitadas que no cuentan con los recursos económicos para suplir esta necesidad.

Entrega de víveres, medicinas y semillas para cultivo a personas de escasos recursos en algunas aldeas del municipio.

Contribuciones económicas de diversa índole, a diferentes instituciones o personas que solicitan una ayuda ya sea en efectivo o material.

1.2.5.5. Fomento cultural

La municipalidad de Asunción Mita, Jutiapa realiza diversas actividades para el fomento de la cultura, se pueden mencionar:

Concursos de alfombras.

Concursos de nacimientos navideños.

Día de la Marimba.

Día de Tecún Umán.

Día del Artista Miteco.

Cooperación en actos cívicos para las fiestas patrias, entre otras.

De la misma manera, dentro de los logros de la institución está la formación de la Marimba Princesa Atatupa para impulsar el amor a la cultura guatemalteca. En el año 2016 se realiza el primer concurso de Baile de Marimba en pareja para motivar a las nuevas generaciones a conservar nuestras costumbres y tradiciones, participaron gran cantidad de jóvenes de distintos centros educativos. (Municipalidad de Asunción Mita, s.f.)

1.2.5.6. Actividades

Intercambios deportivos

La institución realiza intercambios deportivos, especialmente con la Asociación Municipal de fútbol, basquetbol, natación etc.

Actividades sociales (fiestas, ferias)

La municipalidad realiza diferentes actividades en todo el año, dentro cuales se pueden mencionar día de la madre, día del padre, día del niño, día del empleado municipal, entre otras, así mismo realiza feria del libros.

Actividades académicas

Cooperación en seminarios, conferencias, capacitaciones, etc. Se han realizado también capacitaciones y talleres con INTECAP de repostería, panadería, bisutería, cosmetología, entre otros.

1.2.5.7. Coordinación con otras instituciones sociales

La municipalidad da coopera con diversas instituciones de carácter social en beneficio de la población miteca, entre estas se pueden mencionar:

Hogar de ancianos “El Refugio”, de Asunción Mita, Jutiapa.

Secretaria de Obras Sociales de la Esposa del Presidente -SOSEP- (que coordina la Guardería Municipal)

Comité Nacional de Alfabetización -CONALFA-

Programa de Desarrollo Rural (PRORURAL)

Ministerio de Agricultura, Ganadería y Alimentación (MAGA)

Secretaría de Seguridad Alimentaria (SESAN)

1.2.6. Finanzas

1.2.6.1. Obtención de fondos económicos

Los fondos que la municipalidad dispone son de acuerdo a lo establecido por la ley, presupuesto de la nación 10% IVA paz y arbitrios municipales.

1.2.6.2. Donaciones

Según el Lic. Armando Cardona (2016), la municipalidad recibe donaciones de algunas instituciones que apoyan en diferentes aspectos como:

Donaciones en efectivo para ejecución de proyectos

Donaciones en materiales de construcción para ejecución de proyectos.

Donaciones en equipo de cómputo

Donaciones de medicamentos

Donación de sillas de rueda, andadores entre otros.

1.2.6.3. Política salarial

Dentro del presupuesto está contemplado el pago del personal que labora para esta institución en sus distintas áreas. El salario depende del tipo de trabajo que se realiza en la institución. Los renglones presupuestarios aplicados para los trabajadores son el 022-no estable, y la 011-plaza fija. En cuanto al salario cada trabajador devenga el salario mínimo, algunos se definen en base a las funciones y a los cargos que cada uno desempeña.

1.2.6.4. Cumplimiento de Prestaciones

Los empleados de la institución reciben las prestaciones correspondientes según la ley respectiva, entre ellas se pueden mencionar: aguinaldo, bono 14, vacaciones con goce de sueldo.

1.2.6.5. Presupuestos Generales

Presupuestos de ingresos

Ingresos tributarios

Q 912,450.00

Ingresos no tributarios

Q 1,670,000.00

Venta de bienes y servicios de la administración pública

Q 170,600.00

Ingresos de operación

Q 841,950.00

Rentas de la propiedad

Q 5,000.00

Transferencias corrientes

Q 3,122,933.43

Transferencias de capital

Q 21,871,637.34

Disminución de otros activos financieros

Q 10,404.01

Endeudamiento público interno

Q 3,821,762.62

TOTAL

Q 32,426,737.40

Presupuesto de egresos

Servicios profesionales

Q 10,436,723.65

Servicios no profesionales

Q 4,423,109.37

Materiales y suministros

Q 7,261,443.07

Propiedad, planta, equipo e intangible

Q 8,457,962.74

Transferencias corrientes

Q 781,675.00

Transferencias de capital

Q 344,000.00

Servicio de la deuda pública y amortización de otras cuentas.

Q 720,093.04

Otros gastos

Q 1,730.53

TOTAL

Q 32,426,737.40

Fuente: Oficina de Tesorería Municipal, Asunción Mita

1.2.6.6. Otros Gastos

Materiales y suministros

Dentro de la programación de gastos de la municipalidad se encuentran los rubros de:

Materiales y suministros diversos

Materiales de construcción y suministros varios

Reparaciones y construcciones

Reparaciones y construcciones

Dentro de las reparaciones y construcciones que ejerce la municipalidad se contemplan las siguientes.

Reparación

De infraestructura vial

De áreas recreativas

De drenajes

De luz eléctrica

Construcciones

De muros perimetrales

De puentes

De centros de salud

De aulas escolares

De canchas polideportivas

Mantenimiento

La municipalidad tiene dentro del presupuesto contemplado el pago en mantenimiento de equipo de cómputo, de equipo de oficina, limpieza del edificio, de bombas de agua potable, de carreteras, de edificios, de puentes de obras finalizadas, etc.

Servicios básicos

Dentro de los servicios generales la municipalidad estipula dentro del presupuesto de gastos el pago de: energía eléctrica, teléfono y agua, la cual se cancela mediante facturación por mes.

1.2.6.7. Control de Fondos

La implementación de nuevas normas y los nuevos sistemas y procedimientos que las leyes regulan a las municipalidades, el código municipal establece que actualmente las municipalidades deben de contar con el servicio de auditor interno si no se cumple con esta norma la municipalidad es sancionada por parte del ente fiscalizador contraloría general de cuentas. Por lo cual la municipalidad cuenta con los servicios profesionales de Auditoría Interna quien tiene a su cargo el visar todas las funciones de la municipalidad en los diferentes procesos, administrativos, financieros, de control, de gestión, de procedimientos de orden, de cumplimiento de procesos.

1.2.6.8. Manejo de libros contables

Se tienen todos los libros autorizados conforme la ley para registro de los procesos realizados por la institución.

1.2.6.9. Organización Financiera

Fuente: Relaciones Públicas. Manual de Funciones de la Administración Financiera Integrada Municipal (AFIM) Pág. 2

Concejo municipal

Auditoria interna

Área de informática

Alcaldía municipal

Unidad de administración financiera

Área de presupuesto

Área de adquisiciones

Área de contabilidad

Área de almacén

Área de tesorería

1.2.7. Política Laboral

1.2.7.1. Contratación de personal

Cuando en la institución hay un puesto vacante no se hace ninguna convocatoria para la obtención de expedientes para buscar a la persona idónea, sino que es el alcalde el que contrata a la persona que él cree conveniente, no se lleva a cabo la selección de personal.

1.2.7.2. Perfiles de los puestos

No hay un perfil específico para algunos de los puestos existentes en la institución, en algunas áreas no se necesita poseer ningún nivel de estudio, en otras se requiere que el personal cuente con estudios de nivel medio y en otras a nivel universitario; sin embargo, aunque no se tiene un perfil elaborado, se buscan personas de la profesión más apta para el puesto según las funciones a desempeñarse.

1.2.7.3. Procesos de capacitación

En la institución es inusual que se realicen capacitaciones para el personal que labora.

1.2.7.4. Evaluación del personal

Se realiza por medio de supervisores asignados y oficinas de recursos humanos. Los criterios utilizados para evaluar el rendimiento de los empleados son a base del trabajo que estos realizan, a través de la observación y productos que estos entregan.

1.2.7.5. Control de Calidad

El control de eficiencia y eficacia está a cargo del jefe de cada departamento y consiste en controlar al subalterno para verificar si hace un excelente trabajo aprovechando los recursos en el tiempo preciso.

1.2.8. Administración

1.2.8.1. Planeación

La secretaria de la presidencia conjuntamente el Ministerio de Finanzas Públicas y con base a la ley ha exigido a las municipalidades la planificación estratégica y el Plan Operativo Anual, llevándose a cabo diversidad de tareas para las oficinas municipales de planificación. Los planes que maneja la municipalidad son de largo plazo entre 12 años, mediano plazo entre 4 años y corto plazo semestral.

Se utiliza el plan operativo anual donde se contemplan todas las actividades a trabar en la institución. El Departamento de Planificación municipal tiene su propia planeación de acuerdo a la ejecución de proyectos.

La base de los planes es conforme a la memoria de labores que se realiza por oficina o área correspondiente. Los elementos que los conforman son: metas, objetivos que se dividen en generales y específicos, estrategias de realización, tiempo y presupuesto, estatutos importantes para el eficiente desarrollo de la planificación municipal.

1.2.8.2. Organización

Los niveles jerárquicos de la municipalidad de Asunción Mita, Jutiapa son de tipo lineal, existe unidad de mando para todos los jefes del departamento.

Nivel 1: gobierno municipal o nivel superior: el gobierno del municipio le compete al consejo municipal como ente, el alcalde.

Nivel 2: funcionarios (as), municipales y asesoría: a los funcionarios y las funcionarias municipales les compete ejercer la autoridad de segundo nivel, delegada por el gobierno del municipio y es la encargada de velar por el fiel cumplimiento de las políticas de desarrollo y la administración de la municipalidad.

Nivel 3: direcciones, coordinaciones o jefaturas los departamentos o unidades: están encargados de dirigir las actividades relaciones con su departamento o unidad y son responsables de operatividad las políticas que impulsa la municipalidad.

Nivel 4: puestos: los puestos que realizan las actividades operativas, tanto administrativas como del campo.

Adicionalmente se cuenta con personal técnico integrado a las Oficinas de Servicios Públicos y de Recursos Humanos (Fontaneros, Electricistas, Limpieza, Pilotos, guardianes y conserjes).

En la Dirección de Planificación Municipal, se cuenta con el apoyo de epesistas de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala; en la Oficina de Comunicación con epesistas de la Escuela de Ciencias de la Comunicación y en la Oficina Municipal de la Mujer con estudiantes de la Escuela de Trabajo Social.

1.2.8.3. Dirección

La coordinación dentro de la municipalidad se hacen de manera directa, es decir de jefaturas a subordinados y viceversa.

Cada jefatura de área es encargada de realizar las reuniones que considere necesaria con el personal a su cargo.

1.2.8.4. Control

El control del trabajo que se realiza en la municipalidad de Asunción Mita, Jutiapa le corresponde a cada jefe de departamento, pues dentro de sus principales atribuciones están el verificar la asistencia del personal, velar por la buena atención a los usuarios, así mismo, lleva en orden la documentación de lo que en la dependencia se realiza.

La supervisión que se realiza en la municipalidad es presencial, cada jefe de departamento es el responsable de que su equipo realice bien el trabajo. Para realizar dicha actividad se usan instrumentos de supervisión como lo son la observación y reportes verbales a la oficina de recursos humanos.

El personal encargado de la supervisión son los jefes de departamento y Auditores de la Contraloría Nacional.

1.2.8.5. Manual de funciones

Administración Financiera Integrada Municipal (AFIM)

Manual de descripción de puestos y funciones.

1.2.8.6. Funciones de los cargos

Concejo Municipal

Es el rector del gobierno municipal, correspondiéndole con exclusividad la deliberación y decisión del gobierno, así como la administración del patrimonio e intereses del municipio. Está formado por los síndicos concejales elegidos de manera popular, mediante la emisión del sufragio.

Alcaldía Municipal

Es la encargada de coordinar, administrar, verificar y prever todas las actividades que fomenten el desarrollo del municipio, gestionando los fondos necesarios para la realización de proyectos que ayuden al mejoramiento de la calidad de vida de la población.

Secretaría

Es el departamento encargado de dirigir y ordenar los trabajos de oficina, de mantener las relaciones públicas de la entidad de auxiliar los trabajos de la alcaldía y resolver los asuntos de trámites administrativos.

Tesorería

Es el departamento que tiene bajo su cargo la recaudación, custodia de los fondos, depósitos y valores municipales, así como la ejecución de los pagos que de conformidad con la ley procedan, operando las cuentas en los libros autorizados para el efecto.

Mantenimiento y servicios generales

Se encargan de velar por el adecuado funcionamiento de todos los recursos físicos de la municipalidad y del municipio, resolviendo los desperfectos que presenten o notificando a la autoridad inmediata para que se tomen las medidas pertinentes.

1.2.8.7. Régimen de trabajo

El trabajo municipal se rige por lo que norma el Código Municipal en su capítulo tercero Régimen Laboral, artículo 80 y 81. Además en el Modulo de Reglamento Interno del Personal Municipal. El régimen de trabajo es Contrato y Presupuestado.

1.2.8.8. Aspectos Legales

Entre la legislación que concierne a la institución que regula el funcionamiento de la administración financiera municipal, están las siguientes.

Constitución política de la república de Guatemala, Artículos: 253, 254, 255, 257, 260.

Código municipal decreto 12-2002 del Congreso de la república de Guatemala, Artículos: 1, 3, 6, 9, 33, 99, 100, 103, y 107.

Ley de los Consejos de Desarrollo Urbano y Rural, Decreto 11-2002 del Congreso de la República.

Código Tributario, Decreto 6-91 Congreso de la República.

Ley de Contrataciones del Estado, Decreto 57-92 del Congreso de la República y su Reglamento.

Ley del Impuesto Único sobre Inmuebles –IUSI-, Decreto 15-98 del Congreso de la República.

Ley Orgánica de la Contraloría General de Cuentas, Decreto 31-2002 del Congreso de la República y su Reglamento.

Ley Orgánica del Presupuesto, Decreto 101-97 del Congreso de la República y su Reglamento.

Ley Orgánica del Instituto de Fomento Municipal, Decreto 1132 del Congreso de la República y su Reglamento.

Ley de Probidad y Responsabilidad de Funciones y Empleados Públicos, Decreto 8-97 del Congreso de la República y su Reglamento.

Ley del Impuesto al Valor Agregado –IVA- , Decreto 27-92 del Congreso de la República.

Ley del Impuesto sobre la Renta, Decreto 26-92 del Congreso de la República.

Ley Orgánica del Plan de Prestaciones del Empleado Municipal, Decreto del Congreso de la República.

Ley del Instituto Guatemalteco de Seguridad Social, Decreto 295 del Congreso de la República.

Acuerdo Gubernativo 80-2004, Guate compras.

Acuerdo A-15/98, Normas Generales de Control Interno.

1.2.9. Ambiente Institucional

1.2.9.1. Relaciones interpersonales

Las relaciones entre el personal que labora en la institución son agradables, se tiene buena convivencia, aunque nunca faltan las diferencias entre algunos trabajadores, se pretende mantener un clima laboral agradable.

1.2.9.2. Coherencia de mando

Cada empleado conoce la jerarquía institucional, se tiene bien definido el nivel de mando de cada jefe y los subordinados que tiene el mismo.

1.2.9.3. Toma de decisiones

Las decisiones se toman respectivamente según la situación, ya sea el jefe de área, el alcalde municipal o el consejo municipal, esto depende de la resolución que exija el caso.

