

Glency Sthefy González Quim

Compilación de una guía ludo-didáctica adaptado al nivel primario de la Escuela Oficial Urbana Mixta Jv. N0. 39 “Simón Bergaño y Villegas”, zona 6, Guatemala.

Asesora: Sonia Ricarda Lemus Figueroa



**Facultad de Humanidades
Departamento de Pedagogía**

Guatemala, marzo de 2019

Este informe fue presentado por la autora como proyecto del Ejercicio Profesional Supervisado (EPS), previo a optar el Título de Licenciada en Pedagogía y Administración Educativa.

ÍNDICE

Resumen	i
Introducción	ii-iii
Capítulo I: Diagnóstico	1
1.1 Contexto	1
1.1.1 Ubicación geográfica	1
1.1.2 Composición Social	2
1.1.3 Desarrollo Histórico	2
1.1.4 Situación Económica	3
1.1.5 Vida Política	4
1.1.6 Concepción Filosófica	4
1.1.7 Competitividad	5
1.2 Institucional	5
1.2.1 Identidad Institucional	5
1.2.2 Desarrollo histórico	10
1.2.3 Los usuarios	13
1.2.4 Infraestructura	14
1.2.5 Proyección Social	15
1.2.6 Finanzas	16
1.2.7 Política Laboral	16
1.2.8 Administración	24
1.2.9 Ambiente Institucional	26
1.2.10. Otros aspectos	27
1.3 Lista de deficiencias, carencias identificadas	29
1.4 Nexo/razón/conexión con la institución/comunidad avalada	29
1.5 Análisis Institucional	30
1.5.1 Identidad institucional	30
1.5.2 Desarrollo histórico	34
1.5.3 Los usuarios	34
1.5.4 Infraestructura	34
1.5.5 Proyección social	35

1.5.6	Finanzas	35
1.5.7	Política laboral	35
1.5.8	Administración	36
1.5.9	Ambiente institucional	38
1.5.10	Otros aspectos	39
1.6	Lista de deficiencias, carencias identificadas	42
1.7	Problematización de las carencias y enunciado de hipótesis-acción	43
1.8	Priorización del problema y su respectiva hipótesis acción	47
1.9	Análisis de viabilidad y factibilidad de la propuesta	47
	Capítulo II: Fundamentación teórica	50
2.1	Elementos teóricos	50
2.1.1	Pedagogía Descriptiva	51
2.1.2	Pedagogía Normativa	51
2.1.3	Modelos Pedagógicos	52
2.1.4	Definición de Educación	53
2.1.5	Definición de Didáctica	55
2.1.6	La Lúdica	57
2.1.7	Métodos y Técnicas de Enseñanza y Aprendizaje	58
2.1.8	Niveles de la Educación Nacional	71
2.1.9	Jornadas de Estudio	72
2.2	Fundamentos Legales	73
	Capítulo III: Plan de acción o de la intervención	74
3.1	Tema del proyecto	74
3.2	Problema seleccionado	74
3.3	Hipótesis Acción	74
3.4	Ubicación Geográfica	74
3.5	Unidad ejecutora	74
3.6	Justificación de la intervención	74
3.7	Descripción de la intervención	75
3.8	Objetivos de la intervención	75
3.9	Metas	76
3.10	Beneficiarios	76
3.11	Actividades para el logro de actividades	77
3.12	Cronograma	78

3.13	Técnicas metodológicas	79
3.14	Recursos	79
3.15	Presupuesto	80
3.16	Responsables	80
3.17	Formato de instrumentos de control	80
Capítulo IV: Ejecución y sistematización de la intervención		82
4.1	Descripción de las actividades	82
4.2	Productos, logros y evidencias	85
4.3	Sistematización de la experiencias	205
4.3.1	Actores	207
4.3.2	Acciones	208
4.3.3	Resultados	208
4.3.4	Implicaciones	209
4.3.5	Lecciones aprendidas	210
Capítulo V: Evaluación del proceso		211
5.1	Del diagnóstico	211
5.2	De la fundamentación teórica	212
5.3	Del diseño del plan de intervención	212
5.4	De la ejecución y sistematización de la intervención	214
Capítulo VI: El voluntariado		215
6.1	Plan de la acción realizada	215
6.2	Sistematización	217
6.3	Evidencias y comprobantes	218
Conclusiones Finales		222
Recomendaciones		224
Bibliografía		225
E-grafía		228
Apéndices		229
Anexos		244

ÍNDICE DE CUADROS

	Página
Cuadro 1. Carencia y problemas	43
Cuadro 2. Problemática y acciones	45
Cuadro 3. Indicador de viabilidad	47
Cuadro 4. Indicador de factibilidad	48
Cuadro 5. Actividades con base a objetivos	77
Cuadro 6. Presupuesto	80
Cuadro 7. Actividades ejecutadas	80
Cuadro 8. Actividades y resultados	82
Cuadro 9. Evaluación del diagnóstico	211
Cuadro 10. Evaluación de la fundamentación teórica	212
Cuadro 11. Evaluación de plan de acción	212
Cuadro 12. Evaluación de la ejecución y sistematización	214
Cuadro 13. Sistematización de las actividades realizadas	217

ÍNDICE DE GRAFICAS

	Página
Grafica 1. Croquis de la supervisión escolar	1
Grafica 2. Organigrama de la supervisión escolar	9
Grafica 3 Organigrama de la institución	33
Grafica4. Vivero municipal hace entrega de los arbolitos	218
Grafica5. 1ra. Jornada de reforestación	218
Grafica 6. 2da. Jornada de reforestación	219
Grafica 7. 3ra. Jornada de reforestación	219

RESUMEN

El ejercicio Profesional Supervisado EPS, fue una práctica técnica de gestión profesional, mediante un proceso organizado con la metodología de Investigación Acción que se caracteriza por intervenir en una realidad tomada como motivo de investigación para identificar las carencias o deficiencias y de esa manera superarla a través de varias propuestas de solución.

Una guía ludo-didáctica, es el producto obtenido y contemplado en el plan de acción para el beneficio de docentes y alumnos de la Escuela Oficial Urbana Mixta No. 39 Jv. “Simón Bergaño y Villegas”, su base teórica fundamentada en temas relacionados con el aprendizaje significativo lo que llevó a superar y solucionar el problema identificado durante la etapa del diagnóstico.

Además, se realizó un análisis y consulta documental para poder recopilar los documentos textuales y digitales que hablan respecto al establecimiento. Asimismo, se utilizó para analizar documentos específicos que hablaban del contexto que rodea dicho centro educativo.

Lo que se recopiló con la investigación, se presenta en el desarrollo de éste contenido y se considera que es de gran valor, no solo como conocimiento, sino como un elemento para la toma de decisiones en un proceso de mejora continua.

Palabras clave: Técnicas, metodología, investigación, propuesta, solución y mejora continua.

INTRODUCCIÓN

A continuación, el informe presentado corresponde al trabajo de Ejercicio Profesional Supervisado -EPS- de la carrera de Licenciatura en Pedagogía y Administración Educativa, este informe fue realizado por la estudiante como fase final para optar el título a nivel Licenciatura, otorgado por la Facultad de Humanidades de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

El proyecto surge con la necesidad de identificar, priorizar y resolver un problema que afecte de tal manera a la Supervisión Educativa del sector 01-01-15 y 01-01-16 para luego ir a la Escuela Oficial Urbana Mixta Jv. N0.39 “Simón Bergaño y Villegas”, ubicada en la 15 avenida 3-28 de la zona 6, tomando en cuenta su rendimiento académico. De acuerdo a los primeros procesos realizados en la institución, se establece una propuesta de solución al problema identificado y priorizado como lo es una guía ludo-didáctica, una herramienta que permite facilitar la enseñanza-aprendizaje del estudiante y del docente. Tomando como base los cuatro pilares fundamentales en la educación para el proceso de formación inicial con valores de los estudiantes.

Las etapas que se realizaron durante el proyecto, se estructuran de la siguiente manera:

Capítulo I Diagnóstico: Se desarrolla para conocer el estudio contextual donde se encuentra la institución, como también el funcionamiento y desarrollo donde se desarrollará el EPS, haciendo análisis de las carencias detectadas y que impiden una educación de calidad dentro del lugar. De igual forma se prioriza un problema siendo este: “Compilación de una guía ludo-didáctica de juegos y herramientas adaptado al nivel primario de la Escuela Oficial Urbana Mixta Jv. No.39 “Simón Bergaño y Villegas” determinando su viabilidad y factibilidad para realizarlo.

Capítulo II Fundamentación teórica: Establecido el proyecto a realizar, en esta fase se conforma todos los temas relacionados, antecedentes, clasificación, divisiones o tipos y bases legales que se relacionan en el ámbito educativo.

Capítulo III Plan de acción o de la intervención: En esta fase se diseña todos los elementos necesarios para hacer la intervención surgida del proyecto a realizar. De qué trata el proyecto, el lugar donde se va a realizar, el tiempo que se va a utilizar, cuáles son los objetivos, porque se está realizando, metas, actividades, procedimientos, ejecutor del proyecto, beneficiarios, recursos materiales, humanos y financieros para poder ejecutarlo.

Capítulo IV Ejecución y sistematización de la intervención: Etapa que corresponde a la realización de cada una de las actividades determinadas en los tiempos establecidos y con los recursos enunciados, ordenados de acuerdo con los lineamientos establecidos para llevar a cabo el proyecto como también los imprevistos.

Capítulo V Evaluación del proceso: Se da a conocer la evaluación antes, durante y después de la investigación- acción.

Capítulo VI El voluntariado: Es la descripción de la acción de beneficio social realizada además del proyecto ejecutado, en este caso la reforestación de un lugar determinado.

Capítulo I

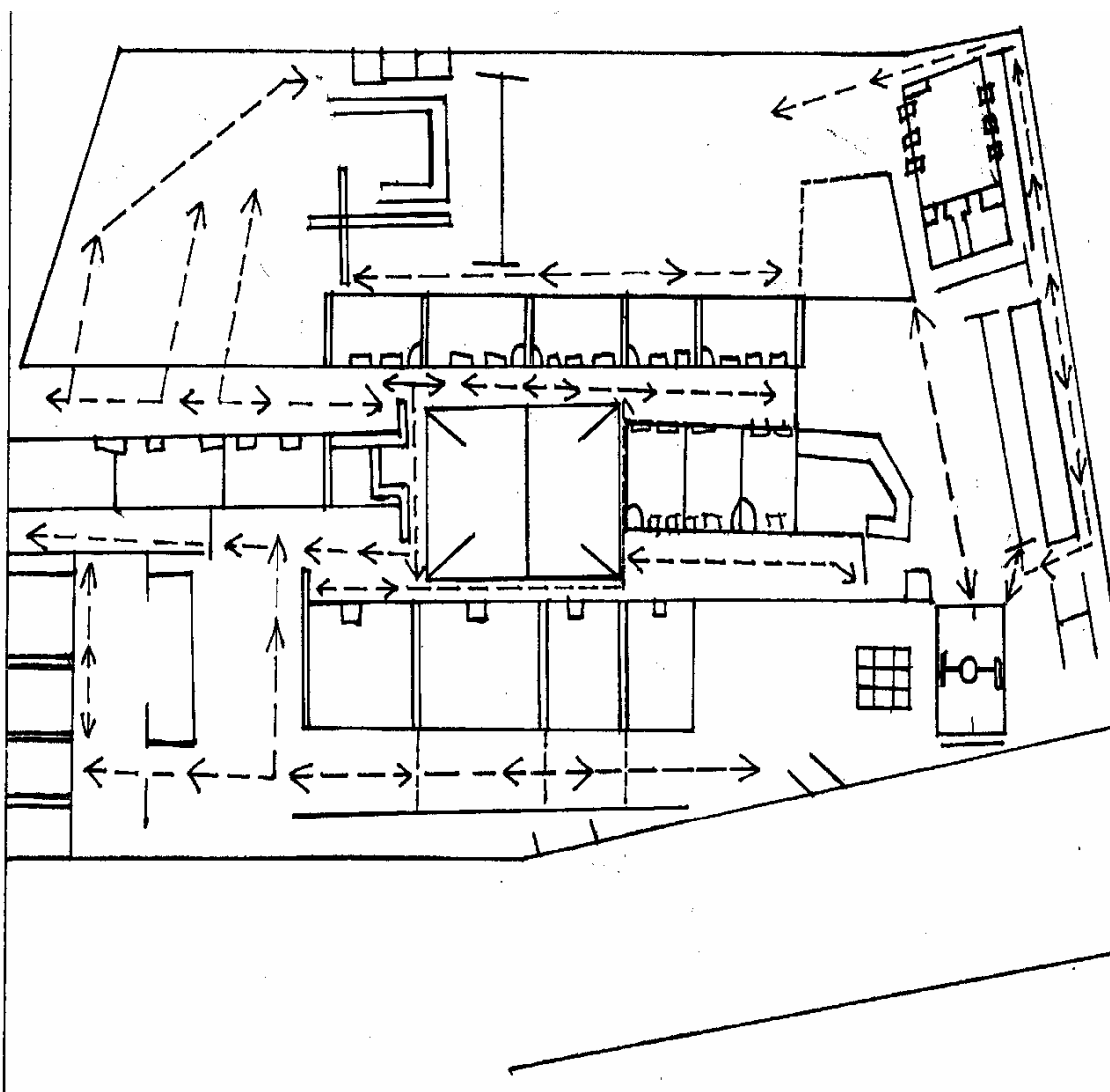
Diagnóstico

1.1 Contexto

1.1.1 Ubicación geográfica

Supervisión Educativa del sector 01-01-15 y 01-01-16, 21 avenida 14-16 zona 6.