1.2.9.4. Claridad de disposiciones

Los trabajadores de la municipalidad tienen claras las disposiciones y las responsabilidades que requiere el cargo correspondiente, para esto se cuenta con el manual de cargos y funciones.

1.2.9.5. Trabajo en equipo

Aunque cada trabajador de la institución conoce cuáles son sus atribuciones, se tiene en cuenta el trabajo en equipo para la realización de algunas actividades,

esto indica la presencia del principio administrativo de tanta importancia para las instituciones.

1.2.9.6. Reconocimientos

La municipalidad de Asunción Mita ha recibido reconocimientos por sus proyectos sociales, por parte de COCODES, personas individuales, méritos o agradecimientos por obras comunales, obras escolares, por apoyo a estudiantes graduandos y epesistas. Los empleados de la institución no reciben reconocimientos por su labor, sin embargo motivan su trabajo realizándoles actividades de convivios, entrega de canastas básicas para sus familias, entre otras acciones.

1.2.9.7. Tratamiento de conflictos

Los conflictos se solucionan verificando, por decisión del Jefe de área y alcalde, se realizan llamadas de atención verbal y por escrito o se emiten suspensiones laborales temporales p permanentes según la gravedad del caso.

1.2.10. Recursos Humanos

Personal administrativo y operativo:

Despacho

Prof. Rubén Arturo Lima (Alcalde Municipal)

Miembros de Consejo Municipal

Concejaj I Carlos Humberto Paz Sagastume

Concejaj II Francisco Roque Hernández

Concejaj III Alba Yuri Ramírez Girón de Marchorro

Concejaj IV María del Rosario Méndez Giménez

Concejaj V Rosaura Idvenia Teo Ruiz

Secretaria

Secretario municipal: José Rolando Guerra

Secretaria municipal interina: Alma Lorena Jiménez Cárcamo

Auxiliar de secretaria municipal: Hugo Remberto García Lemus

Recepcionista municipal: Marisol Polanco Salguero
Oficina de servicios públicos
Delegada municipal: Secretaria Bilingüe Elsa Victoria Corleto Ramírez.
Coordinadora de servicios agua potable: Secretaria Ejecutiva Damaris Castro P.
Auxiliar I: P.A.E. Nancy Carolina Tobar Barrientos
Auxiliar II: Bachiller en Computación Cleifi Antonieta Linares Granillo.
Oficina de tesorería
Tesorera municipal: Miriam Medrano
Encargada de contabilidad: Sandy Rocío Gómez Menéndez
Cajero general: Wilmer Leonel Girón García
Encargada de presupuesto: Alicia Pahola Estrada Ocho
Receptor I: Josué Iván Chicas
Encargado de Compras: José Alberto Valles
Receptora II: Erida Montenegro
Encargada de Almacén: Nuvy Castañasa
Delegada del IUSI: Zuly Janeth Guerra
Oficina de dirección municipal de planificación
Coordinador DMP: Arquitecto Douglas Alberto Cetino López
Auxiliar: Arquitecto Byron Antonio Duarte Palma
Secretaria: Patricia Aguilar Ramírez
Oficina de COCODES: Perito Contador Zuly Janeth Guerra
Oficina de Ministerio de Desarrollo Social
Delegada municipal: Licda. Idvenia Teo Ruiz
Facilitadora social: Astrid Onofre Ramírez
Facilitadora social: Marlen de Figuera
Facilitadora social: Luis Alejandro Godoy
Oficina de Trabajo Social
Delegada municipal: Licda. Claudia Raquel Gonzáles
Oficina del MAGA
Delegado municipal: Ingeniero Agrónomo Ismael Guerra
Delegado municipal: Licenciada Amparo Martínez

Auxiliar: Erlin Palma

Oficina de Forestal Municipal y SESAN

Delegado municipal: Efraín Eduardo Alay

Oficina de cultura

Profesora Alva Corado

Licenciada Claudia Delfina González

Armando Brindis Vásquez

Oficina de la mujer

Auxiliar municipal: Perito en administración de empresas

Geonova Carmen Salazar

Oficina de recursos humanos

Jefe de personal: Perito en administración de empresas y publicidad Edgar

Armando Cardona Godoy.

PAE. Laura Elizabeth Aguilar (Auxiliar de Recursos Humanos)

Oficina de matrimonio

Viviana Arrieta (Delegada Municipal)

Sulma Herrera (Auxiliar)

Relaciones Públicas:

Br. Ángel García

Policía Municipal de Transito

Atilio Ramírez Timal

Hegert Rolando Barahona Asencio

Karina Ramírez

Juez de Asuntos Municipales

René Chinchilla

Nidia Mariela Barrientos (Secretaria

1.3. Lista de deficiencias/carencias/ fallas identificadas en la Institución Avaladora

- a) Escuela del municipio sin juegos recreativos.
- c) Mal uso de los recursos naturales propios del municipio, explotación de suelos, contaminación de ríos y lagos, poco cuidado de los lugares de orgullo local.
- d) Pocas fuentes de trabajo en relación a la cantidad de profesionales.
- e) Insuficiencia de presupuesto estatal para la realización de proyectos educativos o con fines ambientalistas.
- f) Poca empatía por parte de algunos trabajadores de la institución hacia los usuarios.
- g) Inusual desarrollo de capacitaciones para el personal que labora en la institución.
- h) Inadecuado proceso para contratación del personal correspondiente.
- i) Carencia de compañerismo por parte de algunos empleados de la institución.
- j) Desconocimiento de algunos trabajadores sobre de las leyes que conciernen la institución.

1.4. Conexión entre la institución avaladora y la institución avalada

Debido a que en la ciudad de Asunción Mita, Jutiapa se detectaron escuelas con necesidades y tomando en cuenta que la intervención a realizarse va dirigida a resolver problemas, la institución avalada tiene a disposición destinar el beneficio de este Ejercicio Profesional Supervisado a una institución educativa publica en jurisdicción de la municipalidad siendo ésta la Escuela Oficial Urbana Mixta, Tipo Federación Asunción Mita, departamento de Jutiapa a la que se le denomina institución avalada para fines de este proceso.

1.5. Análisis Institucional de la institución avalada

1.5.1 Nombre de la institución

Escuela Oficial Urbana Mixta, Tipo Federación, Asunción Mita, Jutiapa.

1.5.1.1 Tipo de institución por lo que genera o su naturaleza

Educativa nacional.

1.5.1.2 Ubicación geográfica

Barrió la Federal, Ciudad Asunción Mita, departamento Jutiapa.

1.5.1.3 Visión

“Personal Docente: Maestros comprometidos con su disciplina de estudio, con su propia actualización, capaces de influir en su quehacer cotidiano, la investigación como una actividad académica que genera el desarrollo del pensamiento y responsables de su estancia en la escuela como motor generador de avance de la educación.

Alumnos: Con su excelente preparación, dedicados al estudio, preocupados por mejorar su nivel cultural, comprometidos educativamente y socialmente para responder con una actividad positiva a los retos de la vida siendo el constructor de su propio destino.

Personal: Personal administrativo altamente capacitado y eficiente para el desarrollo de sus funciones, comprometidos consigo mismo y con la escuela.”

1.5.1.4 Misión

“La escuela Tipo Federación, es una institución del estado que tiene como propósito formar alumnos capaces de ser en el futuro unos profesionales que aporten a la sociedad sus conocimientos, con sólidos valores morales y éticos que contribuyan al desarrollo del país, para mejorarlo en el aspecto político, económico y cultural. Es también parte de la misma fomentar actividades, valores y principios que contribuyan al desarrollo sostenible y a la consecución de la excelencia académica.”

1.5.1.5 Políticas

- ✓ Fortalecimiento de relaciones interpersonales con la comunidad educativa y su entorno-
- ✓ Actualización permanente del docente dentro de las diferentes áreas.
- ✓ Formar a través de una educación integral docente capaces para aportar soluciones a los problemas.

1.5.1.6 Objetivos

1.5.1.6.1 General: Enfocar la educación hacia la afirmación del hombre como persona crítica, analítica con visión de futuro, con capacidad para comprender la realidad, asumir la problemática y proponer alternativas de solución, con mente y espíritu abierto al diálogo, la tolerancia, la justicia, la solidaridad, la búsqueda de la paz y el respeto del medio ambiente

1.5.1.6.2 Específicos:

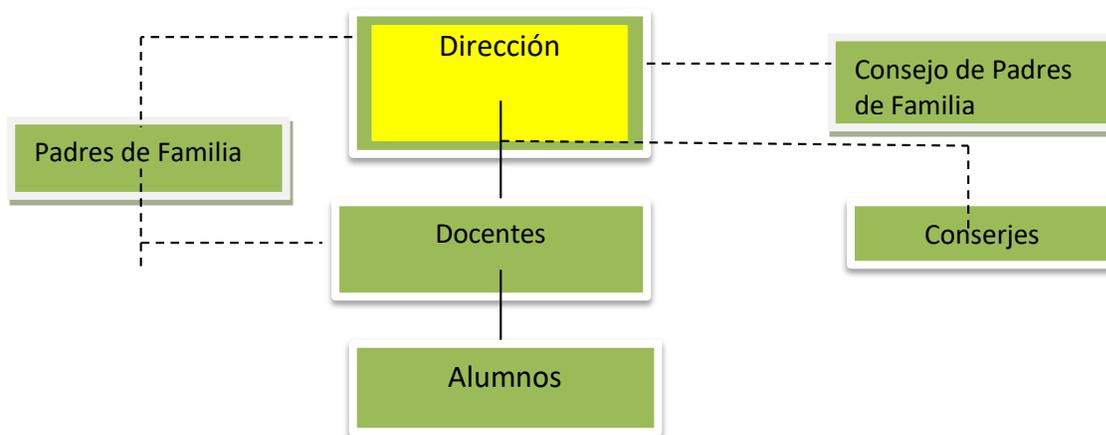
- ✓ Enseñanza participativa para formar entes importantes dentro de un estatus social.
- ✓ Cambiar la enseñanza rígida y tradicional para poder llevar a cabo el proceso enseñanza aprendizaje.
- ✓ Crear conciencia social en el conglomerado estudiantil, a fin de formar profesionales capaces de interactuar en vías de nuevos aprendizajes para que sean partícipes del proceso cultural que nos engrandece.

1.5.1.7 Metas

- ✓ Promover una educación integral que propenda a la formación de una persona educada, enmarcada en los distintos campos del saber humano, mediante el desarrollo de la capacidad para el pensamiento crítico, la responsabilidad ética y cívica.

- ✓ Fomentar el desarrollo del conocimiento a través de la investigación y la actividad creativa en la comunidad estudiantil.
- ✓ Fomentar la excelencia en el dominio de su disciplina como en la aplicación de técnicas, modalidades y métodos de enseñanza.

1.5.1.8 Estructura Organizacional.



Fuente: La información fue brindada por la Directora de la escuela Oficial Urbana Mixta Tipo Federación Lic Juan José Orozco Posadas, Asunción Mita Jutiapa Licenciada Flor de María Pérez González.

1.5.1.9 Recursos

Humanos

1 Directora
Maestros de grado
Alumnos
Conserjes
1 Epesista

Materiales

Amueblado tipo "Pullman"	1
Amueblado típico de madera	1
Cátedras de estructura de metal y plywood con gavetas	15
Cátedras de estructura de metal y plywood sin gavetas	6
Duplicador marca "Gestetner"	1
Escritorio de madera de pino	1
Librera de madera barnizada	
Máquina de escribir marca Royal	1
Mesas de madera de pino	5
Mimeógrafo marca Gestetner	1
Mueble de pino	1
Sillas para sala	4
Sillas de madera de pino	6
Silla giratoria	1
Pupitres de madera de pino	35
Pizarrón de plywood color verde	3
Pupitres unipersonales de metal	100
Pupitres unipersonales de metal color azul	75
Pizarrón con marco de madera	1
Pupitres unipersonal (mesa y silla)	40
Pupitres bipersonal de tubos de metal	20

Pupitres unipersonal tipo paletas	20
Trompeta marca Ludwing	4
Toca-discomarca Phillips	1
Par de platos marca Power Beat	1
Aparato de sonido marca Phillips	1
Guitarra Acústica	1
Triángulos de metal	3
Redoblantes marca Maya	2
Pares de platos de 12 pulgadas	2
Redoblantes marca Power Beat	2
Redoblantes marca Maya color azul	9
Redoblante marca Power beat	1
Redoblante azul	1
Bombo azul	1
Cajas de resonancia color blanco	1
Pares de platos color bronce	2
Cornetas marca Principal	4
Pares de platos marca Power Beat	5
Martillo grande	1
Desarmador	1
Escalera de metal	1
Bascula	1
Físicos	
Aulas	14
Áreas de juego	15
Servicios sanitarios	18

Físicos

14 salones de clases

1 Salón de usos múltiples

1 Salón de cómputo

31 Sanitarios

10 Áreas de juego

3 Bodegas

1 Cocina Salones de Dirección

Financieros

La Escuela Oficial Urbana mixta Tipo Federación Lic. Juan José Orozco Posadas, de Asunción Mita Jutiapa, Cuenta con dos fondos aportados por el Ministerio de Educación, el primer fondo es de gratuidad del cual se realizan dos aportes de Q20.00 quetzales por alumno haciendo un total de Q40.00 por año, el segundo fondo se divide en tres aportes para la refacción escolar con la cantidad de: Q9,722.50 y un fondo de útiles escolares de Q50.00 por alumno a principio de año con un total de: Q12,500.00 y la valija didáctica para los docentes con la cantidad de: Q4,180.00 además se obtienen ingresos diarios de la Tienda Escolar con un monto aproximado de Q75.00 diarios.

1.6. Lista de deficiencias/carencias/fallas identificadas en la institución avalada

- ✓ Inexistencia de juegos recreativos.
- ✓ No existe interés por practicar juegos recreativos con los niños para desarrollar las habilidades psicomotrices.
- ✓ No existen capacitaciones de maestros y alumnos sobre la existencia de juegos recreativos.

1.7. Problematización de las carencias y enunciado de hipótesis-acción

CARENCIAS	PROBLEMAS	HIPOTESIS ACCION
¿Cómo se solucionaría la falta de juegos recreativos?	Falta de juegos recreativos en el centro educativo.	Si se redacta una guía de juegos recreativos entonces se lograría desarrollar en los estudiantes habilidades y destrezas psicomotrices.
¿Cómo se puede resolver la falta de material para trabajar los juegos recreativos?	Falta de interés para hacer la práctica de juegos recreativos con los niños	Si se compra material para juegos recreativos entonces se puede contribuir con el desarrollo de habilidad y destreza psicomotriz
¿Cómo se puede resolver la falta de capacitaciones sobre juegos recreativos?	Falta de interés y conocimiento del tema juegos recreativos para desarrollar habilidades psicomotrices.	Si se gestiona capacitaciones entonces los docentes y estudiantes tendrían un mejor desarrollo educativo.

1.8 Priorización del problema

Guía de juegos recreativos como herramientas para el desarrollo de habilidades psicomotrices en los niños dirigido a docentes de la Escuela Oficial Urbana Mixta, Tipo Federación Asunción Mita, departamento de Jutiapa.

1.9 Selección de problema y su hipótesis-acción

Ejecutada la priorización en consenso con todos los involucrados en la intervención, se hace la selección del problema y su respectiva hipótesis-acción, a la cual se le dará solución con el proyecto a realizar.