Figura 1. Croquis de la Supervisión Escolar



Fuente: Supervisión Educativa sector 01-01-15 y 01-01-16 (2015, p.5)

1.1.2 Composición social

La supervisión escolar se ve como un elemento clave dentro del sistema educativo, ha ocupado siempre un lugar relevante dentro del contexto educativo, gracias a sus políticas, autoridades educativas, así como sus representantes, permite comprender que para una redefinición de sus funciones es necesario considerar el entorno donde se constituye y en el que se ejerce, además de las relaciones que se dan. La imagen de la supervisora siempre se ve acompañada con un sentido de vigilancia y control que la hace estar relacionada con los espacios de autoridad y poder. El orden institucional de la supervisión genera una cultura organizacional que ha prevalecido en las zonas escolares.

1.1.3 Desarrollo histórico

La supervisión educativa de los sectores 01-01-15 y 01-01-16 que corresponden a la zona 6 de la ciudad de Guatemala surge de la siguiente manera:

Después de haberse suprimido la figura de la Supervisión Educativa en 1989, luego de la huelga del magisterio, se creó la figura de Coordinador Zonal Educativo y funcionó como UZE zona 6 y Chinautla hasta el mes de julio de 1992.

Nuevamente al desaparecer el coordinar zonal en el año de 1992 reaparece la figura de Supervisores Educativos de Distrito y es cuando surgen las necesidades de ubicarlos en las diferentes zonas del departamento para mejorar cobertura y atención en el sistema educativo, y fue así, como en 1992 nace la supervisión de la zona 6, según se hace constar en la providencia que literalmente dice: Ministerio de Educación, Dirección Técnica Regional Metropolitana. La infrascrita Coordinadora departamental de Supervisión Educativa, región metropolitana, Certifica que para el efecto ha tenido a la vista el Libro de Actas Número uno de la menciona dependencia, en donde a folios siete y ocho, aparece el acta copiada que literalmente dice:

En la ciudad de Guatemala, cuando son las once horas del día jueves veintiocho de septiembre de mil novecientos noventa y dos, constituidos en el local que ocupa la Dirección de la Escuela Oficial de niñas Ernestina Mena Vda. De Reitz, los licenciados

Jorge Heriberto Estrada, Gustavo Ac Bol, la Directora del establecimiento Profa. Zoila Concepción Franco de Vacáro y la Licda. Zoila Concepción García de Ovalle, con el objeto de dejar constancia de lo siguiente: Primero: La Licda. De Ovalle Coordinadora Departamental de la Supervisión Educativa de la Región Metropolitana, se hizo presente ante la señora Directora para informarle que esta escuela fue asignada sede de la Supervisión Educativa del nivel Pre-primario, Primario y Medio. Segundo: se le solicitó a la Señora Directora verificar los ambientes y después de ponerse de acuerdo se llegó a la conclusión de asignarles el salón de la biblioteca; Tercero: Los presentes agradecen por este medio la ayuda que van a brindar en beneficio de todos los niños de todo el sector; Cuarto: En virtud de lo anterior se da posesión formal de la sede a los señores supervisores, rogándoles la buena marcha y armonía con todo el personal, se aclara el mobiliario de la supervisión se estará trayendo próximamente; Quinto: Leída el acta y ratificando su contenido, firmamos la presente en el mismo lugar y fecha de su inicio, cuando son las once horas con veinte minutos. Damos fe. (Acta No. 005-92 p.15)

1.1.4 Situación económica

El trabajo realizado por la Coordinación Técnica Escolar está coordinado por la Licenciada Zizi López, lo reconoce que para la realización de sus funciones es necesario contar con recursos e instalaciones dignas, por lo que en conjunto suman esfuerzos para lograrlo.

Los recursos con los que cuenta la supervisión son escasos y proporcionados por los centros educativos correspondientes al sector, ya que el MINEDUC no proporciona ningún tipo de recurso libre de los pagos del personal, servicios de agua, energía eléctrica y teléfono. Todos los demás recursos se adquieren cada año con la generosidad de los directores de los centros educativos, entre ellos: hojas, marcadores, papel, cartulinas, tinta para computadora, entre otros.

1.1.5 Vida política

La supervisora ante el cambio y mejora de los centros educativos

La licenciada juega un doble papel de control y de asesoramiento/apoyo a los centros escolares, sino más bien defensora o mensajera de las reformas o innovaciones impulsadas por la administración. Permite, brindar la facultad de pensar y definir los

contenidos y modos de innovación con los centros escolares y profesores para que desarrollen su propio conocimiento y poder en la definición de lo que se consideran que es necesario innovar y mejorar en su contexto particular. Por lo tanto, la perspectiva se ve que el cambio educativo y la mejora no son responsabilidad solo de la Coordinación Técnica, sino también de los centros educativos, directores y profesores que los facilitan a su práctica profesional, esto obliga a que los sistemas de apoyo acomoden sus funciones a la nueva situación e inicien métodos de trabajo novedosos. Esto concluye que la licenciada ha sido el paso de un papel portavoz dentro del sistema educativo.

1.1.6 Concepción filosófica

La supervisión educativa realiza procesos con base en la vigilancia, control y evaluación constante encaminada al mejoramiento de los procesos pedagógicos en los establecimientos, basándose en las visitas frecuentes a los centros, ofreciendo asesoría, apoyo y dirección para los directores de las diferentes zonas. El desarrollo de todas las funciones que realiza la licenciada, están fundamentadas en algunos principios filosóficos que le ayudan a orientar su labor.

- ✓ La supervisión es una actividad científica y creadora.
- ✓ La supervisión es una institución cooperativa y eficiente.
- ✓ La supervisión debe ser democrática.
- ✓ La supervisión es una actividad planificada.
- ✓ La supervisión debe ser políticamente revolucionaria
- ✓ Principio de autoridad como de liderazgo.
- ✓ Principio de ejemplaridad
- ✓ Principio de responsabilidad.
- ✓ Principio de integralidad
- ✓ Principio de resolución de conflictos.
- ✓ Principio de iniciativa.

La supervisión escolar orienta todas las actividades hacia el logro de sus propósitos fundamentales que emanan en la ley de Educación Nacional y para ello basarse en principios que fortalezca su posición.

1.1.7 Competitividad

Ésta es cada vez mayor en el ámbito de la educación, existen diversos establecimientos públicos en el mismo contexto que cumplen con los requisitos para ofrecer sus servicios a padres de familias ofertando diversas metodologías o sistemas en el proceso de formación de los niños con el mismo fin de formar futuros ciudadanos del país.

1.2 Institucional

1.2.1 Identidad Institucional

Supervisión Educativa del sector 01-01-15 y 01-01-16

Visión

Mejorar la calidad educativa del sistema

Garantizar los derechos del niño a una educación de calidad, fomentar en ellos los valores nacionales y la identidad nacional, así como desarrollar competencias que les permitan relacionarse armónicamente con otros y con la naturaleza.

Colaborar en la mejora de la práctica docente y del funcionamiento de los centros, así como en los procesos de la Reforma Integral de la Educación Básica.

Optimizar el rendimiento del sistema mediante la aplicación de un modelo de evaluación formativa y continua de la escuela que favorezca el ajuste y la innovación permanente de los hechos educativos en que ella se produce a diario.

Supervisión Educativa sector 01-01-15 y 01-01-16(2015, p. 25).

Misión

Ser una supervisión que conoce los centros escolares lo cual da la posibilidad de facilitar información a todos los sectores sociales interesados en el campo de la educación, ser un profesional que asesora en diferentes áreas curriculares o científicas a directivos y profesorado. Un evaluador que permita el ejercicio de la valoración formativa y permanente del sistema educativo para reforzar los puntos fuertes y para superar las situaciones existentes en las áreas de mejora. Una supervisión queda asistencia a los centros, servicios y programas educativos en los aspectos

pedagógicos, organizativos y de gestión. Todo aquello garantizara la calidad del sistema educativo.

Supervisión Educativa sector 01-01-15 y 01-01-16(2015, p. 25).

Objetivos

“La Supervisión Educativa sector 01-01-15 y 01-01-16 se propone, como objetivos fundamentales:

- ✓ Promover el mejoramiento y la eficacia de las instituciones educativas. Servir de órgano de enlace entre las autoridades de la enseñanza y las comunidades educativas.
- ✓ Debe considerarse la inspección como un servicio destinado, por una parte, a exponer a los maestros y a la opinión pública la política escolar de las autoridades y las ideas y métodos modernos de educación y por otra, a informar a las autoridades competentes sobre las experiencias, necesidades y aspiraciones de los maestros y de las colectividades.
- ✓ La inspección debe contribuir a proporcionar a los maestros los medios de trabajo que necesitan para desempeñar su misión con dignidad y eficacia, facilitándoles la posibilidad de perfeccionarse, evitando su aislamiento intelectual y garantizando el respeto de su personalidad y de sus ideas, a fin de animarlos a tomar iniciativas.
- ✓ La inspección debe hacer todo lo necesario para crear alrededor de la persona del maestro, entre los padres de los alumnos, y en la colectividad en general, el ambiente de comprensión, simpatía y estimación, sin lo cual no es posible la obra educativa, ni la participación moral y material de la colectividad en la obra del maestro.
- ✓ Conocer en forma permanente y actualizada las condiciones en que se desarrolla el proceso educativo e impartir las orientaciones pertinentes para el mejoramiento de la calidad de la educación y del funcionamiento de los servicios educativos.
- ✓ Ejercer la inspección y vigilancia por parte del estado de todo cuanto ocurre en el sector educación.

Supervisión Educativa sector 01-01-15 y 01-01-16 (2015, p. 26).

Principios

“La Supervisión Educativa sector 01-01-15 y 01-01-16 considera fundamentales los siguientes:

- ✓ Democrática, porque usa la participación, armonía y respeto por el individuo. Se debe actuar democráticamente todos los que participan tienen libertad de opinión.
- ✓ Científica, hace uso de procedimientos como la investigación y la experimentación.
- ✓ Cooperativa: Se considera que la supervisión es cooperativa porque en ella participan todas las personas involucradas en el hecho educativo.
- ✓ Sistemática, se basa en un análisis previo para conocer los medios y recursos con los que se cuenta, proponer los objetivos y alternativas, planificar las acciones y realizar seguimiento.
- ✓ Participativa, es necesaria la cooperación y ayuda de todos los miembros del personal.
- ✓ Objetiva, debe basarse en la observación analítica, directa y permanente, acorde a la situación que presenta la institución.
- ✓ Continua y progresiva, la labor supervisora debe desarrollarse de manera permanente y evolucionar de acuerdo a las necesidades y circunstancias.
- ✓ Orientadora, el supervisor educativo debe estar capacitado para dar las recomendaciones adecuadas a la situación que se presente o se plantee.
- ✓ Humana, el éxito de la supervisión depende de las relaciones que se den entre supervisor y supervisado., al respecto, Edith Bravo Boada. Afirma: “En la forma en que el supervisor se comunica con el supervisado y con todas las personas que conforman la comunidad escolar y aún más la comunidad educativa y la comunidad en general”. Solo cuando el mismo asuma su rol de comunicador, y de orientador de docente supervisado, mejorará sus relaciones humanas, lo que le llevará como consecuencia lógica a su desarrollo personal y al de las personas sobre las cuales ejerza su función supervisora.
- ✓ Flexible: debe estar abierta a los cambios a fin de adaptarse, a la evolución social, y las necesidades de sus alumnos.

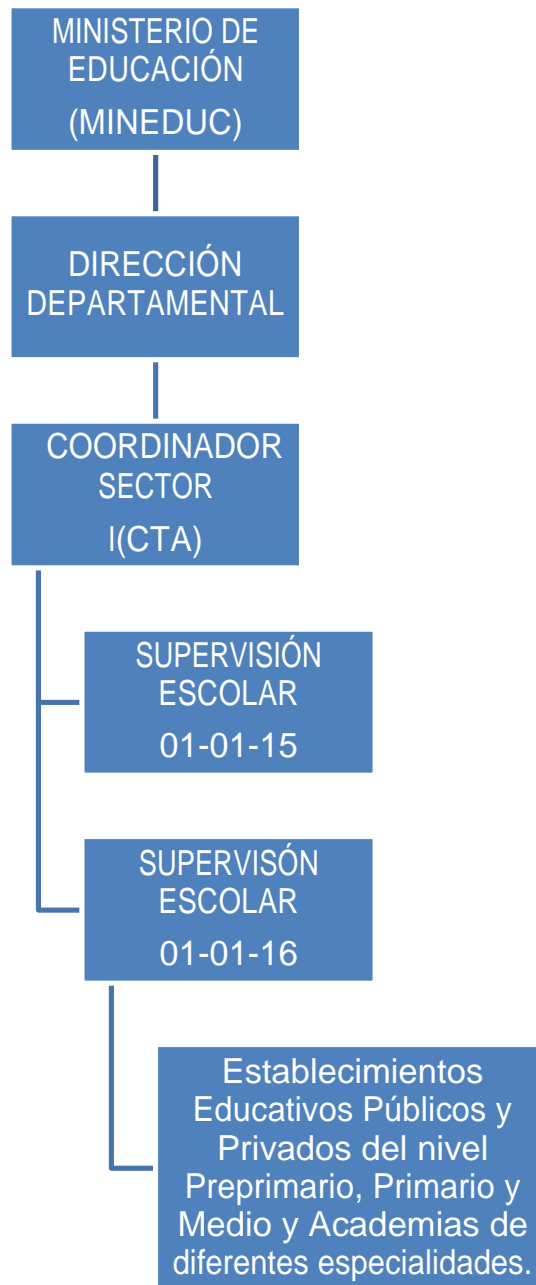
Supervisión Educativa sector 01-01-15 y 01-01-16 (2015, p. 27)

Valores

Responsabilidad, solidaridad, justicia, respeto a los derechos humanos, dimensión trascendente, trabajo personal y en quipo. La práctica educativa precisa de unos valores esenciales y claros para llevar a cabo un verdadero proceso de acompañamiento pedagógico con eficiencia, así como eficacia. Estos valores promueven condiciones de vida digna, fomentan la cultura de pensar, trabajar por los que nos rodean, manteniendo el buen trato. También ponen de manifiesto el cumplimiento de las leyes establecidas orientan el trabajo responsable particular y grupal. En resumen, los valores señalados, promueven el fortalecimiento institucional, el espíritu solidario impulsando la honestidad tanto de los acompañados como de los acompañantes.