CARENCIA	PROBLEMA	HIPOTESIS-ACCION
¿Cómo se solucionaría la falta de juegos recreativos?	Falta de juegos recreativos en el centro educativo.	Si se redacta una guía de juegos recreativos entonces se lograría desarrollar en los estudiantes habilidades y destrezas psicomotrices.

1.10 Análisis de Viabilidad y factibilidad

Después de haber realizado un análisis de viabilidad y factibilidad completo, real y objetivo, considerando que se cuenta con la voluntad política, la autorización y el financiamiento, se determina la opción 1 ya que es el 100% viable y factible para realizar el proyecto.

OPCION 1. Redactar guía de juegos recreativos como herramientas para el desarrollo de habilidades psicomotrices en los niños.

INDICADORES		Opción 1	
1.10.1 FINANCIAMIENTO		SI	NO
1	¿Se cuenta con suficientes recursos financieros?	X	0
2	¿Se cuenta con fondos extras para imprevistos?	X	0
3	¿Se ha establecido el costo total del proyecto?	X	0
1.10.2 ADMINISTRATIVO LEGAL			
4	¿Se tiene la autorización para realizar el proyecto?	X	0
5	¿Se tiene aceptación por las autoridades de la	X	0

	institución para realizar el proyecto?		
6	¿Existen leyes que amparen la ejecución del proyecto?	X	0
1.10.3 TECNICO			
7	¿Se tienen las instalaciones adecuadas para el proyecto?	X	0
8	¿Se diseñaron controles de calidad para la ejecución del proyecto?	X	0
9	¿Se tiene bien definida la cobertura del proyecto?	X	0
10	¿Se tienen los insumos necesarios para el proyecto?	X	0
11	¿Se tiene la tecnología apropiada para el proyecto?	X	0
12	¿Se han cumplido las especificaciones apropiadas en la elaboración del proyecto?	X	0
13	¿El tiempo programado es suficiente para ejecutar el proyecto?	X	0
1.10.4 MERCADO			
14	¿El proyecto tiene aceptación de la región?	X	0
15	¿El proyecto satisface las necesidades de la población?	X	0
16	¿Se cuenta con el personal capacitado para la ejecución del proyecto?	X	0
1.10.5 POLITICO			
17	¿La institución será responsable del proyecto?	X	0
1.10.6 SOCIAL			
18	¿El proyecto genera conflictos entre los grupos sociales?	0	X

19	¿El proyecto beneficia a la mayoría de la población?	X	0
20	¿El proyecto toma en cuenta a las personas no importando el nivel académico?	X	0
TOTALES		19	1

1.11 Intervención (proyecto) seleccionada como viable y factible.

Con base a la priorización de problemas y a la necesidad de contribuir con el ambiente, se selecciona el siguiente problema: ¿Cómo se solucionaría la falta de juegos recreativos para el desarrollo de habilidades psicomotrices en los niños?

La solución propuesta como viable y factible, para darle solución al problema es: guía de juegos recreativos como herramientas para el desarrollo de habilidades psicomotrices en los niños dirigido a docentes de la Escuela Oficial Urbana Mixta, Tipo Federación, Lic. Juan José Orozco Posadas de la ciudad de Asunción Mita, departamento de Jutiapa.

CAPITULO II

FUNDAMENTACION TEORICA

2. JUEGOS RECREATIVOS TRADICIONALES

Son aquellos juegos típicos de una región o país. Mediante los mismos, el niño y la niña es socializado e instruido acerca de las raíces de sus pueblos, de una manera amena y recreada, siendo esto de mucha importancia para seguir preservando la cultura de un país, en suma, constituyen un tesoro nacional de juegos practicados de generación en generación.

Según Aretz (1998) los define como "juegos folklóricos en donde resumen experiencias colectivas de generaciones y por ello constituyen un medio precioso de enseñanza en tanto el niño se enriquece jugando". Igualmente, Bolívar (2001) los conceptualiza como "juegos populares, que pertenecen a la cultura popular venezolana y constituyen un elemento esencial para preservación de nuestras tradiciones, la identidad nacional y la integración del niño al medio que se desenvuelve". (Gracia Millá, 2012.)

En Venezuela existen diversos juegos y juguetes tradicionales producto de la mezcla de influencias que actuaron sobre la formación de la cultura criolla de este país, algunos de ellos requieren algún tipo de objeto o material para su realización y otros no. A continuación se va a detallar cada uno de estos juegos que han divertido a los venezolanos a través de los años. (Gracia Millá, 2012.)

2.1 VENTAJAS Y VALORES EDUCATIVOS DEL LOS JUEGOS TRADICIONALES

El juego en el niño satisface las necesidades básicas de ejercicio, le permite expresar y realizar sus deseos y prepara su imaginación para el desarrollo de su actitud moral y maduración de ideas, pues es un medio para expresar y descargar sentimientos, positivos o negativos, que ayuda a su equilibrio emocional.

Mediante el juego se estima el desarrollo de las potencialidades, la independencia funcional y el equilibrio emocional; por ello, el juego posee valores capaces de generar consecuencias positivas en el individuo, las cuales se pueden clasificar en:

Valor físico: Por medio del juego se descarga energía física, aumenta la flexibilidad y agilidad, como en los juegos de caza, ladrón y policía, entre otros. Se aumenta la resistencia aeróbica y anaeróbica en juegos de carreras, saltos y lanzamientos, además, fisiológicamente se desarrollan y fortalecen músculos y extremidades.

Valor social: Al ofrecer experiencias de relaciones sociales se ayuda a describir el derecho ajeno, a conducirse dentro del grupo social y aprender compañerismo, disciplina, cooperación, liderazgo y comunicación.

Valor intelectual: Permite su interpretación mediante la fantasía, creatividad e imaginación.

Valor psicológico: Cuando influye en la organización de una personalidad equilibrada, a través de la actividad del juego, el niño o la niña tiene la oportunidad de construir su propio Yo, de experimentar sin trabas sus gustos y aficiones sin la rigidez del mundo adulto. (Gracia Millá, 2012.)

2.2 JUEGOS TRADICIONALES CON OBJETOS

LA PERINOLA

Este juguete está formado por dos partes, una superior o cabeza y una inferior o base en la que debe encajar la primera. Ambas partes están unidas por un cordel. Inicialmente la perinola era construida artesanalmente con latas vacías y palos o tallando las partes en madera, actualmente se fabrican con plástico. (Gracia Millá, 2012.)

EL YO-YO

Consta de dos partes circulares unidas en el medio por una pequeña cuña cilíndrica que las mantiene separadas a una corta distancia. En la cuña se enrolla un cordel que permite a la persona hacerlo subir y bajar. Tradicionalmente se fabricaba en madera, hoy día se elabora comercialmente con plástico. Es un entretenimiento de niños y adultos. Los modelos de yo-yo van desde los materiales y formatos más tradicionales hasta algunos con luces y sonidos.

EL GURRUFÍO

Este juguete consta de una lámina circular de madera, lata o plástico, en la cual se realizan dos agujeros a través de los cuales se pasa un cordel o guaral. El cordel se hace girar y luego se estira haciendo que se enrolle y desenrolle para que el disco de vueltas. El gurrufío es, en Venezuela, un juguete normalmente compuesto por dos chapas de botella aplanadas y ensartadas en dos orificios por una cuerda atada a sí misma. Se toma con ambas manos, cada una sosteniendo una parte de la cuerda (normalmente opuestas). (Gracia Millá, 2012.)

EL TROMPO

Tiene forma torneada semicircular y una punta metálica. Se juega enrollándole un cordel o guaral alrededor y lanzándolo al suelo haciéndolo girar sobre su propio eje. Artesanalmente es elaborado en madera o totuma, actualmente se consigue hecho de plástico.

LAS METRAS

Son bolitas de barro, madera, vidrio o porcelana que se hacen rodar sobre el suelo para chocarlas unas con otras. En ocasiones se sustituyen por semillas esféricas. Existen infinidad de variantes para este juego. Hoy en día las metras se hacen de vidrio. Las formas de colores que se ven dentro de ellas se debe a que son pintados cuando el vidrio esta todavía caliente y blando. Luego, el vidrio se corta en pequeños cuadritos que, cuando se enfrían, pasan por medio de rodillos puliéndolos hasta darles su forma redonda.

LA ZARANDA

Este juguete está conformado por una totuma (cuenco que se obtiene de picar en dos partes una semilla hueca y grande) que es atravesada por un palito. En la parte superior del palito se enrolla un cordel que al halarlo hace girar la zaranda.

EL PAPAGAYO

Está formado por una estructura de madera cubierta con papel, tela o material sintético y que vuela por efecto del viento. El también llamado volantín, cometa o papalote se sujeta con una cuerda larga que, al soltarse, se mantiene en el aire. La distancia y la altura se controlan desde el suelo por medio de la cuerda. Desde

tiempos remotos, los papagayos son un pasatiempo divertido para grandes y chicos. Fueron usados por varios pueblos asiáticos y en el antiguo Egipto.

CARRERAS DE SACOS

Es una carrera en la cual los participantes cubren sus piernas con unos sacos que deben sostener con sus manos. Para avanzar sólo es válido saltar, sin soltar el saco. El primero en llegar a la meta es el ganador.

SALTAR LA CUERDA

Este es un juego muy divertido donde dos participantes deben tomar los extremos de la cuerda y la harán girar, al mismo tiempo los demás participantes saltarán sobre ella, y el que toque las cuerdas será descalificado, se aumentará poco a poco la velocidad de girar la cuerda, de acuerdo a la duración del participante que esta saltando, gana la persona que soporte más tiempo saltando la cuerda.

LA PAPA SE QUEMA

Los jugadores realizan un círculo y con un balón se lo van pasando uno a uno y van cantando: La papa se quema, se quema la papa..., hasta que dicen se quemó y al jugador que le quede el balón en ese momento saldrá del juego y realizará una penitencia.

LA CUCHARA Y EL LIMÓN

Es un juego tradicional que requiere pocos materiales para ser realizado y divertir a un numeroso grupo de niños. Tan sólo con una cuchara de plástico y un limón, o a veces también se usa un huevo duro, pelotas de ping-pong o hasta bolas de papel aluminio. Se puede jugar individualmente o por equipos y es necesario trazar una línea de salida y otra de llegada.

La carrera individual consiste en que cada jugador corre con una cuchara en la mano y dentro de la cuchara llevará el limón o el material que seleccione, luego salen todos desde la línea de partida y corren lo más rápido posible intentando que el limón no se caiga. Si esto sucede, el jugador se para, lo recoge, lo coloca en la cuchara y sigue corriendo.

EL PALO ENCEBADO

Un grupo de participantes intenta trepar a un palo o poste que ha sido previamente engrasado para aumentar la dificultad de la tarea. ¡Quién lo logre gana!

EL PALITO MANTEQUILLERO

Un participante esconde un palito o varita y el resto debe buscarlo. El que sabe la ubicación, ofrece pistas a los participantes usando la palabra "caliente" cuando están cerca y "frío" cuando están lejos.

2.3 JUEGOS TRADICIONALES SIN OBJETOS

LAS RONDAS

Este juego, mayoritariamente jugado sólo por niñas, consiste en la formación de un círculo en el que los participantes se agarran de las manos y cantan canciones típicas de esta actividad. La música y letra de las canciones puede variar según la región, en Venezuela son populares arroz con leche, la señorita y a la víbora de la mar. (Regina, M. 1999).

EL GATO Y EL RATÓN

Los jugadores hacen un círculo con las manos enlazadas, un jugador dentro del círculo es el ratón, otro jugador fuera del círculo es el gato; el gato trata de agarrar al ratón. Los jugadores del círculo ayudan al ratón e impiden al gato, levantando y bajando los brazos. El gato no puede romper el círculo, si el gato logra agarrar al ratón, otros jugadores harán estos papeles.

LA GALLINA CIEGA

Este juego consiste en una serie de personas que se reúnen en forma de círculo y en medio se ubican dos jugadores donde uno de ellos le cubre los ojos al otro con un pañuelo, trapo u otro material con el fin, que no pueda ver a sus compañeros ni donde se dirige, luego, el ayudante le da una serie de vueltas (alrededor de 5 ó 10) para que éste pierda el sentido de orientación y por último lo suelta para que busque y toque a los otros participantes. El que sea atrapado será el próximo en ser "la Gallina Ciega". Cuando estén jugando, para poder ayudar a la Gallina Ciega a conseguir sus presas, los jugadores normalmente le hablan o le dan pistas de donde se encuentran.

LOCO ESCONDIDO

El juego se basa en que uno de los participantes le toca contar mientras los otros se esconden, cuando estos se han escondido el jugador deja de contar y los comienza a buscar, y el que quede de ultimo en encontrar será el loco. Si el jugador encontrado de último toca el "tai" antes del contador, sigue contando el mismo, y si el contador toca el "tai" primero, el jugador encontrado de último pasa a contar. (Regina, M. 1999).

LOCO PARALIZADO

Este juego consiste en que un jugador es el loco y los otros jugadores salen corriendo, el jugador que es loco tratara de tocar a uno de los otros, y al momento de hacerlo este queda paralizado hasta que alguno de su mismo equipo lo toque y deje de ser paralizado y el jugador que es tocado tres (3) veces pasa a ser el loco.

EL AVIÓN

Se dibuja un avión en el piso y se le colocan los números en cada uno de los cuadros, uno de los jugadores lanzará una piedra en el cuadro numero uno y procede a saltar con un pié, menos en el cuadro donde se encuentra la piedra. Así sucesivamente hasta llegar al final. En las casillas cinco y nueve descansa apoyando los dos pies. Para regresar se da la media vuelta y avanza recogiendo la piedra al llegar al lugar donde está.

Después lanza la piedra a la segunda casilla y repite el proceso. Si en algún momento falla por no lanzar la piedra al lugar que corresponde o por pisar mal, vuelve a empezar. Si consigue completar el cuadro completo, marca una casilla en la que los demás jugadores no pueden pisar pero el sí.

ALE LIMÓN

Consiste en que dos jugadores se toman de las manos haciendo un puente y el resto pasará por debajo, mientras cantan “Ale limón, ale limón el puente se ha caído luna y sol, déjanos pasar con todos los niños de la capital, el de adelante corre mucho y el de atrás se quedará, se quedará...! Se quedó”. Cuando uno de los jugadores quede atrapado en el puente puede decidir irse para detrás de los jugadores que lo están haciendo y cuando ya todas estén para cada lado se halan un equipo contra el otro hasta que se suelten de las manos. (Regina, M. 1999).

LA CANDELITA

Cuatro niños se esconden detrás de cuatro columnas o árboles, un quinto participante se acerca a uno de ellos y pide "una candelita", el niño en el árbol o columna dirá "por allá fumea" señalando hacia otro de los participantes. Mientras el que busca la candelita se dirige al lugar indicado, el resto se moviliza intercambiando posiciones, el que busca la candelita debe ocupar el puesto de uno de ellos en ese instante. El que se quede sin árbol será el siguiente en buscar la candelita.

2.4 BENEFICIOS QUE APORTA LOS JUEGOS RECREATIVOS TRADICIONALES

1 herramienta de socialización

Es una de las mejores formas de socializar, los niños que viven en un entorno cercano se conocen y quedan para quedar a jugar, incluso no es necesario quedar, el simple hecho de estar en la calle con un saltador o con una pelota, ya hace que otros niños se acerquen y jueguen juntos.