Organigrama

Figura 2. Organigrama de la supervisión escolar



Fuente: Supervisión Educativa sector 01-01-15 y 01-01-16 (2015, p. 45)

Servicios que presta

Orientación Técnica Pedagógica

Capacitaciones/Asesoramiento

1.2.2 Desarrollo Histórico

La supervisión es un factor determinante en el proceso de desarrollo y mejoramiento del sistema educativo, considerándosele como “la columna vertebral” del mismo.

La supervisión educativa se inició en el país el 2 de enero de 1875, por medio del Decreto número 130 se emitió la Primera Ley Orgánica de Instrucción Pública Primaria, con la finalidad de lograr la organización, dirección e inspección de la enseñanza Primaria Pública.

La supervisión educativa nació ejerciendo una acción eminentemente fiscalizadora, de inspección a la escuela, y primordialmente a los maestros de las escuelas primarias oficiales.

Más tarde, la función fiscalizadora dio un giro considerable, el 23 de septiembre de 1881 se acordó realizar durante los meses de noviembre y diciembre, actividades de capacitación con el objeto de la superación y el mejoramiento de los maestros.

Esto significó un avance positivo en la supervisión educativa; pero en el lapso de 1930 a 1944 nuevamente se practicó la función de inspección, ya que las tareas de supervisor se circunscribían a vigilar, ordenar, exigir, localizar faltas y errores, a amonestar, reportar y atemorizar a los maestros.

El inspector Técnico únicamente visitaba las escuelas primarias urbanas locales, no así las rurales, como consecuencia del bajo sueldo que devengaba, por no contar con viáticos y por falta de medio de locomoción.

En este período muchas cabeceras municipales se consideraban rurales, y por ello se le encargaba la vigilancia de los maestros al Rigor Municipal, y en las aldeas al Alcalde Auxiliar, que generalmente era una persona analfabeta.

En 1948, se creó la Dirección de Núcleos Escolares Campesinos, considerando algunas experiencias exitosas en Bolivia años antes.

La Dirección de Núcleos Escolares Campesinos hizo funcionar 20 Núcleos localizados en 13 departamentos de la República. Ejerciéndose una función supervisora, orientadora y de dotación de materiales auxiliares para mejorar el proceso, enseñanza-aprendizaje en 437 escuelas de educación primaria urbana y rural.

Esta organización no atendió 9 departamentos que se quedaron en el abandono. En enero de 1965, en lugar de Núcleos Escolares Campesinos se crearon las Supervisiones de Distritos Escolares, sistema que abarcó toda la República, mejorando tanto cualitativa como cuantitativamente la Supervisión Educativa Nacional.

Con la experiencia de los Núcleos Escolares Campesinos, la Dirección de Desarrollo Socio Educativo Rural creó en 1974 los Núcleos Educativos para el Desarrollo NEPADE, en los departamentos de Quiché y Sololá, extendiéndose posteriormente a los departamentos de Alta Verapaz, Baja Verapaz, Chimaltenango y los municipios del departamento de Guatemala.

La Facultad de Humanidades de la Universidad de San Carlos de Guatemala con la finalidad de mejorar la educación nacional, estableció una carrera para supervisores, y en el año 1962 egresó de dicha facultad la primera y única promoción que obtuvo el Diploma de Supervisor de Educación Primaria.

A partir de 1976, un grupo de Supervisores de Educación en servicio realizó estudios en la Universidad Rafael Landívar, con el propósito de obtener el título de Supervisor Educativo.

La escuela de Profesores de Enseñanza Media EFPEM de la Facultad de Humanidades de Universidad de San Carlos de Guatemala conjuntamente con el Ministerio de Educación creó el Programa de Formación de Administradores y Supervisores Educativos con el objetivo de dotar al Sistema Educativo Nacional de personal con formación académica para desempeñar funciones de Administración y Supervisión Educativa.

En 1989 como consecuencia de una huelga generalizada de maestros en la que participaron los Supervisores Educativos, el Gobierno mediante acuerdo gubernativo, suprimió todos los puestos de la Supervisión Educativa del país, y por necesidad de este servicio ante la carencia de estos puestos como una medida de emergencia y

temporal se puso en funcionamiento las unidades de coordinación educativa que en alguna medida sustituían las funciones de la Supervisión Educativa.

En 1991 se hace un estudio para considerar la reinstalación de la Supervisión Educativa y en 1992 se crearon los puestos de Supervisores Educativos y con la emisión de los nombramientos se pone en marcha nuevamente el Sistema Nacional de Supervisión Educativa, el cual está vigente.

Diversos proyectos y programas en diferentes momentos han realizado jornadas de capacitación y actualización de los supervisores educativos, pero dado a la dinámica del proceso educativo se hace necesario un programa permanente de capacitación para los Supervisores en servicio, para mejorar su desempeño.

La supervisión educativa de los sectores 01-01-15 y 01-01-16 que corresponden a la zona 6 de la ciudad de Guatemala surge de la siguiente manera:

Después de haberse suprimido la figura de la Supervisión Educativa en 1989, después de la huelga del magisterio, se creó la figura de Coordinador Zonal Educativo y funcionó como UZE zona 6 y Chinautla hasta el mes de julio de 1992.

Nuevamente al desaparecer el coordinar zonal en el año de 1992 reaparece la figura de Supervisores Educativos de Distrito y es cuando surgen las necesidades de ubicarlos en las diferentes zonas del departamento para mejorar cobertura y atención en el sistema educativo, y fue así, como en 1992 nace la supervisión de la zona 6, según se hace constar en la providencia que literalmente dice: Ministerio de Educación, Dirección Técnica Regional Metropolitana.

Actualmente sigue funcionando en la misma escuela y el mismo local, con el cambio de personal, tiene a su cargo la Supervisión Educativa del Sector 01-01-15 María Estela Marroquín Chur y 01-01-16 Licda. Zizi Arely López Chinchilla.

Aunque previo a quedar de esta forma la Supervisión como actualmente funciona hubo una serie de cambios, en 1999 se reorganizó nuevamente, quedando 3 sectores para atención al público por haber demasiada demanda, en la cual superaron el nivel pre-primario de los otros niveles, por lo tanto, había una supervisora específica para este.

En mayo de 1999 por disposiciones de la Dirección Departamental de Educación surge la Oficina de Atención a Centros Educativos Privados OACEP, atendida por un solo

supervisor y para su auxiliatura nace la figura de Coordinadores Técnicos Administrativos CTA, los cuales laboran por contrato, con el fin de hacer las funciones de supervisión educativa en los centros educativos privados, pero por no lograr la cobertura y una buena atención por la demanda, teniendo en cuenta que los centros educativos privados son mucho más que los públicos, desaparece la OACEP.

En enero de 2001 al dejar de funcionar la OACEP, se vuelve a reorganizar la Supervisión Educativa y nuevamente los supervisores educativos y ahora con la ayuda de la nueva figura CTA, absorben los centros Educativos Privados, y es cuando surge una figura interna en la organización de los supervisores, que es la de coordinador del Sector, la zona 6 pertenece a la coordinación del Sector I, que cubre el norte de la ciudad capital zonas y municipios, contando para este sector con un CTA para subsanar las necesidades.

1.2.3 Los usuarios

Para poder realizar todas las actividades de la dependencia se ha creado un horario único de atención al público, siendo el siguiente, martes y jueves de 9:00 am a 5:00 pm. Esto obedece a las múltiples actividades que debe realizar la Supervisora Educativa, entre las visitas a los centros educativos, realizar diligencias en la Dirección Departamental de Educación de Guatemala, entre otros.

Situación Externa

Existe demanda de servicios

Existe gran demanda de servicios por medio de la comunidad educativa del sector, los mismos son, equivalencias, evaluaciones extraordinarias, autorizaciones de libros, denuncias de colegios y escuelas, problemáticas internas en instituciones públicas del sector reposiciones de diplomas, traslados, nombramientos de maestros, proyectos educativos, etc.

Existe relación con otras instituciones

Para trabajar de forma conjunta y de manera que los centros educativos del sector mantengan una línea de trabajo similar y en comunicación, la supervisión educativa se auxilia y trabaja de manera conjunta con el centro de salud de la zona 6 y la Academia de la Policía Nacional Civil, así mismo con las supervisiones educativas del área norte

de la ciudad de Guatemala que representan a las zonas 17, 18, 24 y 25, además de la de San Pedro Ayampuc y el Instituto Nacional Adrián Zapata que pertenece a la zona 2 y la Escuela de Mecanografía Nacional, a donde se remiten por exámenes extraordinarios.

1.2.4 Infraestructura

Tipo de instalaciones

Las instalaciones de la oficina correspondientes a la Supervisión Educativa de la zona 6 pertenecen a la Escuela Ernestina Mena Vda. Reitz, jornada matutina y Rafael Arévalo Martínez, jornada vespertina. Dicha oficina es un aula que funcionaba como biblioteca y que a partir de 1992 a través de mutuo acuerdo las autoridades de la misma escuela la proporcionaron a la Dirección Departamental de Educación de Guatemala. El aula que comprende de 7m X 5m, techo de lámina, que incluye un servicio sanitario, el cual por falta de agua potable no se utiliza con normalidad.

Local para reuniones de trabajo

La supervisión no cuenta con local propio para reuniones de trabajo, sin embargo cuando hay reunión del personal de la misma, se utiliza la sala de maestros de la escuela Ernestina Mena Vda. de Reitz y para reuniones de información a directores, cursos o talleres se utiliza una aula del centro industrial de la Escuela Rafael Arévalo Martínez, ambas escuelas son sede de la supervisión educativa y ocupan el mismo local, el cual no aplica o respeta la Ley de Administración de Edificios Escolares ya que ambos centros educativo tienen áreas exclusivas para cada jornada.

Material y equipo

Se cuenta con equipo de oficina adecuado

Al momento si se cuenta con el equipo de oficina adecuado y es el que permite el funcionamiento de la supervisión, pero para hacer más eficiente el trabajo es necesario un fax y otra computadora ya que solo existe una para los 2 sectores, además que se ve de necesidad una fotocopidora ya que se debe salir a una librería a realizar fotocopias, las cuales son pagadas con los ingresos del personal de la supervisión.

Se cuenta con los recursos necesarios.

Los recursos con los que cuenta la supervisión son escasos y proporcionados por los centros educativos correspondientes al sector, ya que el MINEDUC no proporciona ningún tipo de recurso libre de los pagos del personal, servicios de agua, energía eléctrica y teléfono. Todos los demás recursos se adquieren cada año con la generosidad de los directores de los centros educativos, entre ellos: hojas, marcadores, papel, cartulinas, tinta para computadora, entre otros.

Se cuenta con el mobiliario adecuado

Hasta el momento el mobiliario con el que cuenta la supervisión es el mínimo que necesita una oficina, pero podría mejorar el servicio de la misma con sillas para la gente que espera y lockers para las pertenencias del personal.

1.2.5 Proyección social

Por todos es sabido que la Supervisión Educativa se considera la columna vertebral del Sistema Educativo en el sentido de ser aquella la que sostiene el nexo entre la administración superior y la comunidad educativa. Acciona como orientadora y brinda asistencia técnica, permanente y profesional tanto a directivos como docentes, así como media en la resolución de conflictos, producto de la poca o nula comunicación entre las partes involucradas. En Guatemala la supervisión educativa como tal tiene su base legal en lo siguiente:

- a) Constitución Política de la República de Guatemala (Artículos 71, 72, 73 y 74).
- b) Decreto Legislativo No. 12-91, Ley de Educación Nacional.
- c) Acuerdo Gubernativo 123 "A", de fecha 11 de mayo de 1965, "Reglamento de la Supervisión Técnica Escolar".

Rodríguez (2015) explica que Guatemala está dividida en 22 departamentos, y éstos a su vez en municipios, (332 en total). En servicio hay 141 supervisores con nombramiento de Supervisor Educativo y 224 de Profesional I con funciones de Supervisor Educativo. A cada supervisor le corresponde un distrito escolar el cual oscila entre 14 a 50 establecimientos educativos tanto del área urbana como rural, (tanto del sector oficial como privado y por cooperativa).

Entre los establecimientos a supervisar hay del nivel pre-primario, primario y medio. Son pocos los supervisores que atienden solamente un nivel. Como se podrá observar los problemas son variopintos y por consiguiente se debe tener una habilidad tal como para resolver situaciones de diferente nivel.

Las actuaciones están contenidas en un Plan Operativo Anual, POA, en donde se establecen las visitas que se realizarán en el año, así como otras acciones a realizar.

El sistema educativo engrana todos los conocimientos que se enlazan con la docencia y la investigación, lo que para la sociedad es una capacitación en el que se involucran otras instituciones públicas o privadas, como piezas claves para el proceso y formación profesional de las personas.