2 desarrollo físico corporal

Se hace ejercicio físico, cada vez son más los estudios que hablan de sedentarismo en los niños y sumado a unos malos hábitos alimenticios, hacen que cada vez haya más obesidad infantil con los problemas que eso conlleva en un futuro. **Con el juego se corre, se salta, se baila.** Con ello se adquiere **más fuerza muscular y coordinación.**

3 sentido rítmico

Aporta sentido rítmico al cuerpo, a través de muchos juegos, danzas o bailes el niño **se familiariza con las pausas asociadas a los movimientos.**

4 fuente de vivencias

Se tienen vivencias inolvidables fuera del entorno familiar, se relacionan niños de la misma edad, con sus mismas inquietudes y pensamientos. Se aprende a compartir con los demás niños. Se comparten tanto juguetes o herramientas de juego como vivencias

5 desarrollo de imaginación

Se desarrolla la imaginación. No hace falta tener un juguete elaborado ni algo muy costoso. Los juegos desarrollan el uso del propio cuerpo o de los elementos que nos ofrece la naturaleza (arena, piedras, ramas, flores..). Con la imaginación además se pueden convertir objetos en desuso o reciclados en cualquier juguete que para los niños es un verdadero tesoro...

6 **carácter empático**

Desarrolla la empatía en el niño. Los juegos crean roles que los niños caracterizan, les hace ponerse en distintas situaciones , teniendo que resolver sus propios conflictos, pueden ser juegos eliminatorios , en los que a veces se ganará y otras veces no. Además la mayoría de los juegos tienen “reglas” más o menos sencillas que al participar en el juego hay que acatar...

7 **diversión sin fronteras**

Los juegos tradicionales se pueden realizar en cualquier momento y lugar. Tienen nombres distintos dependiendo de la zona en la que se jueguen, pero son comunes a todos los niños.

8 **seguridad personal**

Los juegos fomentan la seguridad en sí mismo de los niños y hacen que se desenvuelvan con más facilidad con los demás. Tienen que fiarse de los demás compañeros y el vínculo de confianza les crea una seguridad en sí mismo...(Regina, M. 1999).

9 son atemporales

Los juegos pasan de padres a hijos. Son atemporales, pueden sufrir algunos cambios pero la esencia es la misma.

A veces pensamos que es otro tiempo y que las cosas han cambiado mucho, pero los niños siempre serán niños y el denominador común sea la época que sea, será la diversión.

10 crea lazos de amistad

Se crean unos lazos de amistad que perduran en la mayoría de los casos durante toda la vida. Los amigos de juegos de la infancia, pasado el tiempo, los recordamos con un cariño muy especial , al igual que todos los recuerdos de esa etapa de nuestra vida.

2.5 LAS VENTAJAS DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE

Los niños juegan para divertirse, pero el juego también es un aspecto importante de su aprendizaje y su desarrollo. El juego ayuda al niño a ampliar sus conocimientos y experiencias y a desarrollar su curiosidad y su confianza. Los niños aprenden intentando hacer cosas, comparando los resultados, haciendo preguntas, fijándose nuevas metas y buscando la manera de alcanzarlas.

El juego también favorece el desarrollo del dominio del lenguaje y de la capacidad de razonamiento, planificación, organización y toma de decisiones. La estimulación y el juego son especialmente importantes si el niño padece una discapacidad.

Las niñas y los niños tienen que disfrutar de las mismas oportunidades en el juego y en las relaciones con los demás miembros de la familia. El juego y la relación con el padre ayuda a afirmar el vínculo entre el padre y el niño o la niña.

Los miembros de la familia y otros cuidadores pueden ayudar al niño a aprender asignándole tareas sencillas con instrucciones claras, proporcionándole objetos para sus juegos y sugiriéndole nuevas actividades, sin dominar en exceso el juego del niño. Sólo deben observarlo atentamente y seguir sus ideas.

Los adultos deben ser pacientes cuando un niño muy pequeño insiste en hacer algo solo. Los niños aprenden intentando algo hasta que lo consiguen. Siempre que el niño esté a salvo de cualquier peligro, esforzarse por hacer algo nuevo y difícil es un avance para el desarrollo infantil.

Todos los niños necesitan diversos materiales simples para jugar que se adapten a la etapa de desarrollo en que se encuentren. Agua, arena, cajas de cartón, bloques de construcción de madera y cazuelas y tapaderas son juguetes tan buenos como los que se pueden comprar en una tienda.

Los niños cambian constantemente y desarrollan nuevas capacidades. Los adultos deben darse cuenta de estos cambios y seguir la iniciativa del niño para ayudarlo a desarrollarse más rápidamente.

2.6 EL JUEGO COMO FACILITADOR DE APRENDIZAJES

- El juego es esencial y universal, se da en todas las culturas y en todas las sociedades.
- Es una actividad que se da de forma natural en el inicio del desarrollo vital.

- Se trata de una actividad que no es exclusiva de los seres humanos, sino que todos los mamíferos juegan. Las madres enseñan a través del juego actividades y comportamientos básicos de supervivencia como la caza, la interacción con el medio, destrezas y habilidades, etc.
- El juego y la actividad lúdica es facilitador de la *sinaptogénesis*, es decir, facilita el desarrollo de conexiones sinápticas entre las neuronas y la transmisión de información entre éstas. La formación de sinapsis, a pesar de que se produce a lo largo de toda la vida de una persona, es especialmente importante en las primeras fases del desarrollo madurativo cerebral de un niño, donde gracias a la plasticidad neuronal el efecto sobre los factores de crecimiento neuronal es mayor.

Según Gracia Millá (2012), el juego es una actividad natural de inicio en la primera infancia que se produce por:

- El impulso que tienen los niños hacia el movimiento y la exploración del entorno.
- La necesidad que tienen de contacto afectivo y social.
- La comprensión y uso del medio en el que viven.
- La exposición estimular de objetos y materiales ante el niño/a que puedan servir como herramientas de juego.
- Motor de experimentación.

La actividad lúdica y el juego también sirven como herramienta del desarrollo emocional. Es un factor favorecedor motivacional y está directamente relacionado con el bienestar físico y emocional de los niños.

El juego favorece el aprendizaje de todas las áreas del desarrollo infantil:

- Área Sensorial: sentidos y percepción.
- Área Motriz: motricidad fina, motricidad gruesa y propiocepción.

- Área Cognitivo: memoria, atención, cognición, procesamiento lógico.
- Área comunicativa: lenguaje, expresión, interacción, diálogos, rituales.
- Área afectiva: superación de miedos, angustias, fobias.
- Área social: roles, competencia, resuelve conflictos.

Al ser una actividad placentera, el contacto con los objetos de juego se busca de manera intencionada y permite a los niños el uso de distintas habilidades y destrezas, que exigen esfuerzo, concentración y favorece la expresión de sentimientos y el establecimiento de vínculos emocionales entre las personas involucradas en el juego, ya que tiene un alto componente de simulación e imitación al ser un formato interactivo entre los niños/as y su entorno.

2.7 DESARROLLO DEL JUEGO EN LAS ETAPAS INFANTILES

Para Rodolfo (1996) "no hay ninguna actividad significativa en el desarrollo de la simbolización del niño, ni en la estructuración del niño que no pase por el jugar."

Según la *Teoría de Piaget*, la relación del niño con el entorno mediante los juguetes, es diferente en cada fase del desarrollo infantil y viene determinada por diferentes factores y por el nivel real de desarrollo y el potencial de aprendizaje en cada etapa:

En el caso de los bebés (0-18 meses) jugar es la interacción con los adultos. El bebé responde a los juegos y estímulos lúdicos que el adulto le presenta y expone (miradas, muecas, sonrisas, objetos, palabras, etc.) Los bebés necesitan del adulto como mediador del juego. El juego en esta etapa es de tipo motor (manipulación de objetos) y su función es la del desarrollo de los sentidos, el control de la coordinación, descubrir cualidades físicas de los objetos, descubrir las posibilidades propias.

A la edad de 2-3 años aparece la capacidad simbólica.

Entre los 3 y 6 años, se desarrolla el lenguaje como herramienta dentro del juego simbólico. Los juegos se basan principalmente en el movimiento y entre sus

funciones se encuentra el fomento de la curiosidad, la representación de la realidad del niño (sentimientos, angustias, miedos, deseos, etc.), la realidad como un ensayo.

Entre los 6 y los 8 años, aparece el juego reglado y la socialización. En esta etapa los niños mediante el juego desarrollan la inteligencia lógica, el razonamiento, la cooperación, la motricidad fina, el **autocontrol**, la superación a la frustración y el **auto-estima**.

El juego necesita de instrumentos. Estos instrumentos varían en función de las diferentes etapas del desarrollo infanto-juvenil:

1. El primer juguete del niño es su propio cuerpo.
2. El segundo juguete es la madre (pecho, manos, cara).
3. Los siguientes juguetes del niño son las personas que le rodean.
4. Los objetos cotidianos.
5. Los juguetes externos y los propios entornos naturales.
6. Nuevas tecnologías, juegos creados por uno mismo, juegos sociales.

2.8 BENEFICIOS DEL JUEGO EN LOS TRASTORNOS DEL NEURODESARROLLO Y TDAH

Para Winnicott, "lo natural es el juego y es por sí mismo, también una terapia".

Según Vygotsky (1993) "el juego es el triunfo de la Realidad sobre la percepción". En la infancia el juego favorece la conceptualización de la realidad, la simbolización, la capacidad de abstracción, la adquisición de destrezas, habilidades y competencias, la enculturación y la socialización.

Por medio del juego se desarrollan competencias artísticas y creativas; y también la motricidad, el lenguaje, la cognición, la regulación afectiva y emocional, las actitudes y valores. (Gracia Millá, 2012.)

Debido a la influencia tan directa que tiene el juego sobre el desarrollo cerebral y madurativo es una herramienta esencial en las intervenciones en los trastornos del

neurodesarrollo (**trastorno por déficit de atención e hiperactividad, trastornos del aprendizaje**, trastornos del espectro autista, trastornos perceptivos, trastornos del movimiento y Kinestésicos, etc.)

El juego interviene en estos casos sobre las dificultades tempranas cognitivas, el funcionamiento cognitivo global y los factores de riesgo de Neuro-desarrollo.

Según la *Teoría de la Zona Proximal de Desarrollo (ZPD)* de Vygotsky, la zona proximal es la distancia entre el nivel real de desarrollo y el nivel de desarrollo posible. Para este autor, el juego es una excelente zona de desarrollo próximo (Vygotsky, 1993.)

Antes de los seis años, los niños hacen de la Realidad, un juego. Todo se juega antes de esta etapa (maestros y profesores, papás y mamás, médicos, hermanos, familia, etc.) mediante el juego, los niños comprenden y predicen los comportamientos y los matices sociales y emocionales de los demás, mediante la observación de las personas que les rodean.

Por este motivo, se vuelve un elemento fundamental en trastornos como el Trastorno por déficit de atención e hiperactividad donde a consecuencia de los déficits cognitivos, de **autorregulación emocional**, ejecutiva y motora, e incluso de interacción con el medio, tienen dificultades y deficiencias en el comportamiento social adaptativo y funcional.

Al recrear jugando las pautas de funcionamiento social de las personas que les rodean, primero a través de la observación y después a través de la imitación de sus conductas con el juego, los niños aprenden a reconocer las emociones faciales, los gestos, la manera de hablar, la forma de dirigirse, el uso del lenguaje adecuado al contexto, el uso de movimientos corporales, la organización jerárquica, las características propias de cada rol. etc., es decir, adquieren y desarrollan la cognición, la comunicación y la interacción social.

El juego reglado, que aparece en torno a los 6-8 años, como se indica anteriormente, es especialmente importante en el caso de los niños/as con TDAH, pues depende también de la capacidad del niño/a de asumir e interiorizarlas reglas. En el caso de los niños con TDAH con déficits en el control de impulsos, dificultad de seguir normas y pautas y responder a la frustración de la pérdida, el juego debe contener reglas básicas de funcionamiento estrictas y claras donde quedé muy presente y se determine qué se puede y qué no se puede hacer en cada momento y las consecuencias de no cumplir las reglas, así como las condiciones previas y posteriores de las acciones.

Un paso previo al deporte reglado, y que tanto niños con TDAH como niños sin él han de pasar, es el pre-deporte. En éste iremos introduciendo a los niños en las dinámicas propias de los deportes de una manera lúdica y paulatina, a través del uso modificado de las reglas de los mismos. El conjunto de reglas que ha de dominar cualquier individuo en un deporte reglado es muy elevado, por lo tanto, no podemos dar el paso del juego libre al deporte sin más, sino que debemos ir introduciendo versiones "relajadas" de las reglas y poco a poco ir concretándolas y aumentándolas hasta alcanzar el conjunto de las mismas.

De esa manera evitaremos que los niños se frustren por no alcanzar un dominio total y adquieran una animadversión a determinados deportes o, en casos extremos, a la práctica deportiva en general.

Estos marcos de referencia a la hora de iniciar una actividad lúdica o juego, especialmente si se trata de una actividad social, favorece el clima de ocio pero también trabaja el aprendizaje de estrategias internas subyacentes.

Las **intervenciones psicopedagógicas** con niños con TDAH se ven beneficiadas cuando introducimos elementos lúdicos y dinámicos, como pizarras digitales, juegos de construcción manual, fichas y láminas de colores, elementos para la psicomotricidad (balones, cuerdas, luces...) lo que favorece el incremento del interés y la motivación por la tarea y el aprendizaje y la socialización. (Regina, M. 1999).

Así, entre los beneficios de la terapia psicopedagógica grupal de juego en el **TDAH infantil**, se encuentran:

- Expresar libremente sus sentimientos
- Ensayar y aprender nuevos estilos de comportamiento y de relación carentes de hostilidad
- Aumento de la motivación, el interés y el esfuerzo
- Facilitar la autovaloración
- Desarrollar autocontrol y tolerancia a la frustración
- Adquirir y entrenar las habilidades sociales
- Disminuir emociones negativas de miedo, rabia, envidia
- Disminuir los sentimientos de Infelicidad, inseguridad, temor y aislamiento
- Mejorar su baja autoestima
- Desarrollar la confianza
- Lograr Autonomía
- Adaptarse a las demandas de la cotidianidad
- Analizar y corregir esquemas de comportamiento inadecuados
- Reflexionar sobre sus conductas
- Empatizar
- Adaptarse a las normas sociales
- Adquirir valores: reconocer y respetar al otro
- Desarrollar conceptos corporales

2.9 NUEVAS TECNOLOGÍAS: NUEVOS JUGUETES

En los últimos años se ha producido un cambio muy significativo en las formas de juego. Con el desarrollo de las nuevas tecnologías y el impulso de los juegos interactivos (consolas, videojuegos, ordenadores, teléfonos móviles, *Wii*, recreativos, juegos 3D, etc.) los juegos han adoptado nuevas formas y nuevos escenarios. El juego ha pasado de ser una acción que transcurre mediante un objeto físico, a una acción virtual donde la recreación de la realidad viene ya presentada y el niño-adolescente tiene sólo que guiar y dirigir los movimientos dentro de ese escenario. Los niños ya no tienen la necesidad de construir sus

propias realidades mediante la imitación, recreación o la imaginación, sino que las realidades vienen ya presentadas en diferentes formatos visuales (pantallas, videojuegos, tecnología...). Esto no sólo afecta al desarrollo cognitivo del niño, sino que también afecta a los formatos de interacción social, las vías de comunicación cambian y se reducen destacando el juego individual y la auto-competición.

El desarrollo de estas nuevas vías de juego por tanto, dificulta el desarrollo óptimo de relaciones sociales, la relación del niño con el medio natural, el desarrollo de áreas del lenguaje y la comunicación, el desarrollo de áreas afectivas y cognitivas, potencia el riesgo de adiciones tecnológicas desde niños, e incluso un desarrollo de las vías de procesamiento visual en detrimento de las vías auditivas.

Las consecuencias de estos cambios en los formatos de juegos, especialmente desde edades tempranas, según los expertos, son desconocidas y no se conoce a día de hoy el impacto futuro que puedan tener.

2.10 RECOMENDACIONES SOBRE UN JUEGO SALUDABLE E INTERVENCIÓN MEDIANTE EL JUEGO

- Evitar juegos solitarios.
- No utilizar protagonistas que utilizan la fuerza y el poder para vencer.
- Acabar con el mito: no hay juguetes de niños y de niñas. Los juguetes se deben mezclar y cada niño y niña debe jugar con juguetes "destinados a ambos sexos".
- Proporcionar menos cantidad de juguetes y más calidad de juego en familia, mediante una buena comunicación lúdica y afectiva.
- Llevar un control sobre el uso y abuso de determinación juegos.
- Combinar juegos de carácter meramente lúdico con juegos educativos.
- El juego es una herramienta pedagógica irremplazable. (Regina, M. 1999).

REFERENCIA

- Gracia Milla, M^a. (2012) El juego como facilitador del aprendizaje. Curso Internacional de Actualización en Neuro-pediatría y Neuropsicología Infantil. Valencia.
- Regina, M (1999). Los juegos tradicionales y sus proyecciones pedagógicas.
- Sanchez, Y. (n.d) (2010) Plan de actividades para mejorar la participación de los niños y niñas en juegos tradicionales.

CAPITULO III

3. Plan de Acción o de la intervención (proyecto)

3 Aspectos Generales

3.1 Título del proyecto

Guía de juegos recreativos como herramientas para el desarrollo de habilidades psicomotrices en los niños dirigido a docentes de la Escuela Oficial Urbana Mixta, Tipo Federación Asunción Mita, departamento de Jutiapa.

3.2 Hipótesis acción

Si se redacta una guía sobre juegos recreativos entonces se logra el desarrollo de habilidades psicomotrices en los niños.

3.3 Problema seleccionado

¿Cómo se solucionaría la falta de juegos recreativos?

3.4 Ubicación Geográfica

Escuela Oficial Urbana Mixta, Tipo Federación de Asunción Mita, departamento de Jutiapa

3.5 Gerente Ejecutor de la Intervención

Epesista: Rosa Etelvina Chavarría Martínez

3.6 Unidad Ejecutora

Facultad de Humanidades de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

Municipalidad de asunción Mita.

Escuela Oficial Urbana Mixta, Tipo Federación

3.7 Descripción de la intervención

El proyecto a ejecutarse consiste en proporcionar a los niños diferentes tipos de juegos recreativos, esto será llevado a cabo mediante procesos de gestión, con el propósito de cumplir con lo establecido y culminar satisfactoriamente lo planificado y programado, dando respuesta y solución al problema planteado. Con la finalidad de concientizar a docentes que la utilización de juegos recreativos como herramientas ayudan a desarrollar las habilidades psicomotrices en los niños.

3.8 Justificación de la intervención

Después de analizar, mediante la guía de juegos recreativos como herramientas para el desarrollo de habilidades psicomotrices en los niños dirigido a docentes de la Escuela Oficial Urbana Mixta, Tipo Federación, Asunción Mita, departamento de Jutiapa., se localizan cada uno de los problemas y necesidades de la Escuela. Mismos que posibilitan el análisis y criterios de viabilidad y factibilidad determinándose que el problema es: Uso inadecuado de herramientas para el desarrollo de habilidades psicomotrices debido a la falta de orientación a los docentes y alumnos sobre cómo aprovechar dichos juegos recreativos y desconocer en qué forma contribuyen en la formación de los niños.

3.9 Objetivos del proyecto

3.9.1 General

Contribuir con el centro educativo, elaborando una guía de juegos recreativos como herramientas para el desarrollo de habilidades psicomotrices en los niños de la Escuela Oficial Urbana Mixta, Tipo Federación, Asunción Mita, departamento de Jutiapa, y lo más importante ser agente multiplicador de cambios y valorar la educación de los niños.

3.9.1 Específicos

Redactar guía de juegos recreativos como herramientas para el desarrollo de habilidades psicomotrices en los niños dirigido a docentes de la Escuela Oficial

Urbana Mixta, Tipo Federación, Asunción Mita, departamento de Jutiapa, pues sirve como base para los niños en el centro educativo.

3.10 Actividades para el logro de objetivos

- ✓ Redactar 1 guía de juegos recreativos como herramientas para el desarrollo de habilidades psicomotrices en los niños dirigido a docentes de la Escuela Oficial Urbana Mixta, Tipo Federación, Asunción Mita, departamento de Jutiapa

- ✓ Socializar a un total de 15 docentes y 30 niños sobre cómo utilizar los juegos recreativos para ser parte de una sociedad que valora y se involucra en crear un ambiente sano, educativo y saludable.

3.11 Cronograma

No	Actividades Fechas	Programado	P	Enero		Febrero		Marzo				Abril				Mayo					
		Ejecutado	E	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Determinación, ubicación del Proyecto, y presentación de plan para su aceptación.	P																			
		E																			
2	Gestiones ante autoridades municipales y educativas para la elaboración del proyecto, entrevistas con Directora y Docentes	P																			
		E																			
3	Elaboración de Guía, Capacitación a docentes y alumnos del Centro Educativo	P																			
		E																			
4	Entrega de aporte pedagógico	P																			
		E																			
5	Elaboración de informe final, entrega	P																			
		E																			

Referencias:

P= Programado 
E= Ejecutado 

3.12 Recursos

3.12.1 Humanos

1 Epesista
30 Alumnos
15 Docentes

3.12.2 Equipo

1 Computadora
1 Impresora
200 Hojas de papel bond
2 Cartuchos de Tinta para Impresora
1 Fotocopiadora
1 Cámara Digital

3.12.3 Materiales

Capiruchos
Sancos
Trompos
Barriletes
Globos
Costales
Cincos
Cuerdas
Yo-yos

3.12.4 Físicos

Escuela Oficial Urbana Mixta, Tipo Federación, Asunción Mita,
Departamento de Jutiapa

3.13 Presupuesto

No.	Fuentes de financiamiento	Descripción	Monto
1	Epesista Rosa Etelvina Chavarría Martínez	Capiruchos, hulas hulas, yoyos, ligas, yaks, sancos, trompos, tikitaka, cincos, cuerdas, costales, globos, barriletes.	Q 1640.00
2	Epesista Rosa Etelvina Chavarría Martínez	Refacción Impresiones, hojas. Total.	Q. 350.00 Q. 200.00 Q. 550.00
3	Varios		Q. 100.00
4	TOTAL		Q. 2840.00

3.14 Beneficiarios (directos, indirectos)

Beneficiarios directos

15 docentes y 30 alumnos de cuarto primaria de la Escuela Oficial Urbana Mixta, Tipo Federación Juan José Orozco Posadas jornada Vespertina.

Beneficiarios indirectos

300 alumnos Escuela Oficial Urbana Mixta, Tipo Federación, Asunción Mita, Departamento de Jutiapa.

Fuentes de Financiamiento

Epesista Rosa Etelvina Chavarría Martínez	
TOTAL.	Q 2840.00

CAPITULO IV

4. Ejecución y sistematización de la intervención.

Esta fase constituye uno de los aspectos más relevantes del proyecto, ya que permite la relación entre los objetivos y metas propuestas, a efecto de desarrollar una serie de actividades para obtener los logros y resultados.

A continuación se detallan las actividades y resultados de lo programado:

4.1 Actividades y Resultados:

No.	ACTIVIDADES	RESULTADOS
1.	Visitas al alcalde e instituciones educativas para la realización del EPS	Se obtuvo respuesta positiva por parte de autoridades municipales y educativas
2.	Visita al centro educativo seleccionado para elaboración de diagnóstico del establecimiento.	Se efectuó una visita al centro educativo seleccionado donde se pudo observar el estado del mismo y los recursos con los que cuenta.
3.	Entrevista a Directora y docentes del centro educativo.	Se efectuó una entrevista con la directora y docentes del centro educativo donde se logró obtener información acerca del establecimiento y se planteó el proyecto.
4.	Investigación bibliográfica en páginas de Internet y otras fuentes, para la elaboración de la guía.	Elaboración de guía con la información recabada.
5.	Presentación de la guía y corrección de la misma	Realización de cambios sugeridos y aceptación por las autoridades
6.	Reunión con los maestros y	Aceptación de la guía y proyecto por parte

	estudiantes para presentar la guía y proyecto a ejecutar en el centro educativo.	de los maestros del centro educativo.
7.	Entrega de informe final al asesor para revisión	Se procedió la revisión para la corrección.

4.2 Productos y Logros del Proyecto

3.2.1 Producto	3.2.2 Logros
<p>Guía de juegos recreativos como herramientas para el desarrollo de habilidades psicomotrices en los niños dirigido a docentes de la Escuela Oficial Urbana Mixta, Tipo Federación Asunción Mita, Departamento de Jutiapa.</p>	<p>Se contribuyó con la guía de juegos recreativos como herramientas para el desarrollo de habilidades psicomotrices en los niños dirigido a docentes de la Escuela Oficial Urbana Mixta, Tipo Federación Asunción Mita, Departamento de Jutiapa.</p> <p>Se redactó guía para concientizar a los docentes de la importancia de utilizar juegos recreativos como herramientas para el desarrollo de habilidades psicomotrices en los niños.</p> <p>Se Socializó la guía de juegos recreativos como herramientas para el desarrollo de habilidades psicomotrices en los niños dirigido a docentes de la Escuela Oficial Urbana Mixta, Tipo Federación Asunción Mita, Departamento de Jutiapa.</p>



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala



UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA FACULTAD DE HUMANIDADES

COMPILADOR: Rosa Etelvina Chavarría Martínez

Licenciatura en Pedagogía y administración educativa



**Guía de juegos
recreativos como
herramientas para el
desarrollo de habilidades
psicomotrices en los
niños dirigido a docentes
de la Escuela Tipo
Federación Asunción
Mita, Jutiapa.**

ASESORA: Licda. Dolores del Carmen Hernández Castro

ÍNDICE

Introducción	i
Objetivos	ii
Justificación	iii
Capítulo I	1
1. ¿Qué son juegos recreativos?	2
1.1. Clasificación de los juegos recreativos	2
1.1.1 Juegos Autóctonos	2
1.1.2 Juegos Populares	2
1.1.3 Juegos Tradicionales	3
Capítulo II	
2. Características a lograr con los juegos	4
2.1 Importancia de los juegos recreativos	5
2.2 Beneficios de los juegos recreativos	5
2.3 Desarrollo de habilidades	7
2.3.1 Psicomotricidad gruesa	8
2.3.2 Psicomotricidad fina	9
Capítulo III	
3. Tipos de juegos recreativos	10
3.1 Zancos	11
3.2 Escondite	11
3.3 Avioncito	12
3.4 Carrera de sacos	12
3.5 Canicas	13

3.6 Trompo	13
3.7 Yo-yo	14
3.8 Perinola	15
3.9 Capirucho	15
3.10 Hula-hula	16
Referencias	17

INTRODUCCIÓN

Guía de juegos recreativos como herramientas para el desarrollo de habilidades psicomotrices en los niños de la Escuela Tipo Federación Juan José Orozco Posadas de Asunción Mita, departamento de Jutiapa. Tuvo como objetivo principal sensibilizar a los docentes acerca de la importancia, elaboración y práctica de juegos recreativos como herramientas para el desarrollo de habilidades psicomotrices mediante capacitaciones y la práctica de los juegos.

Se realizó el diagnóstico de la institución con el propósito de solucionar un problema urgente, se detectó como problema el uso inadecuado de herramientas o juegos recreativos. Se trazó el objetivo que se perseguía para lograr el éxito en la ejecución. También se establecieron metas, logros del proyecto planteado para ser alcanzados, tomándose como referencia la etapa de ejecución se pueden mencionar las diferentes actividades realizadas en la capacitación y en la implementación de la práctica de los juegos recreativos.

OBJETIVOS

Objetivo general

- Proporcionar una guía un instrumento de consulta para orientar adecuadamente a los docentes de la Escuela Tipo Federación, Juan José Orozco de Asunción Mita sobre el uso adecuado de los juegos recreativos como herramientas para desarrollar habilidades psicomotrices en los niños.

Objetivos específicos

- Reconocer los beneficios que genera trabajar juegos recreativos como herramientas en el aprendizaje de los niños.
- Capacitar a docentes y niños de la Escuela Tipo Federación Juan José Orozco Posadas de Asunción Mita, departamento de Jutiapa sobre el manejo de juegos recreativos como herramientas para desarrollar habilidades psicomotrices.

JUSTIFICACION

El propósito de esta guía es sensibilizar, orientar y concientizar a los docentes de la Escuela Oficial Urbana Mixta Tipo Federación Juan José Orozco Posadas de Asunción Mita, sobre la importancia de la utilización de juegos recreativos como herramientas para el desarrollo de habilidades psicomotrices en los niños. El proyecto es de suma importancia para el ser humano puesto que los niños son el futuro de Guatemala, es necesario que todos los docentes contribuyan con el interés de buscar nuevas formas de aprendizaje y buscar alternativas para llamar el interés de los niños. Para ello se plantea el proyecto denominado “Guía de juegos recreativos como herramientas para el desarrollo de habilidades psicomotrices en los niños de la escuela Tipo Federación Asunción Mita, Jutiapa.

CAPITULO I

1. ¿Qué son juegos recreativos?

Un juego es una actividad recreativa donde intervienen uno o más participantes. Su principal función es proporcionar diversión y entretenimiento a los jugadores. De todas formas, los juegos pueden cumplir con un rol educativo, ayudar al estímulo mental y físico, y contribuir al desarrollo de las habilidades prácticas y psicológicas.

Por lo general, los juegos implican un cierto grado de competencia. En el caso de los juegos recreativos, el valor competitivo se minimiza (no resulta importante quién gana y quién pierde; lo esencial es el aspecto recreativo de la actividad).

Como actividad puramente recreativa, por lo tanto, los juegos deben efectuarse de forma libre, en un clima alegre y entusiasta. Su finalidad es generar satisfacción a los jugadores y liberar las tensiones propias de la vida cotidiana. En los juegos recreativos no debe esperarse un resultado final, sino que se concretan por el simple gusto de la actividad realizada.

Los juegos recreativos pueden realizarse al aire libre o bajo techo, en campo abierto o en sectores delimitados. Cada juego puede definirse según el objetivo que sus jugadores intenten alcanzar o por el conjunto de reglas que determinan qué pueden hacer estos jugadores en el marco de la recreación.

Los juegos recreativos se diferencian de los deportes en el afán competitivo de éstos últimos, donde el objetivo final es conseguir la victoria. En otras palabras, el deporte es una competencia que siempre arroja un resultado.



www.juegosrecreativos.com

1.1 TIPOS DE JUEGOS

Son un conjunto de acciones utilizadas para diversión y su finalidad principal consiste en lograr disfrute de quienes lo ejecuten. Es una actividad eminentemente lúdica, divertida, capaz de transmitir emociones, alegrías, salud, estímulos, el deseo de ganar, permitiendo la relación con otras personas, por ello se convierte en una actividad vital e indispensable para el desarrollo de todo ser humano, aquí la reglamentación es mínima y lo importante no es realizar bien la técnica o ganar sino la diversión, lo cual genera placer.