1.2.6 Finanzas

La supervisión educativa es financiada por parte del presupuesto que otorga el Ministerio de Educación con un bajo porcentaje.

1.2.7 Política Laboral

Análisis al reglamento de la ley de Educación Nacional

El presente reglamento desarrolla los contenidos y aspectos de la Ley de Educación Nacional, el cual en su momento de elaboración correspondía al Decreto 73-76 que ahora se modifica por el Decreto 12-91.

En este reglamento en el capítulo I y II se da a conocer los organismos interministeriales que trabajaran conjuntamente con el Ministerio de Educación, MINEDUC, como lo es la Comisión Nacional de Educación, Ciencia y Cultura y La Junta Nacional de Educación Extra Escolar. A la vez manifiesta las atribuciones y funciones que dichas organizaciones deben realizar por el bienestar del sistema educativo a nivel nacional.

Así mismo expone la organización del MINEDUC en base a las dependencias que lo representaran o trabajaran en su nombre. Cada dependencia tiene una organización lineal con jerarquía específica y controlada por elementos que unifican la información.

Algunas dichas dependencias de este ministerio podemos mencionar al Consejo

Técnico, Supervisión Específica del Despacho, Oficialía Mayor, Dirección General de Administración y otros departamentos que coadyuvan a su funcionamiento como lo son el Departamento Legal, Departamento de Relaciones Públicas, Departamento Editorial, entre otros.

El capítulo III expresa el Régimen Escolar que se refiere a que el ciclo escolar deber comprender dos periodos, lectivo y de vacaciones. El Periodo lectivo debe constar de diez meses de actividades docentes con un mínimo de 180 días efectivos de clases. Se ajustará a las condiciones geográficas y económico-sociales de las diferentes regiones del país. El periodo de vacaciones consta de 2 meses.

A la vez indica que durante el periodo de vacaciones se organizarán cursos de perfeccionamiento docente para los maestros en servicio o fuera de él, que no excederán de 30 días. También pueden organizarse para los educandos con fines formativos y culturales excursiones o viajes.

El calendario escolar y los periodos de planeamiento, inscripción, iniciación y clausura de labores y clases, evaluación y perfeccionamiento docente se determinarán anualmente con la debida anticipación por la Dirección General de Educación Escolar. Dicha Dirección velará porque el calendario de días hábiles para el trabajo escolar se cumpla estrictamente.

Así mismo indica que tienen validez únicamente los certificados, diplomas o títulos otorgados y reconocidos de acuerdo a la ley. Los certificados de estudios extendidos por los directores de centros educativos, de conformidad con las notas de los registros de evolución. A la vez indican que son equiparables los estudios realizados en la Educación Escolar y Extraescolar; las Direcciones Generales respectivas normarán, conjuntamente dicha equiparación, también como lo son los estudios realizados en el extranjero.

El presente reglamento norma también la evaluación educativa e indica que es una función técnica, sistemática y permanente que permite a través de diversos procedimientos, establecer el grado de eficiencia con que el sistema educativo cumple con sus objetivos generales y específicos. Comprende tanto al educando como al docente, la escuela, autoridades, legislación, política educativa, métodos y procedimientos, curriculares, planeamiento y programación.

También expresa que los supervisores de educación y los directores de centros educativos, deben velar porque los libros de texto y materiales de enseñanza que se usan en las escuelas reúnan las calidades y niveles adecuados. El presente reglamento compromete al MINEDUC para que otorgue becas para efectuar estudios en cualquier de los ciclos o módulos, con el objeto de estimular a las personas con talento y aptitudes especiales y a aquellas que no cuentan con los medios económicos para sostener sus estudios.

El reglamento de la Ley de Educación Nacional permite la organización de los padres de familia y maestros. Indica que los padres de familia o encargados que se organicen en asociaciones, con el objeto de colaborar con los centros educativos deberán cumplir con las normas que fije el MINEDUC. Los maestros tienen derecho a asociarse libremente para fines profesionales, mutualistas, cooperativos, sociales o culturales. El MINEDUC solo reconocerá aquellas asociaciones con personalidad jurídica. Así mismo permite la formación de claustro de maestros con el fin de coadyuvar al logro de los objetivos educativos.

Los centros educativos también son normados por dicho reglamento, el cual indica los requisitos que debe cumplir al solicitar la apertura de un centro educativo privado, así como el funcionamiento de los centros escolares en fincas, la educación especial y experimental. A la vez indica el régimen económico y financiero que debe seguir el MINEDUC junto con sus disposiciones transitorias.

Análisis Al Decreto 1,485

El Decreto 1,485 se considera una ley complementaria a la Ley de Servicio Civil y solo en forma supletoria. A la vez es un estatuto provisional de los trabajadores del estado y se identifica como el capítulo de la dignificación y catalogación del magisterio nacional.

El mismo indica que las relaciones de los miembros del Magisterio Nacional con el Estado se regirán por la presente ley complementaria del “Estatuto Provisional de los Trabajadores del Estado”, contenido en el Decreto Presidencial número 584. La Catalogación del Magisterio Nacional es la clasificación valorativa que el Estado instituye para las personas que se dedican a la enseñanza y las que, con título docente, presten servicios en cargos dependientes del Ministerio de Educación y del

Ministerio de Cultura y Deportes y llenen los requisitos de la presente ley. Para tal efecto se tomarán en cuenta los estudios efectuados, títulos, diplomas, certificados de aptitud, méritos obtenidos en el ejercicio de la profesión, tiempo, calidad de servicios y licencias o incorporaciones otorgadas conforme a la ley.

El capítulo de Dignificación y Catalogación del Magisterio Nacional crea un derecho tutelar que ampara y protege a todo docente catalogado, teniendo los siguientes fines generales:

- a) Normar y mejorar la docencia nacional
- b) Propiciar la superación del magisterio guatemalteco; y fines especiales.
 - a) El ordenamiento y estabilidad de sus miembros.
 - b) Su responsabilidad y tecnificación profesional.
 - c) Su perfeccionamiento cultural y dignificación económico-social.

Se establecen seis clases de

catalogación: Clase "A" con el sueldo

básico;

Clase "B" con un aumento del 20% sobre el sueldo

básico; Clase "C" con un aumento del 40% sobre el

sueldo básico; Clase "D" con un aumento del 60% sobre

el sueldo básico; Clase "E" con un aumento del 80%

sobre el sueldo básico; y Clase "F" con un aumento del

100% sobre el sueldo básico.

El capítulo de Dignificación y Catalogación del Magisterio Nacional abarca y protege a las personas que profesionalmente se dedican al magisterio, en los niveles o áreas de trabajo: Educación preprimaria, Educación primaria, Educación secundaria y normal, Educación vocacional y técnica, Educación especial y Técnico o técnico-administrativo.

Indica de las categorías docentes transitorias, expresando que los docentes en servicio, a la fecha de la promulgación de la presente ley, continuarán en sus cargos siempre que les hayan sido adjudicados legalmente. Mientras no se disponga del personal titular correspondiente a las categorías exigidas por el capítulo III, podrán ser nombrados, con carácter transitorio, los docentes mencionados, en el siguiente orden de procedencia:

Al presentarse una vacante, el Ministro de Educación Pública pedirá a la Dirección de Estadística Escolar y Escalafón, la nómina de los docentes catalogados, cuya clasificación sea necesaria al puesto por llenarse y procederá a nombrar a quien tenga mejor puntaje dentro del nivel educativo a que la vacante corresponda.

En caso de que hubiera varios candidatos para cualquiera de los cargos que esta ley contempla, que pertenezcan al mismo nivel y catalogación, y que en la selección que establece el artículo inmediato anterior resultaren con igual puntaje, el puesto se otorgará por oposición conforme al reglamento respectivo.

Si aun así persistiera la igualdad de circunstancias de capacidad e idoneidad, el nombramiento se hará a favor de quien tenga más personas con obligación de alimentar. En caso de no haber docente que tenga la clasificación requerida entre las nóminas disponibles para optar a un cargo, el Ministerio del Ramo abrirá inscripción de aspirantes y previa oposición nombrará a quien la gane.

Cuando se trate de vacantes en los departamentos de la República, las juntas auxiliares respectivas, de conformidad con el artículo 40, recibirán los trabajos de los aspirantes y, con las seguridades del caso, los enviarán bajo su estricta responsabilidad al Ministerio de Educación Pública, quien los cursará inmediatamente al jurado respectivo.

Quedan obligados a tomar los programas de capacitación y nivelación, los docentes que no tengan la categoría titular, de acuerdo con el reglamento respectivo.

El Ministerio de Educación Pública elaborará y pondrá en vigor los reglamentos en los cuales se consignen plazos de capacitación y nivelación para cada uno de los docentes obligados a efectuarla, a partir del momento en que el Estado tenga en función los centros en los cuales debe hacerse dicha nivelación. Se considerará

separadamente cada grupo que así lo amerite y deberá tomarse especial cuidado en la disponibilidad de tiempo por parte del personal docente.

El título de los graduados en la Escuela Normal Superior, se equipara al profesor de segunda enseñanza en ciencias de la educación en todos los casos. Para los efectos de esta ley, el diploma otorgado por el Ministerio de Educación Pública a maestros de educación primaria, acreditándolos como incorporados a la enseñanza post-primaria en determinado grupo de ciencias de conformidad con el Decreto 469 del Congreso de la República, se equipara el grado de profesor de segunda enseñanza en la especialidad respectiva.

La superación profesional, la calidad de los servicios y méritos obtenidos, serán evaluados por la Junta Calificadora de Personal y registrados detalladamente en las clases y niveles educativos que establecen los artículos 3º Y 4º de esta ley, por la Dirección de Estadística Escolar y Escalafón.

A cada clase escalafonaria le corresponde un máximo de 100 puntos independientes. Para ingresar a la Clase "A" de la catalogación, será suficiente registrar en la Dirección de Estadística Escolar y Escalafón el título o títulos docentes y demás documentos que acrediten la capacidad e idoneidad del interesado, en el nivel correspondiente.

Para cada ascenso de una clase a otra en la catalogación, será indispensable acumular un mínimo de 75 puntos de los evaluados por la Junta Calificadora de Personal. Para el traslado con carácter titular de un nivel educativo a otro, será indispensable presentar ante la Dirección de Estadística Escolar y Escalafón solicitud escrita acompañada del título o títulos que en cada uno de los incisos del artículo 12 de esta ley se exige para el nivel de que se trate, quedando obligada dicha dependencia a comprobar la autenticidad de los documentos, bajo su responsabilidad legal, y a realizar sin demora, si fuere procedente, la inscripción y registro respectivo, lo que deberá publicarse en el Diario Oficial.

El cambio de nivel no implica pérdida de la clase escalafonaria siempre que el maestro la haya conquistado con un mínimo de 80 puntos, o demuestre ante la Junta Calificadora de Personal méritos suficientes para ello, conforme el reglamento específico.

Para la clasificación de los docentes protegidos por esta ley, se crea la Junta

Calificadora de Personal, con sede en la capital de la República, Los miembros de la Junta Directiva serán nombrados por el Ministerio de Educación Pública, a propuesta en terna de las organizaciones magisteriales con personería jurídica; actuarán con carácter permanente y devengarán el sueldo asignado a la respectiva clase escalafonaria conforme el reglamento. Para ser presidente o vicepresidente, se requiere pertenecer a la Clase "F" y para los demás cargos, por lo menos a la Clase "C".

En los departamentos de la República se organizarán juntas auxiliares, que tendrán por misión específica recoger y ordenar la documentación de los interesados y enviarla a la Junta Calificadora de Personal.

En caso de que el docente considere que la clasificación efectuada por la Junta Calificadora de Personal, es injusta en lo que a él se refiere, tiene derecho a pedir la revisión de su expediente, y la Junta, con audiencia del interesado, revisará lo actuado, y de ser procedente, rectificará su fallo, levantando acta circunstanciada del caso. Si el interesado considera que todavía no haya justicia, podrá apelar ante el Ministerio del Ramo, el cual fallará con asistencia de un miembro del Consejo Técnico, un supervisor técnico y un representante de cada una de las organizaciones magisteriales, con personería jurídica. Dicho fallo será definitivo y contra él no se podrá interponer otro recurso que el de aclaración o ampliación. Los miembros de las organizaciones magisteriales serán designados por sorteo de las listas propuestas por dichas entidades, y deberán pertenecer por lo menos al mismo nivel y clase que el apelante.

La Junta Calificadora de Personal funcionará durante los doce meses del año, estando obligada a lo siguiente: a) Clasificar los casos de ascenso en la primera quincena del mes de noviembre; b) Hacer constar en acta la nómina de los docentes que ascienden y remitir inmediatamente copia certificada de la misma al Ministerio del Ramo, a la Dirección de Estadística Escolar y Escalafón y a las dependencias encargadas de la autorización y pago de sueldos para los efectos consiguientes, a más tardar el 30 de noviembre; c) Notificar a todas las dependencias del ramo y publicar los ascensos de los docentes en el Diario Oficial y otro de circulación, dentro del plazo fijado

Podrán servir cargos docentes, técnicos o técnico-administrativos en el ramo de

educación, quienes estén escalafonados y registrados en la clase y nivel de educación requerida para cada cargo conforme el mismo artículo. En casos extraordinarios debidamente comprobados y cuando en el Escalafón no haya persona que llene los requisitos determinados para algún cargo, o cuando sean en beneficio de la cultura nacional, el Ejecutivo podrá celebrar contratos con personas idóneas, debiendo llenar los requisitos exigidos por el reglamento específico. Esto no implica que el docente goce de los aumentos escalafonarios.