1.1.1 Juegos autóctonos

Es aquel que es originario de un país. Son los juegos realizados en masa. Según la época en donde se encuentren sus participantes será el tipo de juego al que se jugara, ya que los mismos dependen de la moda. Se trata de actividades espontaneas y creativas que han sido expandidas por una región en particular.

Su reglamentación es muy variable y probablemente cambie según la zona geográfica en donde se encuentren sus participantes. Muchas veces son utilizados como herramienta educativa, ya que al ser tan populares, despierta el interés y entusiasmo de los alumnos, permitiéndoles estudiar y divertirse al mismo tiempo.

1.1.2 Juegos populares

Es el juego practicado por el pueblo o masa, no obstante también se admite que se refiere a aquella manifestación propia de la cultura popular o sea de la que no es erudita, a pesar de que no fuese elevado el número de practicantes. Se considera una variación de los juegos tradicionales con la diferencia de que se pueden llegar a modificar las reglas con el paso del tiempo. Estas dependen de la localización geográfica de sus participantes y de la edad de los mismos.

Si bien pueden transmitirse de generación en generación, los individuos pueden ir agregando o quitando elementos según la época y el concepto de diversión que se tenga en ese momento.

1.1.3 Juego tradicional

Se refiere a la manifestación lúdica con arraigo cultural. El juego trasciende más allá de las estructuras en que pretenden conceptuarlo ya que tiene un significado profundo en correspondencia con el comportamiento del hombre y su desarrollo evolutivo. Cuando le preguntamos a alguien sobre el juego, inmediatamente se remonta a un tiempo y espacio diferente, recordando una serie de vivencias positivas y negativas. No hay hombre sin juego ni juego sin hombre. Las características de los juegos podrán ser diferentes, las intensidades diversas, los momentos evolutivos distintos, pero aun así podremos encontrarles elementos comunes en todas las culturas, prácticamente todas las expresiones lúdicas poseen puntos en común. El juego no deja de ser un fenómeno o actividad que transcurre en un tiempo y espacio diferente al de la vida cotidiana, tiene sus propias reglas y posee una gran libertad, el jugador decide si jugar o no, según el tema, objetivos y materiales de juego.

Existen muchos juegos que revelan viejas costumbres, expresan acciones de la vida social, reflejan la lucha entre lo bueno y lo malo, entre la vida y la muerte, la noche y el día, es mediante el juego que las personas crean lo que está de acuerdo con sus gustos, necesidades y deseos.

Este, no es una actividad específica del hombre, sino que es propia de cualquier especie animal superior; tampoco es una actividad exclusiva de la infancia, las personas disfrutan del placer del juego desde el nacimiento hasta la muerte. En cada etapa de la vida tiene características y fines diferentes, porque los intereses y motivaciones de cada grupo de edad son también diversas.

El componente motor del juego en las primeras edades disminuye progresivamente, aumentando la complejidad del mismo; las formas de juego de los adultos son más sedentarias y a veces son utilizadas de forma inconsciente, lo que puede representar un medio equilibrador de su vida, favoreciendo en gran medida su inter-relación.



www.juegosrecreativos.com

CAPITULO II

2. CARACTERISTICAS A LOGRAR CON LOS JUEGOS RECREATIVOS

- Habilidades psicomotoras.
- Recreación y diversión.
- Liberación de energías
- Relaciones sociales.
- Objetivos físicos.
- Finalidades intelectuales.

2.1 IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS RECREATIVOS

Analizando el juego desde el aspecto psicomotor vemos que desarrolla el cuerpo, los sentidos, la fuerza, el control muscular, el equilibrio, la percepción y la confianza en sí mismo. Intelectualmente, jugando se aprende, ya que se obtienen nuevas experiencias, la oportunidad de cometer aciertos, errores y solucionar problemas; además el juego estimula el desarrollo de las capacidades del pensamiento, la creatividad, permite descubrir el entorno y el uso del cuerpo humano. Es una actividad que implica relación y comunicación, aumenta el desarrollo afectivo emocional, procura placer, entretenimiento, alegría de vivir, expresarse libremente, encausar energías y descargar las tensiones. Es también refugio frente a las dificultades que se encuentran en la vida, ayuda a reelaborar experiencias y acomoda las necesidades, contribuyendo al equilibrio y dominio de sí mismo. Es importante destacar que en muchos lugares recreativos surge el juego libre y espontáneo, ese que no necesita de un animador para su ejecución, muchas veces el mismo se realiza porque está de moda o existen determinadas condiciones climáticas que lo favorecen.

2.2 BENEFICIOS DE LOS JUEGOS RECREATIVOS

Estas actividades, que generalmente se realizan al aire libre, impulsan a los más pequeños a comenzar a relacionarse con otros por lo que se estimula la sociabilidad, de esta manera puede decirse que estos juegos constituyen un elemento vital e indispensable para el desarrollo a nivel social de dichos individuos. Fomentan el desarrollo intelectual de los más pequeños es una tarea muy



www.juegosrecreativos.com

importante para los padres, y puede resultar un proceso muy divertido para los niños.

En la actualidad existen muchos juegos y actividades didácticas que permiten educar y aumentar la capacidad cognitiva en niños y niñas de corta edad, los cuales brindan excelentes resultados ya que les permiten asimilar rápidamente nuevos conocimientos.

A) Garantizan en el estudiante hábitos de elaboración colectiva de decisiones.

B) Aumentan el interés de los estudiantes y su motivación por las asignaturas.

C) Permiten comprobar el nivel de conocimiento alcanzado por los estudiantes, éstos rectifican las acciones erróneas y señalan las correctas.

D) Permiten solucionar los problemas de correlación de las actividades de dirección y control de los profesores, así como el autocontrol colectivo de los estudiantes.

E) Desarrollan habilidades generalizadas y capacidades en el orden práctico.

F) Permiten la adquisición, ampliación, profundización e intercambio de conocimientos, combinando la teoría con la práctica de manera vivencial, activa y dinámica.

G) Mejoran las relaciones interpersonales, la formación de hábitos de convivencia y hacen más amenas las clases.

H) Aumentan el nivel de preparación independiente de los estudiantes y el profesor tiene la posibilidad de analizar, de una manera más minuciosa, la asimilación del contenido impartido.

2.3 DESARROLLO DE HABILIDADES

Lo que hace funcionar un juego tradicional es el conocimiento de las normas, reglas, y límites, que tienen una validez histórica. Para jugar, no puede poner sus propias condiciones; tienen que seguir las reglas preestablecidas.

Pese a que las reglas sean conocidas porque han sido transmitidas de generación en generación; hay que tomar muy en cuenta que los materiales a utilizar son de fácil acceso y económicos, pero deben ser manejados y examinados por los docentes; no deben ser tóxicos, ni peligrosos por lo que es importante hacerle tomar en cuenta al niño las consecuencias del objeto, lo cual evitará riesgos posteriores.

Para la práctica de los juegos tradicionales al igual que cualquier juego en esta etapa de desarrollo necesitan la participación y/o la supervisión de adultos que tengan la supervisión de los niños. Especialmente los docentes que estén como responsables y dirigiendo las actividades propuestas.

Practicar estas actividades les da a los niños pertenencia en la comunidad y es una manera de identificarse con los pasatiempos de su propia familia. Los juegos tradicionales con el objetivo de contribuir a desarrollar las distintas áreas de la psicomotricidad a través su práctica, así como también ayudaran a fortalecer valores, facilitando la integración con su entorno y mantener las raíces vivas de los juegos ancestrales.



www.juegosrecreativostradicionales.com

Las habilidades son el conjunto de destrezas que se van adquiriendo a lo largo de la vida, desde el día en que naces. Habilidades que desde el inicio comienzan a proporcionar autonomía, capacidades de manipulación pensamiento y relación social. Habilidades que con el entrenamiento y práctica adquieren mayor complejidad y precisión.

Podemos distinguir dos tipos de habilidades, la psicomotricidad gruesa y fina:

2.3.1 Psicomotricidad gruesa

Normalmente se entienden la psicomotricidad gruesa, como aprender a andar, correr, coger las cosas con la mano, desplazarse, andar en bici, patinar, esquiar... Más adelante vemos la capacidad de desarrollar el cuerpo y los deportes, permitiendo un grado de destreza según el entrenamiento y la práctica.

a. Utilidad: Lo primero que aporta la psicomotricidad es autonomía, primero para coger, después para andar, más adelante para interactuar y jugar con otros. Es la etapa del “yo lo hago” que tanta ilusión nos hace, y que exige tiempo y paciencia. En segundo lugar nos permite tener una orientación espacial, organizar el mundo. También nos aporta disciplina, perseverancia, tolerancia a la frustración, regulación emocional y un largo etcétera según lo que se practique.

Finalmente provee de fuerza, salud psíquica y corporal. La gente que practica deportes o ejercicios siente una mayor autoestima, vitalidad y fortaleza (como se ve en este video)

b. Cómo se desarrollan: mediante el juego, el entrenamiento, las competiciones informales, el baile y otras actividades de ocio físico y que le llamen la atención a la persona. Es importante que se ejerciten con personas de edad similar o destreza similar, ya que pequeños desniveles producen el mayor aprendizaje. Actualmente el yoga, tai-chi, pilates, etc, son prácticas de origen oriental que nos permiten desarrollar la integración de nuestro cuerpo de forma global.

2.3.2 Psicomotricidad fina.

Se entiende por Psicomotricidad fina, todo tipo de actividad que necesitan de una precisión y un elevado nivel de coordinación. La coordinación de la vista y la mano facilita realizar “la pinza” con el pulgar, lo que permite manipular cosas, herramientas más complejas.

La coordinación de la vista, el tacto, los movimientos, los gestos y la fonética sirven de base para realizar actividades artísticas como modelar, pintar, esculpir, tocar instrumentos, expresión teatral o el aprendizaje y desempeño de oficios como relojero, pintor o cirujano.

a. Utilidad: La coordinación entre lo que se ve, lo que quieres hacer y el órgano que lo ejecuta, va desarrollando los sentidos y nuestra capacidad de coordinar diferentes zonas de nuestra mente, las activa y las hace crecer. En resumen, se activa y crece nuestra mente.

Todos los juegos de coordinación que se realizan en la infancia y juventud están haciendo crecer el cerebro, ejercitando la mente, dándole plasticidad y aumentando la capacidad de pensamiento.

También se desarrolla la capacidad expresiva, la motivación y la personalidad de cada uno. Finalmente potencia un control sobre si mismos. Todo esto nos brinda mejores posibilidades de auto dirigirse, ser independientes y utilizar los recursos propios.

b. Cómo se desarrollan: En la infancia se potencia con cualquier actividad que precise la coordinación y precisión, por ejemplo: enhebrar agujas, collares de cuentas, cortar con tijeras, punzones, usar pinturas, etc.

La escuela infantil es muy importante en esta etapa porque se dedica a estas habilidades y la socialización.

También es el objetivo principal de los campamentos donde se utilizan juegos, canciones, competiciones y bailes.

También al tocar instrumentos, estamos desarrollando grandes áreas de coordinación, visual, auditiva, motriz, el ritmo, etc.

En esta web hay muchos ejercicios para bebés. Aquí para niños de 1 a 6 años. Más ejercicios interesantes.

c. En los jóvenes y adultos: Todos los aprendizajes de oficios como dibujo, escultura, pintura, mecánica, electrónica, los cursos de habilidades manuales, corte y confección, tejer, etc. Incluyen múltiples desarrollos de habilidades psicomotrices finas. Normalmente se eligen como hobbies o como vocación, pero tienen la característica de ofrecer un desarrollo de una destreza manual, corporal y sensorial.

d. En los mayores: Con la edad se van perdiendo habilidades y es muy útil realizar talleres que refuercen y estimulen la coordinación visomotriz como coser, tejer, bisutería, trabajos manuales diversos. También el Baile, que permite recuperar la coordinación y equilibrio corporal, expresión, ritmo, imagen corporal y autoestima. Sin olvidarse nunca que el placer y la satisfacción serán el mejor motor para realizar estas actividades. La coordinación psicomotriz también refuerza la memoria.

CAPITULO III

3. TIPOS DE JUEGOS RECREATIVOS

Juegos recreativos tradicionales son los juegos clásicos, que se realizan sin ayuda de juguetes tecnológicamente complejos, sino con el propio cuerpo o con recursos fácilmente disponibles en la naturaleza (arena, piedrecitas, ciertos huesos como las tabas, hojas, flores, ramas, etc) o entre objetos caseros (cuerdas, papeles, tablas, telas, hilos, botones, dedales, instrumentos reciclados procedentes de la cocina o de algún taller, especialmente de la costura). También tienen la consideración de tradicionales los juegos que se realizan con los juguetes más antiguos o simples (muñecas, soldaditos, cometas, peonzas, pelotas, canicas, dados, etc.), especialmente cuando se autoconstruyen por el niño (caballitos con el palo de una escoba, aviones o barcos de papel, disfraces rudimentarios, herramientas o armas simuladas); e incluso los juegos de mesa (de

3.1 Zancos

Es un juego en el que participan 2 o más personas, una de ellas arroja una moneda al aire y pide sello o águila, si gana, ella pondrá un castigo a quien quiera de los jugadores y si pierde los jugadores le aplicarán un castigo a ella y si lo realiza bien podrá tener un zanco (un punto) pero si lo realiza mal perderá un zanco (un punto), ganará la persona que logre obtener 20 zancos primero o los zancos que las personas que jugarán decidan ya que este juego no tiene límite de tiempo o de zancos.



Valor educativo: este juego recreativo tradicional ayuda a desarrollar la motricidad en los niños. De igual manera representa una motivación para el niño.

www.tiposdejuegosrecreativos.com

3.2 Escondite

Es un juego en el que unos niños se esconden y otro niño tiene que buscar a los que se han escondido. Antes de comenzar a jugar se delimita la zona donde se va a jugar y se sortea para ver quien empieza a contar.



www.tiposdejuegosrecreativos.com

Valor educativo: favorecen la interacción social, se fomenta el compañerismo y la cooperación.

3.3 Avioncito

Se puede jugar de manera individual, pero para mayor diversión se recomienda que sean dos o más los integrantes del juego.

Se coge una tiza blanca y en las losas del suelo se dibujan cuadrados y se numeran del uno al diez.

Después cada niño debe coger una bolita o una piedrecita pequeña e ir tirando a cada número intentando que la piedra entre dentro de ese cuadrado porque de no hacerlo pierde su turno y le toca al siguiente. Gana el primero en llegar al diez.



Valor educativo: favorecen la interacción en los niños, aprenden a cumplir las normas, así como afrontar la frustración cuando las cosas no salen bien para luego convertirlos en reto personal.

www.tiposdejuegosrecreativos.com

3.4 Carrera de sacos

La carrera de sacos es un juego muy popular entre los niños de todo el mundo. Para su desarrollo tan solo son necesarios unos cuantos sacos de tela

Valor educativo: fomentan la autoestima cuando superan nuevos retos.



www.tiposdejuegosrecreativos.com

3.5 Canicas

Se trata de un juego de puntería y precisión en el cual deberemos tocar a la canica objetivo con nuestra bola que será lanzada con nuestro dedo pulgar. Por supuesto, no está permitido ayudarnos arrastrando la mano o acompañar el lanzamiento con un movimiento. Existen varias modalidades para jugar a este juego. Entre todas las existentes algunas de las más interesantes son:

Valor educativo: fomentan las relaciones sociales entre sus compañeros.



www.tiposdejuegostradicionales.com

3.6 Trompos

Es uno de los juegos más populares del siglo XX, también uno de los más antiguos. Una de las formas colectivas de jugar era formando un círculo en el suelo, en cuyo centro se colocaba un trompo dando vueltas para que los demás jugadores chocaran su trompo con éste. El que fallaba, dejaba su trompo ocupando la posición del anterior.