El traslado o permuta de un docente procederá: a) Cuando haya anuencia o solicitud escrita y justificada de su parte. Las permutas se tramitarán únicamente cuando haya mutuo acuerdo de las partes; b) Cuando se compruebe suficientemente que su permanencia en determinado lugar no conviene a la docencia asimismo o a ambos. c) Por alteración de la salud, debidamente comprobada. El traslado o permuta no implica pérdida de su clasificación escalafonaria. El MINEDUC tramitará permutas o traslados después de cinco meses de iniciado el ciclo escolar, salvo lo dispuesto en los incisos b) y c) del artículo anterior o por causa grave debidamente justificada.

Ningún docente podrá ser destituido sin causa plenamente justificada y comprobada legalmente. Cuando el despido sea probadamente injusto, serán restituidos los perjudicados a su puesto y solamente que fuere imposible, se reinstalará a un puesto similar.

Los sueldos básicos y la partida global para nivelaciones y aumentos contemplados por la presente ley, serán fijados por el Organismo Ejecutivo, anualmente, al decretar el Congreso de la República el presupuesto de egresos del Ministerio de Educación Pública. Los sueldos básicos deben propender a aumentar en proporción al costo de la vida, a efecto de conseguir a la mayor brevedad posible, la dignificación económica del Magisterio.

En el año 2000 se crea el DECRETO NÚMERO 87-2000 considerando que el Decreto Número 1485 del Congreso de la República emitido en 1961, ya no responde a las aspiraciones del Magisterio Nacional, por lo que se hace indispensable actualizarlo para que cumpla con los propósitos que impulsaron su creación, modificando algunos artículos para el cumplimiento de la real dignificación del maestro guatemalteco y que el artículo 78 de la Constitución Política de la República preceptúa que: “El Estado promoverá la superación económica, social y cultural del Magisterio, incluyendo el

derecho a la jubilación que haga posible su dignificación efectiva. Los derechos adquiridos por el Magisterio Nacional tienen carácter de mínimos e irrenunciables.”

Se reforma el artículo 4 del Decreto Número 1485 del Congreso de la República, el cual queda así:

Se establecen seis clases de catalogación:

- Clase A con el sueldo básico.
- Clase B con un aumento del 25% sobre el sueldo básico.
- Clase C con un aumento del 50% sobre el sueldo básico.
- Clase D con un aumento del 75% sobre el sueldo básico.
- Clase E con un aumento del 100% sobre el sueldo básico.
- Clase F con un aumento del 125% sobre el sueldo básico.

A cada clase escalafonaria le corresponde un máximo de 80 puntos independientes.”

Se reforma el artículo 28 del Decreto Número 1485 del Congreso de la República, el cual queda así: El cambio de nivel no implica pérdida de clase escalafonaria, siempre que el maestro la haya conquistado con un mínimo de 60 puntos, o demuestre ante la Junta Calificadora de Personal, méritos suficientes para ello, conforme el reglamento específico.”

Se reforma el artículo 51 del Decreto Número 1485 del Congreso de la República, el cual queda así: Las acumulaciones de puntos se computarán anualmente y se totalizarán cada cuatro años para cada docente.

1.2.8 Administración

Se conocen las funciones del puesto:

Las supervisoras educativas conocen claramente su función y desempeño del puesto, sin embargo, el personal de apoyo que funciona como administrativo carece de información muchas veces y no pueden resolver los problemas que se presentan en la elaboración de trámites o papelería. Esto es fundamental ya que muchas veces por las actividades que el supervisor realiza al no encontrarse en la oficina, el personal debe resolver problemas y por no tener claridad del asunto y el procedimiento adecuado

debe esperar más tiempo el público para estar satisfecho con su diligencia.

Se cumple con los lineamientos y funciones establecidas

Se trata de llevar un orden de los lineamientos y funciones de los trámites que se deben de realizar en la supervisión educativa, pero prevalecen las prioridades o trabajo de última hora que se presenta por los diferentes sectores. Muchas veces, aunque se tenga una guía de trabajo no se puede cumplir por los trabajos que se presentan en último momento.

Se cumplen con los procedimientos administrativos

Si se cumplen ya que los centros educativos del sector se abocan directamente a la supervisión educativa para realizar gestiones que les interesen o afecten, buscan la asesoría y apoyo necesario.

Se respeta el orden jerárquico

Se mantiene un orden de disciplina para mantener la jerarquía, el personal administrativo no toma decisiones sin consultar a las supervisoras educativas. Así mismo los miembros de la comunidad educativa respetan la autoridad depositada en las supervisoras educativas.

Se da planeación, organización, coordinación y control

A pesar de las limitaciones de tiempo, espacio, recursos y medios se mantiene la planeación, organización, coordinación y control, especialmente para la presentación de capacitaciones, de información ministerial y el control de los métodos de enseñanza, colegiaturas y todo lo que afecte a la comunidad educativa del sector.

Se han hecho cambios a los procedimientos administrativos

Durante la práctica administrativa no se observan cambios administrativos de forma interna, únicamente de forma externa referente a la normativa de las evaluaciones de recuperación que para el año 2005 es permitida la 3ra recuperación, pero para el 2006 únicamente hasta la 2da. Esto afecta a la forma de recibir cuadros de notas de recuperación en la dependencia. A la vez del cambio de formato para entrega de notas de final de ciclo y recuperación de primaria, ya que ahora existen PRIM especiales

para 1º y 2º primaria, 3º Primaria y 4º, 5º y 6º Primaria, no solo 2 como antes.

Se conoce y aplica la legislación educativa

Si se conoce y aplica la legislación educativa guatemalteca, cada supervisora cuenta con una legislación educativa en un formato resumido y que recopila los acuerdos, decretos, resoluciones o leyes que afectan al sector educativo nacional. A la vez se aplica en la correspondencia que se maneja en la misma dependencia, siendo las resoluciones, oficios, equivalencias, providencias, etc.

Existen normas reglamentarias

Si existen normas reglamentarias, una de ellas es no utilizar el teléfono para llamadas personales, no prestar el teléfono a los visitantes, no proporcionar los números de teléfonos personales de las supervisoras, no divulgar la ubicación de las supervisoras, no proporcionar información a ningún desconocido.

Existe una administración eficiente

Realmente no se puede dar una administración eficiente debido a la falta de recursos materiales y económicos que hacen falta en la supervisión educativa. Iniciando por el personal que hace falta, ya que esto hace una recarga de trabajo y por los horarios de medio tiempo que el mismo mantiene, ya que por ser maestras de primaria deben trabajar en una jornada únicamente, mientras el trabajo existe para ambas jornadas.

1.2.9 Ambiente institucional

Existe integración del personal

Se integra el trabajo y se logra la cooperación de todo el equipo de trabajo, desde el personal interno hasta los visitantes o usuarios. Por la confianza que existe entre las profesionales y el personal de apoyo se logran mantener en comunicación y muchas veces se realiza un trabajo en conjunto pudiendo ser estas las capacitaciones, reuniones con directores, calendarización para entrega de documentos, etc.

Como es la relación entre el personal

Se mantiene una armonía en el ambiente de trabajo y en las relaciones interpersonales de los miembros de la supervisión educativa. Se trata de mantener la cordialidad, armonía y respeto a través de las buenas relaciones humanas que se practican constantemente.

Como es la relación personal –usuario

Es cordial y se mantiene a diario, especialmente con los directores de los centros educativos del sector, en muchos casos impera la confianza y la amistad. Así mismo se puede observar que en algunos casos no se queda la relación únicamente laboral, sino que se puede apreciar un ambiente de amistad y compañerismo en la labor educativa que cada sector realiza.

Se da una comunicación de doble vía

Se puede dar y el ambiente es propicio, pero en ocasiones parte del personal administrativo no tiene la suficiente confianza para poderlo realizar, pero referente al trabajo es primordial y aunque se presenten dificultades el personal está obligado a hacerlos.

1.2.10 Otros aspectos

Existen incentivos para el personal

El incentivo primordial para el personal es controlar el horario de labor para que ningún miembro sobrepase el tiempo para el cual está contratado, además de una refacción de vez en cuando y agradecer de forma sincera el trabajo desempeñado.

Análisis FODA:

FORTALEZAS

Trabajo en equipo.
Comunicación de doble vía.
Equipo de computación.
Línea telefónica.

DEBILIDADES

Infraestructura.
Poco personal.
Recursos escasos.
Poca seguridad

OPORTUNIDADES

Confianza entre usuario y funcionarios.
Sector organizado.
Participación activa de la comunidad.
Relación laboral con otras instituciones

AMENAZAS

Poco transporte.
Ubicación
Peligrosa.
Área contamina por quema de drogas. Lugar solitario.

1.3 Lista de deficiencias, carencias identificadas

1. Falta de agua potable para el uso del sanitario
2. Insuficiente espacio para la sala de espera
3. Personal de apoyo capacitado para resolver asuntos administrativos.
4. No tiene un espacio propio para la supervisión.
5. Administración deficiente por falta de instalación y equipo de cómputo.
6. Inexistencia de recipientes para basura, papel higiénico.
7. Inexistencia de presupuesto para realizar mejoras a la supervisión.
8. Inexistencia de una fotocopidora
9. Inexistencia de transporte para realizar visitas a las escuelas.
10. Inexistencia de lockers para pertenencias del personal
11. Inexistencia de presupuesto para materiales.
12. Insuficiente mobiliario para archivar documentos
13. Falta de tiempo para resolver situaciones.
14. No cuenta con suficiente personal.
15. No hay acceso a redes de internet para realizar trámites administrativos.

1.4 Nexo/razón/conexión con la institución/comunidad avalada

El objetivo principal de este proyecto es contribuir y dar solución a unos de los problemas encontrados en la institución educativa, promoviendo y ejecutando acciones que mejoren las condiciones del establecimiento, por lo tanto, se hace la conexión a la Escuela Oficial Urbana Mixta N0.39 Jv. “Simón Bergaño y Villegas” ubicada en la 15 avenida 3-28 de la zona 6, ciudad de Guatemala, para realizar las acciones pertinentes en beneficio de los involucrados.

1.5 Análisis institucional

1.5.1 Identidad institucional

Escuela Oficial Urbana Mixta N0.39 Jv. "Simón Bergaño y Villegas.

Tipo de institución

Establecimiento público que brinda una educación en el nivel primario.

Localización geográfica

La Escuela Oficial Urbana Mixta N0.39 Jv. Simón Bergaño y Villegas, se encuentra ubicada en la 15 avenida 3-28 de la zona 6, ciudad de Guatemala.

Visión

Proporcionar a los niños y niñas una educación de calidad que sea pertinente, relevante y significativa. Brindarle las oportunidades necesarias para adquirir valores y habilidades que los preparen para desempeñarse en la vida de manera competitiva y responsable.

Misión

Somos una entidad que brinda educación en valores fomentando las relaciones humanas con respeto, la igualdad en oportunidades, la autoestima y la equidad en pensamiento fomentando un aprendizaje significativo para todos y todas los alumnos y alumnas.

Objetivos

Objetivo General

Brindarle una educación con eficiencia y eficacia para todos los niños, fomentando los valores morales y sociales ante la falta de conciencia de los habitantes y así mismo contribuir a reducir el alto índice de analfabetismo del país.

Objetivo Específico

Compartir conocimientos de calidad a todos los niños, para formar una base sólida y permanente que les permita continuar sus estudios y construir un futuro con éxito.

Principios

La escuela fundamenta sus acciones técnicas y administrativas en los siguientes principios:

La responsabilidad social: dispone de sus capacidades y expectativas con la comunidad educativa, comprometidos a contribuir a mejorar el bienestar del pueblo.

Inclusión: Ofrece sus servicios de calidad, sin ningún tipo de discriminación, aceptando las capacidades diferentes de los alumnos, promoviendo una integración de convivencia.

Transparencia: La comunidad educativa tiene el derecho de exigir los resultados obtenidos del ejercicio de su función administrativa.

Participación: La escuela promueve la democracia, comprende el contexto y los medios necesarios para que la comunidad intervenga en las decisiones, procesos y acciones.

Comunicación: Como seres sociales, se mantiene esta herramienta que nos permite alcanzar los objetivos. También algunas veces se realizan actividades lúdicas para involucrar a las familias.

El equipo de la escuela se compromete a defender, implicarse, ejercer y transmitir algunos valores como la dignidad humana, calidad, desarrollo individual, autoestima, servicio, etc.

Metas

- Fomentar y practicar los valores morales, éticos y sociales dentro y fuera del establecimiento.
- Realizar todas las actividades propuestas por el Ministerio de Educación para la convivencia y construcción de conocimientos en los alumnos.

- Transformar a los niños en estudiantes capaces de enfrentar problemas comunes de acuerdo a su nivel con responsabilidad.
- Los niños posean conocimientos básicos de la tecnología para facilitarle las herramientas en su proceso de enseñanza y aprendizaje.
- Mantener en óptimas condiciones el edificio escolar, áreas higiénicas, así como también el uso de algunos materiales didácticos necesarios para los docentes.

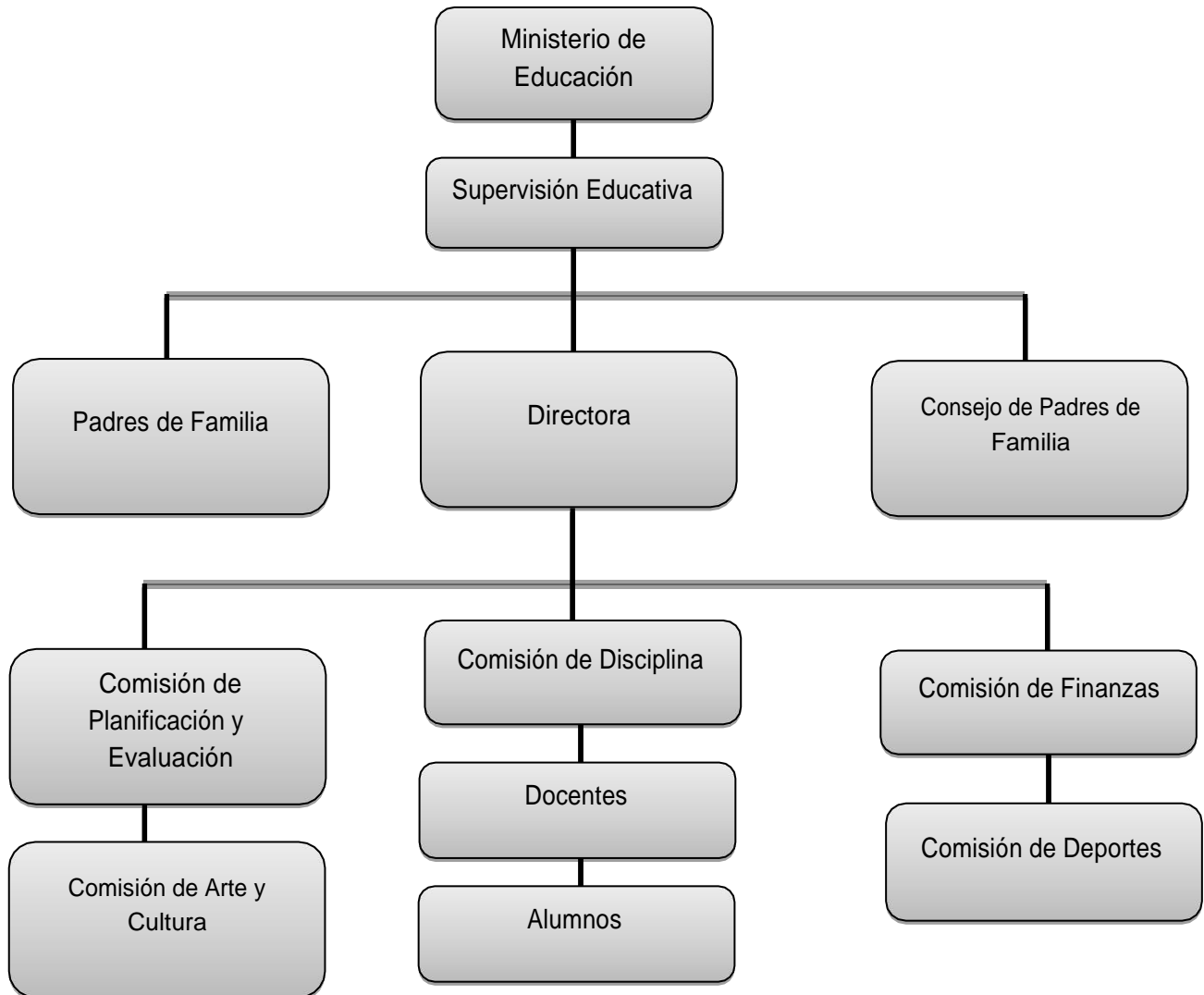
Funciones

- Orientar la docencia, fomentar la actualización de contenidos.
- Coordinar la formación académica de los estudiantes de la escuela.
- Elaborar calendarios de actividades extracurriculares
- Cronogramas para de evaluaciones
- Elaboración del informe Sistema de Registro de Estudiantes ante el Ministerio de Educación (SIRE).
- Desarrollar potencialidades en los estudiantes como trabajo en equipo, tolerancia, respeto, democracia).
- Desarrollar competencias para la vida en sociedad y continuidad de los estudios.
- Transmitir conocimientos, valores y hábitos saludables para que sean personas integrales.
- Registrar los cambios que se producen en la escuela como en la sociedad.

Estructura organizacional

La estructura organizacional de la Escuela Oficial Urbana Mixta N0.39 "Simón Bergaño y Villegas" se encuentra de la siguiente manera.

Figura 3. Organigrama de la institución educativa



Fuente: elaboración propia

1.5.2 Desarrollo histórico

La Escuela Oficial Urbana Mixta N0.39 Simón Bergaño y Villegas fue creada durante el primer año de gobierno de don Juan José Arévalo Bermejo y salió publicado el 07 de marzo de 1946 en el Diario de Centroamérica, su nombre se debe al precursor de la independencia don Simón Bergaño y Villegas, originario de Escuintla, poeta, escritor de la Gaceta de Guatemala.

1.5.3 Los usuarios

La comunidad (grupo de interés) que interactúan con el centro educativo se componen por los siguientes grupos ya que son necesarios conocerlos:

Los alumnos, ya que a ellos va dirigido el servicio comúnmente la cercanía geográfica es un aspecto que se tiene en cuenta a la hora de escoger una escuela.

Los padres de familia, ya que son los encargados de tomar las mejores decisiones convenientes para sus hijos.

Los profesores ya que son el eje del proceso de formación de los estudiantes y la vía de comunicación con los padres.

Los diferentes grupos que forman parte del establecimiento son fundamentales para asegurar el futuro de los estudiantes sin perder de vista que la calidad en la educación es el objetivo a conseguir.

1.5.4 Infraestructura

El establecimiento cuenta con aulas amplias construidas de block, piso cerámico, una parte de ella es de dos niveles, el techo es de lámina, ventanas grandes con balcones. Cuenta con una oficina administrativa, un aula de computación, tienda escolar, un patio, cancha de basquetbol, corredores y cuenta con los requisitos mínimos de la Dirección de Salud Pública como: agua, ventilación, servicios sanitarios, área verde, iluminación, energía eléctrica.

1.5.5 Proyección social

En base a sus principios axiológicos la escuela determina algunas actividades con el fin de favorecer el desenvolvimiento de los alumnos.

Algunos avances que se ven en la escuela han contado con la ayuda de “Funsepa”, voluntarios, comunidad educativa y practicantes de universidades.

Realizan algunas actividades como: celebración del día de la madre, la independencia, actos cívicos, y actividades deportivas, etc.

1.5.6 Finanzas

La asignación de presupuesto para la Escuela Oficial Urbana Mixta N0.39 “Simón Bergaño y Villegas es costeadada por el estado, que apoya la preparación de niños y niñas con bajos recursos económicos definiéndose de la siguiente manera: el pago de luz y agua es realizada por el Ministerio de Educación, la refacción es financiada a través de los programas de apoyo con el consejo educativo, utensilios para limpieza proporcionada por el Ministerio de Educación y gastos varios para actividades dentro de la escuela se derivan de la tienda escolar.

1.5.7 Política laboral

Los métodos utilizados para la administración del personal se basan en el diagnóstico, programación, planeación, ejecución, evaluación, control y seguimiento por medio de capacitaciones porque permite analizar las experiencias y aprender y aprender de los casos. Sin embargo, se consideran algunos aspectos como: procedimientos, equipos directivos, asesoramiento, servicios, trámites, recursos educativos, premios, etc.

Los maestros realizan actividades como:

- Preparar y planificar sus clases
- Realizar trabajos de corrección
- Redactar diarios pedagógicos
- Preparar a los alumnos para los exámenes
- Crear y adaptar recursos pedagógicos

- Asistir a reuniones de claustro y padres de familia
- Aplicar el normativo de convivencia pacífica.
- Identificar a los alumnos con bajo rendimiento.

Uno de los requisitos que exige la administración para laborar como maestro de educación primaria es: aptitud para una buena comunicación, tener la capacidad de animar y controlar a los alumnos, capacidad para planificar, mantener una buena relación con los padres, capacidad de permanecer tranquilo, etc.

La directora tiene la responsabilidad de administrar el recurso humano, como también planear, coordinar, supervisar, controlar y evaluar los programas de mejoramiento.

Uno de los requisitos que se exige es: poseer iniciativa, contar con amplio criterio, responsabilidad, honestidad, facilidad de palabra, liderazgo, toma de decisiones, manejo de conflictos, trabajo en equipo, etc.

La escuela aplica un sistema de evaluación que permite dirigir, delinear y coordinar de la mejor manera los esfuerzos y capacidades de los empleados.

1.5.8 Administración

La administración educativa del establecimiento es un trabajo de alta dirección que permite dentro del proceso la toma de decisiones para lograr los objetivos, ya que estas fortalecen a la autoridad. Del mismo modo tienen a su cargo la implementación de políticas educativas, algunos principios en la administración de la escuela están:

- Desarrollar las capacidades de los alumnos
- Incorporar actividades académicas y planes de estudio
- Crear marcos educativos, materiales para la calidad educativa
- Brindar conocimientos científicos y empíricos
- Facilitar y apoyar el dialogo entre educadores y educandos.
- Como también hacen uso de instrumentos administrativos para llevar un control de gestión institucional puesto a que son herramientas que se planifican

estratégicamente, entre ellas están:

- Proyecto Educativo Institucional(PEI)
- Proyecto Curricular de la Institución Educativa(PCI)
- Reglamento Interno (RI)
- Plan Anual de Trabajo(POA)
- Manual de Organización y Funciones
- Informe de Gestión Anual(IGA)
- El organigrama

Maestros

Son las primeras personas que saben el rendimiento escolar del niño como su comportamiento dentro del aula.

Directora

Es la responsable de supervisar toda la escuela y ayudar a los maestros y personal para que realicen bien su trabajo.

Auxiliares de clase

Son personas que van adquiriendo experiencia dentro del campo educativo, unas de sus funciones dentro de la escuela es enseñar clases básicas, brindar atención personalizada a los alumnos con discapacidad, ayudan a realizar tareas básicas administrativas.

Personal Operativo

Conserje

Desarrolla diferentes actividades que son requeridos por la directora o maestros del establecimiento como: limpieza del interior, exterior, colocación y mantenimiento de mobiliario y equipo, control de la bodega, suministros de agua, servicio de café.

Guardián

Es la persona responsable de cuidar las instalaciones de la escuela durante su

turno, además en caso de anomalías que pone en peligro la infraestructura y mobiliario da aviso a las autoridades inmediatas.

Comisiones Escolares

Comisión de Finanzas

La comisión tiene como función dentro del establecimiento percibir y registrar los egresos e ingresos económicos generados en diversas actividades, así como controlar y supervisar los gastos que redunden en beneficio de los alumnos.

Comisión de Evaluación del aprendizaje

Es la responsable de velar por el cumplimiento del reglamento vigente con respecto a las evaluaciones.

Comisión de Disciplina

Es la encargada de velar por el cumplimiento de las reglas y normas en cuanto a la convivencia armónica entre los estudiantes dentro de la escuela.

Comisión de Cultura

Es la encargada de propiciar espacios de intercambio, creación, difusión y promoción de manifestaciones culturales de diversa índole como: artística, literatura, pintura, danza, artes, tradiciones, etc.

Comisión de Deporte

Es la encargada de promover y velar por todas las actividades deportivas que se llevan a cabo dentro y fuera de la escuela como parte de la sana recreación física, mental y emocional de los estudiantes.

1.5.9 Ambiente institucional

Las condiciones físicas que contempla la escuela como: iluminación, sonido, aulas amplias, etc. para que los docentes desarrollen su trabajo, influye la satisfacción y

por lo tanto en la productividad. Sin embargo, unas de las características resaltadas son: el respeto mutuo, los maestros son tomados en cuenta, manejan un equilibrio ante la crisis, depositan confianza. Por lo tanto, en la escuela se mantiene un buen clima laboral, ya que todos van a un mismo fin común.

1.5.10 Otros aspectos

Vacaciones

Transcurrido el periodo anual laborado, el personal tiene derecho a 60 días calendario de vacaciones, computarizados del 1 de enero al 31 de diciembre de cada año.

Suspensiones por enfermedad común y accidentes

Si la suspensión es por enfermedad común, el IGSS cubre hasta el 60% del salario del trabajador y la empresa continúa pagando las bonificaciones de emergencia y profesional que correspondan. Si la suspensión es por accidente de trabajo o enfermedad, que amerite su hospitalización mínima de tres días, el empleado cobrará el 100% de su sueldo, del cual el IGSS pagará el 60% y la institución el 40%, más bonificaciones. Además, se incrementa al tener que nombrar personal interino mientras dure la suspensión.

Suspensión por maternidad

Como beneficio monetario indirecto para las trabajadoras en periodo de maternidad, la suspensión dura 30 días calendario antes del parto y 60 días después, durante los cuales el IGSS paga el 100% del salario. La institución paga el 100% de las bonificaciones. De esta acción se notifica a la institución para el formulario respectivo.

Periodo de lactancia

De acuerdo a las modificaciones efectuadas al Código de Trabajo, el período de lactancia es de una hora diaria o media hora después del inicio de la jornada única y media hora antes de que esta concluya, el cual se extiende por diez meses a partir

de que concluya el descanso postnatal.

Aguinaldo

Artículo 65. Aguinaldo. (Reformado por Acuerdo Gubernativo Número Artículo 20. Se reforma el artículo 65) Esta bonificación será equivalente al 100% del salario ordinario devengado de un mes, para los trabajadores que hubieran laborado al servicio del patrono durante un año ininterrumpido anterior a la fecha del pago. De lo contrario será proporcional al tiempo laborado.

Se hará efectivo el 50% de este beneficio durante los primeros diez días del mes de diciembre, y el otro 50% el 15 de enero del siguiente año.

Bono 14

El bono 14 está calculado proporcionalmente a los salarios recibidos de 6 meses del año anterior, más seis meses del año actual, según artículo 2 Dto. 42-92: Art. 2 del Código de Trabajo. Y se paga el 15 de julio de cada año.