Valor educativo: desarrollan la creatividad y la imaginación inventando sus propias versiones y sus propios retos.

El juego del trompo tiene muchas variantes o modalidades

1. Sacar a otros trompos.
2. Sacar objetos.
3. Cogerlo con la mano.
4. Rompe trompos.



www.tiposdejuegostradicionales.com

3.7 Yo-yo

El juego consiste en hacer subir y bajar el yo-yó de manera hábil. El objeto en sí está formado por dos elementos iguales (semiesferas) unidas por una espiga, en la espiga se anuda una cuerda que a su vez se enrolla para que el yo-yó pueda subir y bajar, para favorecer el retorno hay que dar un pequeño tirón de la cuerda. Con suficiente habilidad y una manera especial de anudar la cuerda, se pueden representar figuras mientras el objeto baila.



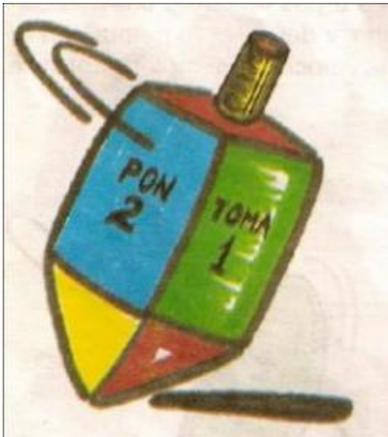
© Can Stock Photo - csp3733510

Valor educativo: Con este juego recreativo tradicional los niños desarrollarán la habilidad y favorece la convivencia entre los niños.

www.tiposdejuegostradicionales.com

3.8 Perinola

Se juega solo o con otras personas, y se pueden realizar apuestas, en el que un grupo de jugadores comienza con la misma cantidad de cierto bien contable, que pueden ser monedas del mismo valor, bayas o simplemente piedrecillas, y utiliza la perinola con el objeto de ver quién se queda con la mayor cantidad de aquél. Los jugadores forman un círculo alrededor del área donde se va a jugar y cada uno de ellos contribuye con la misma cantidad de apuestas, llamadas fichas, para hacer un montón, el cual se coloca en el centro.



Valor educativo: fomentan la convivencia entre los estudiantes. Además desempeña un rol fundamental para el desarrollo cultural y emotivo de los niños.

www.juegostradicionales.com

3.9 El capirucho

El Capirucho es un juguete tradicional conocido. Consiste en un instrumento de madera o plástico, con un agujero en la parte inferior por el cual pasa una pita atada a un palito de aproximadamente 7 centímetros, el cual deberá insertarse en la parte cilíndrica del Capirucho. se dice que el capirucho es de origen griego.

Valor educativo: favorecen la interacción social, mejorando el compañerismo y desarrollan la creatividad.

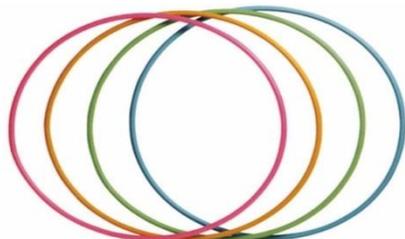


www.juegosguatemaltecos.com

3.10 Hula-hula

El hula hoop o hula hula es un juego que consiste en hacer girar un aro alrededor de la cintura o de otro miembro del cuerpo como brazos o piernas. Alrededor del mundo se ha jugado siempre con aros haciéndolo girar, balancear y lanzar. Los materiales tradicionales para los aros han incluido sarmientos y hierbas. Los aros fueron inventados en Egipto hace alrededor de 3.000 años. En Grecia antigua su uso fue recomendado para perder peso.

Valor educativo: desarrollan la creatividad y la agilidad así también ayuda a mejorar su condición física y flexibilidad.



www.juegosrecreativos.com

REFERENCIAS

- Manual de juegos recreativos. Rosemary Alexander.
- Juegos recreativos para desarrollo de habilidades. Edic. omega 1991
- Juegos tradicionales 1970. Editorial Gilli.

VIRTUALES

- www.wikipedia.com
- www.juegosrecreativos.com
- www.juegosrecreativostradicionales.com

CAPITULO V

5.1 Evaluación del Diagnóstico

El proceso de evaluación se realizó para verificar el antes y el después en función de los objetivos propuestos para el desarrollo del Ejercicio Profesional Supervisado (EPS) en la etapa del diagnóstico se logró extraer los resultados de los estudios de viabilidad y factibilidad evaluados de acuerdo con una lista de cotejo, en base a esta se cumplió con la mayoría de actividades en el tiempo previsto según lo planificado. De acuerdo al análisis de viabilidad y factibilidad se estableció darle solución al problema con la elaboración de una guía sobre “juegos recreativos como herramientas para el desarrollo de habilidades psicomotrices en los niños dirigido a docentes de la Escuela Oficial Urbana Mixta Tipo Federación, Asunción Mita, departamento de Jutiapa.

5.2 Evaluación de la fundamentación teórica

Esta fase se evaluó por medio de una lista de cotejo para verificar que los contenidos tengan relación con el tema del proyecto realizado.

5.3 Evaluación del diseño del plan de intervención

Se diseñó el nombre del proyecto guía de juegos recreativos como herramientas para el desarrollo de habilidades psicomotrices en los niños de la Escuela Oficial Urbana Mixta, Tipo Federación Asunción Mita, Departamento de Jutiapa. Se verifico que los objetivos se puedan alcanzar y que tuviera relación con la solución seleccionada, además de comprobar que todas las actividades fueran las necesarias para el logro de los objetivos y que se cumpliera con el tiempo estipulado en el cronograma, esta etapa se evaluó por medio de una lista de cotejo, se elaboró el perfil del proyecto. Los resultados que se obtuvieron de la evaluación del perfil fueron las siguientes:

- El resultado fue de interés para los docentes del centro educativo, ya que no se había contemplado la elaboración de la guía de juegos recreativos como herramientas para el desarrollo de habilidades psicomotrices en los niños.

5.4 Evaluación de la ejecución

Se evaluó la etapa de ejecución tomando en cuenta la participación de Docentes de la Escuela Oficial Urbana Mixta Tipo Federación de Asunción Mita, departamento de Jutiapa, a través de una lista de cotejo con el propósito de evaluar las actividades, se realizó la guía de juegos recreativos como herramientas para el desarrollo de habilidades psicomotrices en los niños.

5.5 Evaluación final

Para la evaluación de la etapa final se utilizó una lista de cotejo, también es importante realizar un análisis de los resultados obtenidos en la ejecución del proyecto para verificar si los objetivos, metas y actividades se han cumplido y si se ha contribuido al desarrollo de habilidades psicomotrices en los niños.

CAPITULO VI

EL VOLUNTARIADO

Debido al voluntariado que cada epesista debe realizar para cumplir con lo requerido en el proceso de EPS, el coordinador de la Universidad de San Carlos de Guatemala el Licenciado Randolpho Alfaro Navas, pide que se realice la plantación de árboles para mejorar el medio ambiente.

El día lunes 10 de julio del año 2017, se realizó la actividad mencionada, se debía plantar 600 árboles por epesista. Fue así como nos reunimos en el parque de Asunción Mita, Jutiapa a las 6:00 am, un grupo de epesistas para dirigirnos al municipio de Atescatempa lugar donde se realizaría el voluntariado, cada epesista llevaba a una persona para que le ayudara con la plantación.

Posteriormente nos trasladamos a la finca “El Naranjo” propiedad del ingeniero Hugo Vásquez, donde se plantarían los árboles en la aldea El Naranjo del municipio de Atescatempa, Jutiapa.

El propietario de la finca, proporcionó algunas personas para que coordinaran el evento, dirigidos por él. La clase de árboles que se plantaron fue de cedro.

Conclusiones

- ✚ Se contribuyó con los docentes con la implementación de la guía de juegos recreativos como herramientas para el desarrollo de habilidades psicomotrices en los niños dirigido a docentes de la Escuela Oficial Urbana Mixta, Tipo Federación Asunción Mita, Departamento de Jutiapa. Permitió conocer la importancia de cada uno de los juegos recreativos.
- ✚ Se redactó una guía de juegos recreativos como herramientas en el desarrollo de habilidades psicomotrices en los niños la cual tiene la información necesaria para que los docentes pongan en práctica cada uno de ellos.
- ✚ Se socializó la guía con los docentes y se puso en práctica el contenido de la guía con los niños motivándolos a desarrollar sus habilidades se contó con el apoyo de los docentes del centro educativo, Universidad de San Carlos de Guatemala y epesista.

Recomendaciones

- ✚ Dar el uso adecuado a los conocimientos adquiridos sobre el tema juegos recreativos como herramientas para el desarrollo de habilidades psicomotrices en los niños, y así contribuir con el centro educativo.
- ✚ Darle un buen uso a la guía y que se realicen más actividades como esta para concientizar a la comunidad educativa.
- ✚ Que los docentes sean entes multiplicadores para la toma de conciencia de la importancia de utilizar juegos recreativos con los niños.

REFERENCIAS

- ✓ Entrevista Prof. Rubén Arturo Rodríguez Lima
<http://muniasuncionmita.gob.gt/mi-muni/>

- ✓ <http://muniasuncionmita.gob.gt/mi-muni/mision-vision/>
página 5

- ✓ Propedéutica para el Ejercicio Profesional supervisado. Guatemala:
Universidad de San Carlos de Guatemala, Facultad de Humanidades

Apéndice

1. PLAN DE DIAGNOSTICO

1.1 Identificación o parte informativa

1.1.1 Nombre de la Institución

Municipalidad de Asunción Mita

1.1.2 Dirección

Barrio el Centro Asunción Mita, Jutiapa

1.1.3 Jefe de institución

Alcalde municipal

1.1.4 Epesista

Rosa Etelvina Chavarría Martínez

1.1.5 Asesora

Licda. Dolores del Carmen Hernández Castro

1.2 Titulo

Guía de juegos recreativos como herramientas para el desarrollo de habilidades psicomotrices en los niños dirigido a docentes de la Escuela Tipo Federación Asunción Mita, Jutiapa.

1.3 Ubicación física de la comunidad o institución

Barrio el centro, Asunción Mita, Jutiapa

1.4 Objetivos

Objetivo General

- Identificar y elaborar un listado de los problemas y necesidades existentes en la institución.

Objetivos Específicos

- Recopilar información de la institución avaladora para posteriormente elaborar lista de deficiencias.
- Redacción de Guía de juegos recreativos como herramientas para el desarrollo de habilidades psicomotrices.

1.5 Justificación

Con la redacción de la Guía de juegos recreativos como herramientas para el desarrollo de habilidades psicomotrices se pretende que los docentes logren desarrollar habilidades en los estudiantes a través de los juegos recreativos.

1.6 Actividades

- Presentar solicitud para el EPS
- Elaboración del plan de diagnóstico.
- Priorización de los problemas detectados
- Lista de carencias
- Descripción del problema priorizado.
- Elaboración de Guía de juegos recreativos como herramientas para el desarrollo de habilidades psicomotrices.

1.7 Tiempo

4/1/2017 al 27/02/2017

1.8 Cronograma

No.	Actividades	Enero				Febrero			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1	Presentar solicitud para el EPS								
2.	Elaboración del plan de diagnóstico.								
3.	Priorización de los problemas detectados								
4	Lista de carencias								
5	Descripción del problema priorizado.								
6	Elaboración de Guía								
7	Entrega de la guía								

1.9 Técnicas e instrumentos

Observación

Entrevista

Guía de análisis contextual e institucional

1.10 Recursos

Humanos

Epesista

Alcalde municipal

Personal administrativo

Materiales

Impresora

Tinta

Papel bond

Memoria USB

Fotocopiadora

Lapiceros

Modem

Físicos

Instalaciones de la institución

1.11 Responsables

Epesista Rosa Etelvina Chavarría Martínez

1.12 Evaluación

No.	Actividad	Ponderación
1	Presentar solicitud para el EPS	100%
2	Elaboración del plan de diagnóstico.	100%
3	Priorización de los problemas detectados	100%
4	Lista de carencias	100%
5	Descripción del problema priorizado.	100%
6	Elaboración de Guía	100%
7	Entrega de la guía	100%



UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
FACULTAD DE HUMANIDADES
EJERCICIO PROFESIONAL SUPERVISADO

REPORTE DE EVALUACION DEL DIAGNOSTICO

Nombre del proyecto: Guía de juegos recreativos como herramientas para el desarrollo de habilidades psicomotrices en los niños dirigido a docentes de la Escuela Tipo Federación, Asunción Mita, Jutiapa.

Instrumento de evaluación: Lista de Cotejo

Epesista: Rosa Etelvina Chavarría Martínez

No.	ASPECTOS A CALIFICAR	SI	NO
1	Existió apoyo por parte de la Directora de la Escuela Oficial Urbana Mixta Juan José Orozco Posadas de Asunción Mita, departamento de Jutiapa.	X	
2	Se recopiló información necesaria con las técnicas e instrumentos aplicados	X	
3	Se cuenta con los recursos financieros para la ejecución de proyectos de esta naturaleza	X	
4	Se identificaron las principales necesidades y problemas al analizar la información.	X	
5	Se presentó el informe del diagnóstico en el tiempo programado ante el asesor.	X	



UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
FACULTAD DE HUMANIDADES
EJERCICIO PROFESIONAL SUPERVISADO

REPORTE DE EVALUACION DE LA FUNDAMENTACION TEORICA

Nombre del proyecto: Guía de juegos recreativos como herramientas para el desarrollo de habilidades psicomotrices en los niños dirigido a docentes de la Escuela Tipo Federación, Asunción Mita, Jutiapa.

Instrumento de evaluación: Lista de Cotejo

Epesísta: Rosa Etelvina Chavarría Martínez

No.	ASPECTOS A CALIFICAR	SI	NO
1	Se recopiló información necesaria con las técnicas e instrumentos aplicados	X	
2	Se cuenta con la fundamentación teórica necesaria para la redacción de la guía	X	
3	Se identificaron las principales necesidades y problemas al analizar la información.	X	
4	Se presentó el informe de la fundamentación teórica en el tiempo establecido.	X	



UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
FACULTAD DE HUMANIDADES
EJERCICIO PROFESIONAL SUPERVISADO

REPORTE DE EVALUACION DEL PLAN DE ACCION

Nombre del proyecto: Guía de juegos recreativos como herramientas para el desarrollo de habilidades psicomotrices en los niños dirigido a docentes de la Escuela Tipo Federación, Asunción Mita, Jutiapa.

Instrumento de evaluación: Lista de Cotejo

Epesista: Rosa Etelvina Chavarría Martínez

No.	Aspectos a Calificar	SI	NO
1	Se diseñó la propuesta en base a objetivos generales y específicos?	X	
2	Se estableció metas en esta fase?	X	
3	¿Se estableció los beneficios con el proyecto?	X	
4	Se cuenta con un presupuesto para la ejecución.	X	
5	¿Se elaboró un presupuesto general del proyecto?	X	
6	Se cuenta con el aval y el apoyo de las autoridades para la realización del proyecto	X	



UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
FACULTAD DE HUMANIDADES
EJERCICIO PROFESIONAL SUPERVISADO

REPORTE DE EVALUACION DE LA EJECUCION DEL PROYECTO

Nombre del proyecto: Guía de juegos recreativos como herramientas para el desarrollo de habilidades psicomotrices en los niños dirigido a docentes de la Escuela Tipo Federación, Asunción Mita, Jutiapa.