Fallecimiento de familiares

- ✓ Por fallecimiento del cónyuge o de la persona con el cual conviva o estuviera unida de hecho, 5 días hábiles
- ✓ Por fallecimiento de cualquiera de sus hijos, o su padre o su madre, 3 días hábiles
- ✓ Por fallecimiento de abuelos o suegros del trabajador (a), 1 día hábil
- ✓ Por matrimonio del trabajador (a), 5 días hábiles
- ✓ Por alumbramiento de la esposa o conviviente, 2 días hábiles
- ✓ Por fallecimiento de cualquiera de los hermanos del trabajador(a), 3 días hábiles
- ✓ Por hospitalización o intervención quirúrgica de padres, cónyuge o hijos del trabajador(a), 2 días hábiles, en cada caso.

✓ Por citación administrativa, cuando se trate de asuntos relacionado con el servicio prestado y por citación judicial, por el tiempo necesario para asistir a las mismas, previa presentación al MINEDUC de la citación respectiva.

✓ Por enfermedad común del trabajador, el tiempo que estipule el Instituto de Seguridad Social IGSS y donde no exista este tipo de cobertura, el médico facultativo del estado en el marco de lo establecido en el acuerdo gubernativo 15-69 (Pacto Colectivo Magisterial).

Previsión de imprevistos

Únicamente se cuenta con medicamentos para tratar pequeños accidentes de alumnos y personal dentro de la institución educativa.

Acceso a crédito

Ninguno

Posibilidades de desarrollo

Ninguna

Motivación

Ninguna

Reconocimiento

Ninguna

1.6 Listado de carencias / deficiencias /fallas

1. No cuenta con recursos didácticos.
2. Equipo de cómputo en mal estado.
3. Inexistencia de información de parte de los docentes a cerca del reglamento interno para los estudiantes.
4. Inexistencia de una guía ludo-didáctica para facilitar la enseñanza y el aprendizaje.
5. Inexistencia de implementos deportivos.
6. Inexistencia de un manual sobre cómo tratar los problemas de aprendizaje para niños con necesidades educativas especiales.
7. No hay acceso a las redes de internet para investigaciones dentro del establecimiento.
8. Insuficiente espacio en el área administrativa para atender a la comunidad educativa.
9. Falta de capacitación a docentes y estudiantes sobre el uso de una computadora.
10. Falta de mobiliario para archivar documentos.
11. Inadecuada limpieza a los servicios sanitarios.
12. Falta de un salón exclusivo para los docentes.
13. No se tiene a la vista los principios filosóficos de la escuela.
14. Falta de presupuesto para la escuela.
15. No cuenta con personal capacitado para impartir las clases de computación.

1.7 Problematización de las carencias y enunciado de hipótesis acción

La problematización

Tabla 1. Carencias y problemas

Carencias	Problemas
No cuenta con recursos didácticos	¿Qué hacer para tener suficiente recurso didáctico?
Equipo de cómputo en mal estado	¿Por qué el equipo de cómputo ésta en mal estado?
Inexistencia de información de parte de los docentes a cerca del reglamento interno para los estudiantes.	¿Cómo motivar el interés a los alumnos para conocer el reglamento interno para una convivencia pacífica?
Inexistencia de una guía ludo-didáctica para facilitar la enseñanza y el aprendizaje.	¿Por qué no cuenta con una guía ludo-didáctica para facilitar la enseñanza y el aprendizaje?
Inexistencia de implementos deportivos.	¿Por qué no cuenta con implementos deportivos?
Inexistencia de un manual sobre cómo tratar los problemas de aprendizaje para niños con necesidades educativas especiales.	¿Cómo se pueden tratar los problemas de aprendizaje para niños con NEE?
No hay acceso a las redes de internet para investigaciones dentro del establecimiento.	¿Por qué existen pocas posibilidades educativas para mejorar la enseñanza virtual con los niños?

Insuficiente espacio en el área administrativa para atender a la comunidad educativa.	¿Por qué no cuenta con un espacio amplio el área de administración?
Falta de capacitación a docentes y estudiantes sobre el uso de una computadora.	¿Qué capacitaciones brindar para que el docente y estudiante aprendan el uso adecuado de una computadora?
Falta de mobiliario para archivar documentos.	¿Cómo implementar nuevamente mobiliario para ordenar los archivos de la Escuela?
Inadecuada limpieza a los servicios sanitarios	¿Cómo desarrollar una adecuada limpieza en los servicios sanitarios de la Escuela?
Falta de un salón exclusivo para los docentes	¿Qué hacer para tener un salón exclusivo de docentes en la Escuela?
No se tiene a la vista los principios filosóficos de la escuela	¿Qué hacer para tener a la vista los principios filosóficos de la Escuela?
Falta de presupuesto para la escuela	¿Dónde gestionar recursos económicos para la Escuela?
No cuenta con personal capacitado para impartir las clases de computación	¿De qué manera se puede contratar a un docente capacitado para impartir clases en el área de computación en la Escuela?

Fuente: elaboración propia

Hipótesis-Acción

Tabla 2. Problemática y acciones

Problema (pregunta)	Hipótesis-acción
¿Qué hacer para tener suficiente recurso didáctico?	<u>Si</u> se gestiona para recabar fondos, <u>entonces</u> se contará con suficiente material didáctico.
¿Por qué el equipo de cómputo está en mal estado?	<u>Si</u> se ejecuta una capacitación, <u>entonces</u> se mejorará el conocimiento para el mantenimiento preventivo y correctivo del equipo.
¿Cómo motivar el interés a los alumnos para conocer el reglamento interno para una convivencia pacífica?	<u>Si</u> se realiza un diagnóstico comunitario, <u>entonces</u> se puede identificar las razones del desconocimiento del reglamento interno para una convivencia.
¿Por qué no cuenta con una guía ludo-didáctica para facilitar la enseñanza y el aprendizaje?	<u>Si</u> se realiza una compilación para una guía ludo-didáctica y se gestiona apoyo para una serie de juegos didácticos, <u>entonces</u> se puede mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.
¿Por qué no cuenta con implementos deportivos?	<u>Si</u> se recolecta fondos por medio de donaciones para obtener los implementos deportivos necesarios, <u>entonces</u> se estimulará el interés por recibir educación física.
¿Cómo se pueden tratar los problemas de aprendizaje para niños con NEE?	<u>Si</u> se elabora un módulo para atender las necesidades de educación especial de los niños, <u>entonces</u> los docentes podrán tratar los problemas de aprendizaje.
¿Por qué existen pocas posibilidades educativas para mejorar la enseñanza	<u>Si</u> se adquiere un servidor, <u>entonces</u> se podrá contar con redes o programas que

virtual con los niños?	faciliten la enseñanza de los estudiantes.
¿Por qué no cuenta con un espacio amplio el área de administración?	<u>Si</u> se hace un rediseño o ampliar el área de dirección, <u>entonces</u> se tendrá un espacio acogedor para la población.
¿Qué capacitaciones brindar para que el docente y estudiante aprendan el uso adecuado de una computadora?	<u>Si</u> se programa un taller de conocimientos básicos de la tecnología <u>entonces</u> se tendrá nociones adecuadas al nivel de docentes y alumnos en la escuela.
¿Cómo implementar nuevamente mobiliario para ordenar los archivos de la Escuela?	<u>Si</u> gestiona a través de donaciones en organizaciones para mobiliario <u>entonces</u> se tendrá la posibilidad de contar con un mobiliario para la escuela.
¿Cómo desarrollar una adecuada limpieza en los servicios sanitarios de la Escuela?	<u>Si</u> a través de charlas motivacionales se fomenta una buena práctica de hábitos de higiene <u>entonces</u> se podrá desarrollar una limpieza adecuada en los sanitarios de la escuela.
¿Qué hacer para tener un salón exclusivo de docentes en la Escuela?	<u>Si</u> verifica fondos y se gestiona la donación de material para la construcción del aula <u>entonces</u> se tendrá la posibilidad de construir o ampliar un salón exclusivo para docentes de la escuela.
¿Qué hacer para tener a la vista los principios filosóficos de la Escuela?	<u>Si</u> elabora en marcos grandes la misión, visión y organigrama de la escuela <u>entonces</u> se tendrá a la vista los principios filosóficos de la escuela.
¿Dónde gestionar recursos económicos para la Escuela?	<u>Si</u> se realizan actividades extracurriculares para la recaudación de fondos <u>entonces</u> se tendrá recurso económico necesario para cubrir algunas necesidades de la escuela.

¿De qué manera se puede contratar a un docente capacitado para impartir clases en el área de computación en la Escuela?	<u>Si</u> se contrata bajo los fundamentos legales un docente especializado para el área <u>entonces</u> se tendrá el apoyo en el área de computación.
---	--

Fuente: elaboración propia

1.8 Priorización del problema y su respectiva hipótesis-acción.

Carencia

Inexistencia de una guía ludo-didáctica para facilitar la enseñanza y el aprendizaje.

Problema

¿Por qué no cuenta con una guía ludo-didáctica para facilitar la enseñanza y el aprendizaje?

Hipótesis Acción

Si se realiza una compilación para una guía ludo-didáctica y se gestiona apoyo para una serie de juegos didácticos, entonces se puede mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

1.9 Análisis de Viabilidad y factibilidad

Viabilidad

Tabla 3. Indicador de viabilidad

Indicador	Si	No
¿Se tiene, por parte de la institución, el permiso para hacer el proyecto?	✓	

¿Se cumplen con los requisitos necesarios para la autorización del proyecto?	✓	
¿Existe alguna oposición para la realización del proyecto?		✓

Fuente: elaboración propia

Factibilidad

Tabla 4. Indicador de factibilidad

Estudio técnico		
Indicadores	Si	No
¿Está bien definida la ubicación de la realización del proyecto?	✓	
¿Se tiene exacta idea de la magnitud del proyecto?	✓	
¿El tiempo calculado para la ejecución del proyecto es el adecuado?	✓	
¿Se tiene claridad de las actividades a realizar?	✓	
¿Existe disponibilidad de los talentos humanos requeridos?		✓
¿Se cuenta con los recursos físicos y técnicos necesarios?	✓	
¿Está claramente definido el proceso a seguir con el proyecto?	✓	
¿Se ha previsto la organización de los participantes en la ejecución del proyecto?	✓	
¿Se tiene la certeza jurídica del proyecto a realizar?	✓	
Estudio de mercado		
Indicadores	Si	No
¿Están bien identificados los beneficiarios del proyecto?	✓	
¿Los beneficiarios realmente requieren la ejecución del proyecto?	✓	
¿Los beneficiarios están dispuestos a la ejecución y continuidad del proyecto?	✓	
¿Los beneficiarios identifican ventajas de la ejecución del proyecto?	✓	
Estudio económico		
Indicadores	Si	No

¿Se tiene calculado el valor en plaza de todos los recursos requeridos para el proyecto?	✓	
¿Será necesario el pago de servicios profesionales?		✓
¿Es necesario contabilizar gastos administrativos?		✓
¿En el presupuesto se contempla el renglón de imprevistos?	✓	
¿Se ha definido el flujo de pagos con una periodicidad establecida?	✓	
¿Los pagos se harán con cheque?		✓
¿Los gastos se harán en efectivo?	✓	
¿Es necesario pagar impuestos?		✓
Estudio financiero		
Indicadores	Si	No
¿Se tiene claridad de cómo obtener los fondos económicos para el proyecto?	✓	
¿El proyecto se pagará con fondos de la institución intervenida?		✓
¿Se obtendrán donaciones monetarias de otras instituciones?		✓
¿Se obtendrán donaciones de personas particulares?	✓	
¿Se realizarán actividades de recaudación de fondos?		✓
Estudio social		
Indicadores	Si	No
¿Existen proyectos similares en el establecimiento?		✓
¿El proyecto promueve la participación de todos los alumnos?	✓	
¿El proyecto impulsa la equidad de género?	✓	

Fuente: elaboración propia

Capítulo II

Fundamentación Teórica

2.1. Definición de Pedagogía

Etimológicamente pedagogía proviene del griego: Paidos = niño, y de Ago = conducción, es decir conducción del niño. Paidagogo= era el esclavo que cuidaba a los niños y se encargaba de llevarlos al lugar donde los educaban. Entonces, se considera como una actividad, un trabajo realizado por los esclavos, este término se utilizó por muchos siglos y más adelante recibe un significado más humano involucrando todas las etapas de la vida humana formando un concepto amplio, original en su estudio y del proceso de la educación.

En la actualidad, su definición primitiva se ha ido modificando por varios autores y algunos lo establecen como un saber, un arte, una ciencia porque se desprende totalmente de la filosofía convirtiéndose en una disciplina independiente.

Para algunos pedagogos, la pedagogía es el planteo y la solución científica de los problemas educativos o un conjunto de reglas que rigen las actividades educativas.

Según Meza (2002) considera que la pedagogía se constituye como una ciencia en la que el ser humano, contexto y cultura importa para su visión en el mundo.

Para Freinet (1966) Considero una pedagogía directa sobre los intereses de los niños situándolos en un rol activo.

Según Freire (1997) creador de una pedagogía en la que los individuos se forman a través de situaciones de la vida cotidiana.

Según Piaget (1980) descubre que en la pedagogía existen estudios de desarrollo permitiendo identificar cuatro estudios cognitivos en los niños.

Desde mi punto de vista considero como una ciencia que hace uso de varios procedimientos para alcanzar resultados cuantificables y facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Clases de pedagogía

La pedagogía se considera una ciencia independiente ya que tiene un sistema ordenado en base a ciertos aspectos y ramas, la cual se divide en descriptiva y normativa, es decir teórica y tecnológica.