Instrumento de evaluación: Lista de Cotejo

Epesista: Rosa Etelvina Chavarría Martínez

No.	Aspectos a Calificar	SI	NO
1	El tiempo programado para la ejecución de las actividades del proyecto fue suficiente.	X	
2	¿Existió viabilidad y factibilidad en la ejecución del proyecto?	X	
3	¿Se verificó el alcance de objetivos y metas?	X	
4	¿Se verificó los productos del proyecto?	X	
5	¿Se verificó los logros alcanzados con el proyecto?	X	
6	¿Se aprovechó el tiempo y los recursos de acuerdo a la programación establecida?	X	
7	Se entregó el proyecto ya finalizado a las autoridades de la institución beneficiada.	X	



UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

FACULTAD DE HUMANIDADES

EJERCICIO PROFESIONAL SUPERVISADO

REPORTE DE EVALUACION FINAL DEL PROYECTO

Nombre del proyecto: Guía de juegos recreativos como herramientas para el desarrollo de habilidades psicomotrices en los niños dirigido a docentes de la Escuela Tipo Federación, Asunción Mita, Jutiapa.

Instrumento de evaluación: Lista de Cotejo

Epesista: Rosa Etelvina Chavarría Martínez

No.	Aspectos a Calificar	SI	NO
1	¿Considera que es de importancia ejecutar el proyecto Guía de juegos recreativos como herramientas para el desarrollo de habilidades psicomotrices en los niños?	X	
2	¿Considera que el proyecto ejecutado es de beneficio para la comunidad educativa?	X	
3	¿Considera que continúe el Centro Educativo con la sostenibilidad del proyecto?	X	
4	¿Considera que el proyecto realizado, tuvo impacto social?	X	

Anexos



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Humanidades

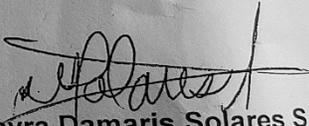
Guatemala, 22 de Septiembre 2016

Licenciada
DOLORES DEL CARMEN HERNÁNDEZ CASTRO
Asesora de EPS
Facultad de Humanidades
Presente

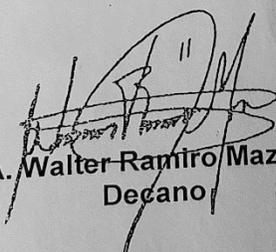
Atentamente se le informa que ha sido nombrada como ASESORA que deberá orientar y dictaminar sobre el trabajo de EPS (X) que ejecutará la estudiante

ROSA ETHELVINA CHAVARRÍA MARTÍNEZ
201221729

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


Licda. Mayra Damaris Solares Salazar
Directora-Departamento Extensión




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



Recibido.

C.C expediente
Archivo



22/10/16

3:30 PM

Educación Superior, Incluyente y Proyectiva
Edificio S-4, ciudad universitaria zona 12
24188602 24188610-20

Facultad de



Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Humanidades

Guatemala, septiembre 15 de 2017

Licenciado
Santos de Jesús Dávila
Director (a) del Departamento de Extensión
Facultad de Humanidades

Hago de su conocimiento que el estudiante: **Rosa Etelvina Chavarría Martínez.**

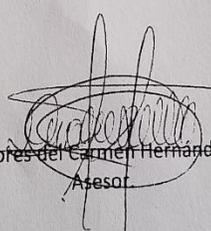
Con carné: **201221729** Dirección para recibir notificaciones: **Bo. Nueva Democracia, Asunción Mita, Jutiapa.**

No. de Teléfono: **78457805** Estudiante de Licenciatura en: **Pedagogía y Administración Educativa**

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

Titulado: guía de juegos recreativos como herramientas ara el desarrollo de habilidades psicomotrices en los niños.

Por lo que se dictamina favorablemente para que le sea nombrada **COMISIÓN REVISORA.**


Licda. Dolores del Carmen Hernández Castro
Asesor



mygo/mdss

Educación Superior, Incluyente y Projectiva
Edificio S-4, ciudad universitaria zona 12
Teléfonos: 2418 8601 24188602 24188620
2418 8000 ext. 85301-85302 Fax: 85320

Facultad de Humanidades



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Humanidades

Guatemala, 25 de Septiembre 2017

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 la estudiante:

ROSA ETELVINA CHAVARRÍA MARTÍNEZ
201221729

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

Título del trabajo: "GUÍA DE JUEGOS RECREATIVOS COMO HERRAMIENTAS PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES PSICOMOTRICES EN LOS NIÑOS".

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

El Comité Revisor está integrado por los siguientes profesionales:

Asesor	LICDA. DOLORES DEL CARMEN HERNÁNDEZ CASTRO
Revisor 1	LIC. OTTO MANUEL CHANQUIN AJCU
Revisor 2	LIC. VILMA EDITH TELLEZ LIMA

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

Lic. Santos de Jesús Davila Aguilar
Director Departamento Extensión

*Recibido
Extensión
07/10/2017*

C.C expediente
Archivo.

Educación Superior, Incluyente y Proyectiva
Edificio S-4, ciudad universitaria zona 12

Guatemala, noviembre 16 de 2017.

Licenciado
Lic. Santos de Jesús Dávila
Director Departamento Extensión

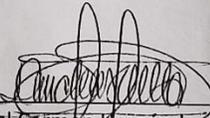
Licenciado:

Hacemos de su conocimiento que el estudiante: **Rosa Etelvina Chavarría Martínez.**

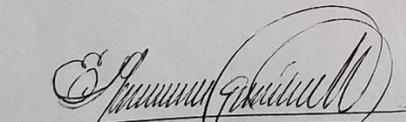
Con carné No. **201221729** Ha realizado las correcciones sugeridas al trabajo de

EPS (X) TESIS
Titulado: Guía de juegos recreativos como herramientas para el desarrollo de habilidades
psicomotrices en los niños.

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


Licda. Dolores del Carmen Fernández Castro
Asesor.




Lic. Otto Manbel Changuin Ajcu
REVISOR 1


Licda. Vilma Edith Téllez Lima
REVISOR 2

mygo/mdss.



Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Humanidades

Guatemala, 05 de febrero de 2018

Licenciado
Santos de Jesús Dávila Aguilar
Director del Departamento de Extensión
Facultad de Humanidades

En virtud de haber concluido satisfactoriamente el trabajo de EPS (X), TESIS () Titulado: GUÍA DE JUEGOS RECREATIVOS COMO HERRAMIENTAS PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES PSICOMOTRICES EN LOS NIÑOS.

Yo, Rosa Etelvina Chavarría Martínez

Carné: 201221729

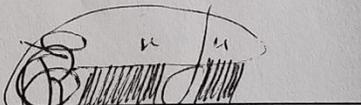
DPI: 2190 05281 2205

Dirección para recibir notificaciones: Asunción Mita

Teléfono: 78457805

Solicito fecha de EXAMEN PRIVADO, previo a optar al grado de licenciada en: Pedagogía y Administración Educativa

Atentamente,



Rosa Etelvina Chavarría Martínez

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

Facultad de  um



Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Humanidades

Guatemala, 08 de noviembre de 2016

Prof. Rubén Arturo Rodríguez Lima
Alcalde Municipal
Asunción Mita
Presente.

Estimado señor alcalde:

Atentamente le saludo y a la vez le informo que la Facultad de Humanidades de la Universidad de San Carlos de Guatemala, con el objetivo de participar en la solución de los problemas educativos a nivel nacional, realiza el Ejercicio Profesional Supervisado –EPS–, con los estudiantes de la carrera de Licenciatura en Pedagogía y Administración Educativa.

Por lo anterior, solicito autorice la realización del Ejercicio Profesional Supervisado al (la) estudiante Rosa Etelvina Chavarría Martínez carné No. 201221729 En la institución que dirige.

El asesor –supervisor asignado realizará visitas constantes, durante el desarrollo de las fases del diagnóstico, perfil, ejecución y evaluación del proyecto.

Deferentemente,

“ID Y ENSEÑAD A TODOS”

Asunción Mita
RECIBIDO
RECURSOS HUMANOS
MUNICIPALIDAD DE ASUNCIÓN MITA

Dolores del Carmen Hernández Castro
Licda. Dolores del Carmen Hernández Castro
Asesora



meog/gagm.

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

Facultad de Humanidades



USAC
TRICENTINARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Humanidades

Guatemala, 9 de noviembre 2016

Lic. Carlos Cruz Alay
Coordinador Técnico Administrativo
Sector Central.

Estimado señor supervisor:

Atentamente le saludo y a la vez le informo que la Facultad de Humanidades de la Universidad de San Carlos de Guatemala, con el objetivo de participar en la solución de los problemas educativos a nivel nacional, realiza el Ejercicio Profesional Supervisado –EPS-, con los estudiantes de la carrera de Licenciatura en Pedagogía y Administración Educativa.

Por lo anterior, solicito autorice la realización de un proyecto pedagógico ambiental (la) estudiante Rosa Etelvina Chavarría Martínez carné No. 201221729 En una de las escuelas de su jurisdicción, como lo es la Escuela Oficial Urbana Mixta Tipo Federación, Jornada Vespertina.

El asesor –supervisor asignado realizará visitas constantes, durante el desarrollo del mismo.

Deferentemente,

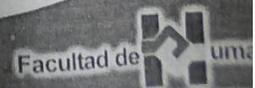
“ID Y ENSEÑAD A TODOS”

Licda. Dolores del Carmen Hernández Castro
Asesora



meog/gagm.

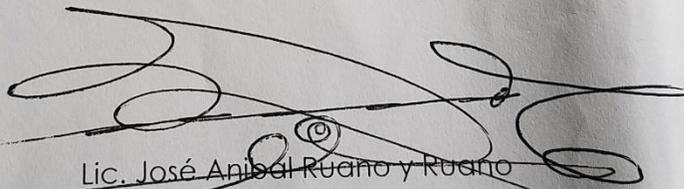
Educación Superior, Incluyente y Proyectiva
Edificio S-4, ciudad universitaria zona 12
Teléfonos: 2418 8601 24188602 24188620
2418 8000 ext. 85301-85302 Fax: 85320



LA SUPERVISIÓN EDUCATIVA, DISTRITO ESCOLAR No. 22-05-14, DEL MUNICIPIO DE, ASUNCIÓN MITA, DEPARTAMENTO DE JUTIAPA, diez de noviembre de dos mil dieciséis.

ASUNTO: La Licda. Dolores del Carmen Hernández Castro, Asesor-Supervisor de EPS, de la Facultad de Humanidades, de la USAC, Sección Asunción Mita
SOLICITA: Se autorice la realización de un proyecto pedagógico ambiental a la estudiante Rosa Etelvina Chavarría Martínez, carné No. 201221729, en la Escuela Oficial Urbana Mixta Tipo Federación, Jornada Vespertina.

PROVIDENCIA No. 16-2016, Ref. JARyR/aah. Pase muy respetuosamente la presente a la Licenciada Flor de María Pérez González de Díaz, Directora de la EOUM JV Tipo Federación "Lic. Juan José Orozco Posadas", Barrio La Federal, municipio de Asunción Mita, departamento de Jutiapa, para sus efectos y prosecución. Consta de dos (02) folios incluyendo la presente.



Lic. José Anibal Ruano y Ruano
Supervisor Educativo
Asunción Mita, Jutiapa

C.c. Archivo



Comprometidos con la Educación



Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Humanidades

Guatemala, 9 de noviembre 2016

Licda. Flor de María Pérez González de Díaz
Escuela Tipo Federación
Directora

Estimada señora directora:

Atentamente le saludo y a la vez le informo que la Facultad de Humanidades de la Universidad de San Carlos de Guatemala, con el objetivo de participar en la solución de los problemas educativos a nivel nacional, realiza el Ejercicio Profesional Supervisado –EPS–, con los estudiantes de la carrera de Licenciatura en Pedagogía y Administración Educativa.

Por lo anterior, solicito su colaboración brindándole la oportunidad de realización de un proyecto pedagógico ambiental a (la) estudiante Rosa Etelvina Chavarría Martínez carné No. 201221729 En la institución que usted dignamente dirige la Escuela Oficial Urbana Mixta Tipo Federación, Jornada Vespertina.

El asesor –supervisor asignado realizará visitas constantes, durante el desarrollo del mismo.

Deferentemente,

“ID Y ENSEÑAD A TODOS”

E.O.U.M. - J.V. TIPO FEDERACION
ASUNCIÓN MITA, JUTIAPA

RECIBIDO
03/01/2017
14.00 hrs.

Licda. Dolores del Carmen Hernández Castro
Asesora



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

Asunción Mita, 14 de junio de 2017

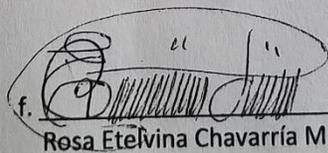
Claudia Carolina González
Licda en Pedagogía y Admón. Educativa.
Pte.

Reciba un cordial saludo de la estudiante epesista de la Universidad de San Carlos de Guatemala,
Rosa Etelvina Chavarría Martínez, carné 201221729.

El motivo de la presente es para solicitarle su colaboración para que imparta una capacitación ,
Sobre Guía de juegos recreativos como herramienta para el desarrollo de habilidades
psicomotrices en los niños de cuarto grado primaria de la EOUM Tipo Federación Juan José Orozco
Posadas, el día martes 20 de junio a las 13:00 P.M. en las instalaciones del establecimiento.

Agradeciéndole anticipadamente su colaboración me despido de usted

Atentamente.


f. Rosa Etelvina Chavarría Martínez.

Epesista.

FOTOS DEL VOLUNTARIADO

Momento en el que nos dirigíamos a realizar la plantación de arbolitos como parte del voluntariado.



Foto tomada por: Lic. Randolpho Alfaro Navas.

FOTOS DEL PROYECTO

Se puede observar a la epesista con los juegos recreativos que se entregarían en la escuela seleccionada.



Foto tomada por: mi esposo Hector David Hernández

En las siguientes fotografías se observa la manera en la que se desarrollaron los juegos recreativos con los niños de la escuela avalada.

➤ Encostalados



Foto tomada por: Oscar Ramirez

➤ Avioncitos



Foto tomada por: Oscar Ramirez



➤ Cuerdas



Foto tomada por: Licda. Claudia Carolina Gonzales

➤ Carreras



➤ Cincos o canicas.



Foto tomada por: Hector Alfonso Guerra Soto

➤ Trompos



Foto tomada por: Hector Alfonso Guerra Soto

Momento en el cual se impartía la charla a los estudiantes.



Foto tomada por: Hector Alfonso Guerra Soto

Después de la charla dirigida a los niños y docentes se repartió la refacción.



Foto tomada por: Licda. Claudia Carolina Gonzales

Entregando las guías a los docentes y directora del establecimiento.



Foto tomada por: Licda. Claudia Carolina Gonzales



Momento en el cual se culminó con la actividad. Maestros con sus respectivas guías.

Foto tomada por: Licda. Claudia Carolina Gonzales



Momento en el cual los catedráticos ya tenían la guía de juegos recreativos como herramientas para el desarrollo de habilidades psicomotrices en los niños.

Foto tomada por: Hector Alfonso Guerra Soto