Según Nassif (1974) en la pedagogía se busca hacer una combinación técnica con la teórica ya que las dos se complementan.

2.1.1. Pedagogía Descriptiva

La pedagogía descriptiva según Guzmán (2011), señala todos los elementos y factores que intervienen en la educación comprendiéndolo desde diferentes puntos de vista.

Esta clase de pedagogía se basa en el contexto que vive el alumno ya que necesitan aprender dentro y fuera del aula tal como ocurre en la realidad, es empírica porque se apoya en la historia y en acontecimientos culturales.

Dentro de ello abarca la relación de profesor a alumno, la conducta humana con respecto al aprendizaje.

Los factores pueden ser biológicos, como las condiciones de la herencia y el desarrollo físico; psicológico como el desarrollo psíquico, evolutivo y sus funciones anímicas; sociológicas como los diferentes tipos sociales y/o culturales.

2.1.2. Pedagogía Normativa

Se refiere al conjunto de normas, ideales, métodos, fines que regulan las actividades educativas de la mano con la parte tecnológica.

Según Leiva (2003) las diferencias entre la pedagogía descriptiva y normativa es, que la descriptiva es más dinámica que la normativa debido a que los elementos que la componen evolucionan haciendo que las personas y la sociedad varíen en forma objetiva. En cambio, la normativa maneja criterios más limitados dentro del contexto.

2.1.3 Modelos pedagógicos

Un modelo pedagógico se considera como la estructura de conocimientos de diversas teorías, un modelo que sirve para entender, orientar y dirigir la educación es un referente que sirve de guía al maestro para la organización del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Los modelos pedagógicos son un punto de partida para entender la realidad en diferentes situaciones específicas (Polanía N, 2008, p.40).

Los tres grandes modelos pedagógicos son: tradicional, activista e histórico-cultural. Los primeros dos, están apartados de las exigencias de hoy y el tercero se ajusta a los desafíos de la sociedad actual.

Modelo Pedagógico Tradicional

El modelo pedagógico tradicional se caracteriza por ser una “escuela pasiva” donde la figura central del proceso educativo es el maestro y el alumno cumple con el papel receptivo de observar, oír y repetir las veces necesarias hasta grabar el contenido enseñado. La responsabilidad del aprendizaje recae en el alumno y su relación con el maestro es calificada como autoritaria.

Este modelo se caracteriza por la enseñanza transmisionista centrada en un humanismo de tipo religioso, por el cultivo de las facultadas del alma: entendimiento, memoria y voluntad por el énfasis en la formación del carácter de los educandos (Celi, 2012 p.44).

Modelo Pedagógico Activista

El modelo pedagógico activista se caracteriza por ser una “escuela activa” donde el centro del proceso educativo es el sujeto enfatizando en los factores internos de su personalidad construyendo su propio conocimiento y transformando la realidad. El rol docente es guiarle, orientarle tomando en cuenta sus diferencias individuales. Los principios que asume la pedagogía activista son:

Educando: como un elemento activo del aprendizaje a partir de la realidad.

Educador: Coordina y orienta el proceso de actividades del educando

Contenidos: Temas generales y específicos de algún área determinada como proceso del cambio.

Métodos: Técnicas diseñadas y utilizadas en función de las competencias, contenidos y sujetos del aprendizaje.

Según Dewey (1925) afirma que el alumno debe tener experiencias directas, que estimule su pensamiento, posea información, haga observaciones y tenga la oportunidad de comprobar sus ideas.

Modelo Pedagógico-Histórico-cultural

Según Vygotski: “Aboga por una enseñanza que promueva el desarrollo y a la vez la compensación de las alteraciones secundarias que se pueden producir cuando no se da una influencia social y cultural positiva” (teoría socio-histórico-cultural, junio, 2009)

En base a su teoría revela las posibilidades de desarrollo que posee todo un niño si se le proporciona una intervención adecuada en el momento oportuno.

Este modelo otorga un valor cuatro elementos que intervienen en los procesos de enseñanza y aprendizaje, retoma el rol de estudiante, rescata al docente de la marginalidad, considera el conocimiento como un legado cultural y los ubica como sujetos del proceso.

2.1.4 Definición de Educación

Etimológicamente la palabra educación procede del latín educare que significa “criar o “nutrir”. Y de exducere que equivale a “sacar” o “conducir”. Según Celi (2012) “Estas dos concepciones procedentes de las raíces etimológicas han luchado por imponerse a través del tiempo, además ha servido de base a los pedagogos para diferenciar la escuela tradicional caracterizada por la supremacía del educador sobre el educando y la educación activa centrada en el educando”.

Actualmente se considera proceso de socialización donde se estimula a la persona para que logre un desarrollo en sus capacidades cognitivas y físicas para ser un miembro activo dentro de la sociedad a la que pertenece.

Por otro lado, la educación se propone como una acción moral de valores y su preservación de generación en generación, su intención es formar sujetos y complementar la condición humana del hombre.

La definición de diversos autores son los siguientes:

Según Durkeim “La educación como la acción ejercida por los adultos sobre los jóvenes”

Según Piaget “Forjar individuos, capaces de una autonomía intelectual y moral y que respeten la del prójimo”

Según Coppermann “La educación es una acción producida según las exigencias de la sociedad inspiradora y modelo, con el propósito de formar individuos de acuerdo con su ideal.

Lo cierto es la educación implica una modificación, un perfeccionamiento, un desarrollo de sus posibilidades, una mejora de su ser total e integral.

¿Cómo debe ser la educación?

La sociedad actual demanda profesores altamente capacitados para el ejercicio de la docencia, lamentablemente el Ministerio de Educación contribuye con elementos o recursos deficientes y necesarios para una calidad educativa que visualiza.

Para lograrlo, el estado debe tomar en cuenta muchos aspectos que favorezca la formación integral, desarrollo de la creatividad, el pensamiento crítico y la solución de los problemas de nuestra realidad en el país.

Según Celi (2012) “El maestro debe cambiar sus viejas estrategias de enseñanza-aprendizaje centradas en la transmisión del saber, conducentes al aprendizaje significativo, motivacional y colaborativo que promueva la interacción con el profesor y alumno”.

¿Cuáles son los fines de la educación?

Según Constitución Política de la República de Guatemala (CPRG) “La educación tiene como fin primordial el desarrollo integral de la persona humana, el conocimiento de la realidad y cultura nacional y universal”.

Considero que un fin sugiere una meta o un resultado esperado en dirección a las actividades educativas en ellos han estado asociados diversos aspectos como las virtudes, la sabiduría, los valores, valentía, contenidos, métodos, tecnología, artes, religión, etc.

En general, la educación tiene el objetivo de formar una personalidad ideal sustentada en la vitalidad construyendo un orden, desarrollo personal y disciplina dentro de la sociedad.

Según Celi (2012) “Los fines educativos sintetizan las aspiraciones esenciales del proceso educativo, son eternos, universales, representan las razones últimas que subyacen a la propuesta de un currículo

Relación entre pedagogía y educación

Uno de los conceptos de la educación es el proceso de formación que implica el reconocimiento de diferentes ámbitos (social, familiar, cultural, individual) y dimensiones del desarrollo humano (cognitiva, social, afectiva).

Y la pedagogía se considera como un conjunto de saberes, una ciencia aplicada a la teoría y la educación a la parte práctica sin la existencia de la educación no habría pedagogía, pero sin la pedagogía la educación no podría tener significado científico.

Según Celi (2012) “La pedagogía como ciencia de la educación, conjunto de normas que regulan el proceso educativo. Y la educación, proceso de formación del hombre para que alcance plenitud y lograr una buena sociedad humana”.

2.1.5 Definición de Didáctica

Etimológicamente la palabra didáctica proviene del griego “didactike” que significa arte de enseñar.

Literalmente la didáctica es el arte de enseñar, pero también es considerada como ciencia que investiga y experimenta técnicas de enseñanza.

Considero que es una rama de la pedagogía que contribuye en la aplicación de técnicas y métodos de enseñanza que intervienen en el proceso de enseñanza-aprendizaje, herramienta garantizada para los educadores que enfrenten este proceso y lograr los objetivos propuestos.

A nivel teórico la didáctica estudia, analiza, describe y explica el proceso de enseñanza-aprendizaje. A nivel práctico propone modelos que optimicen la enseñanza.

Entonces, de manera general la didáctica se adapta a las necesidades de los alumnos facilitando el aprendizaje, este proceso implica utilizar el mayor número de recursos técnicos encaminados a una mejor comprensión para el alumno. Su objetivo es una enseñanza transformadora y su finalidad es una educación integral.

Según Celi (2012) “La didáctica es un instrumento para enseñar mejor de una manera ordenada y sistemática dentro del contexto”

Elementos Didácticos

Dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, la didáctica considera algunos elementos fundamentales, sin los cuales la labor educativa no tendría resultados. Estos elementos son:

- ✓ El alumno/alumna
- ✓ El profesor/profesora
- ✓ Las competencias
- ✓ Los contenidos
- ✓ Los recursos didácticos
- ✓ Los métodos y las técnicas de enseñanza
- ✓ El medio: geográfico, económico, cultural y social.

juego como estrategia

Un docente innovador y actualizado debe saber que todo conocimiento que quiera

introducir en el aula requiere de completo dominio y las competencias que va a desarrollar, fortalezca a los estudiantes.

El juego es tomado como una estrategia de aprendizaje no solo le permite al estudiante solucionar sus problemas y enfrentar situaciones posteriores con seguridad, sino que ofrecen una alternativa diferente, un proceso didáctico significativo.

Algunas sugerencias son: no jugar por pasar el tiempo, adapte el juego a la edad como las necesidades de los jugadores, recordemos que el juego es una oportunidad para fomentar valores y conocimientos. Cambie de actividad cuando observe que el grupo se cansa, todo el material que utilice debe ser atractivo, funcional y por supuesto durable, siempre establecer reglas, brindar la oportunidad de dirigir el juego, fomentar la comunicación y la participación, practique el juego antes de llevarla a cabo y evalúe la satisfacción personal del grupo.

Las estrategias permiten el disfrute de los momentos que pasa el estudiante en el aula, al incluirse el juego en las actividades diarias se pueden generar cualidades como la creatividad, el deseo y el interés por participar, el respeto por los demás, atender y cumplir reglas.

Según Posada (2014) “En el juego se desarrolla una actitud constructivista e investigadora tanto del docente adaptado a los estilos de aprendizaje y al alumno que pretende aprender de forma grata”

2.1.6 La Lúdica

Según la Real Academia Española (RAE) define la palabra lúdico/ca como: “Del juego o relativo a él”.

Se considera que lo lúdico se refiere a la necesidad de poder expresarse de diferentes formas de comunicarse, pensar, sentir y vivir diversas emociones fomentando un desarrollo psico-social.

Según Piaget (1956) “el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa una asimilación funcional de la realidad”.

Se centró principalmente en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones de los niños.

Según Vigotsky establece: “el juego es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios

al propio”.

Para Freud considera: el juego como medio para expresar las necesidades y satisfacerlas, liberando emociones donde el niño pueda expresarse.

“Lo fundamental de todo proceso pedagógico es el aprendizaje y no la enseñanza. Es el aprendizaje del estudiante y su participación el logro deseado” (Unesco, 1995).

Considerando de forma general, la lúdica como una herramienta fundamental dentro de los programas educativos que regularizan la enseñanza y establecen un entorno agradable.

2.1.7 Métodos y Técnicas de Enseñanza y Aprendizaje

Etimología

La palabra método viene del latín *methodus* que a su vez tiene origen en el griego en las palabras *meta* que quiere decir “hacia lo largo” y *odos* “camino”. Por consiguiente, método quiere decir camino para llegar a un lugar determinado. Didácticamente método significa camino para alcanzar los objetivos establecidos en un plan de enseñanza o camino para llegar a un fin predeterminado. El método corresponde a la manera de conducir el pensamiento y las acciones para alcanzar la meta preestablecida, de igual manera corresponde a una disciplina del pensamiento y de las acciones para tener una mayor eficiencia y eficacia de lo que se quiere realizar, puesto que a pensar o actuar sin orden casi siempre es una pérdida de tiempo, esfuerzo y como también lo material.

La palabra técnica es sustantivamente el adjetivo técnico que tiene su origen en el griego “*technicu*” y en el latín “*technicus*” que significa relativo al arte o conjunto de procesos de un arte o de una fabricación, simplificando técnica quiere decir cómo hacer algo.

Según John Locke (1948) da a conocer que “La didáctica es una técnica para disponer la mente del alumno de tal manera que pueda aprender cualquier ciencia, a partir de la observación directa y experiencia personal” (P.48)

Así pues, el método indica el camino y la técnica indica como recorrerlo. También la educación como el proceso de formación educativo, si se quiere llegar lograr los

objetivos se tiene que actuar metódicamente, es decir metodológicamente.

La palabra metodología de la enseñanza no es nada más que el conjunto de procedimientos didácticos expresados por sus métodos y técnicas de enseñanza y tendientes a llevar a un buen término la acción didáctica, lo cual significa alcanzar los objetivos de la enseñanza y por consiguiente los de la educación, con un mínimo esfuerzo y el máximo rendimiento.

“El proceso educativo puede enriquecerse con una visión de transformación más holística, vinculada a lo local” (Pedagogía, s.f.)

Tipos de Métodos

Método de enseñanza es el conjunto de momentos y técnicas lógicamente coordinados para dirigir el aprendizaje del alumno hacia determinados. El método es quien da sentido de unidad a todos los pasos de la enseñanza y aprendizaje principalmente en lo que atañe a la presentación de la materia y a la elaboración de la misma se da el nombre de método didáctico al conjunto lógico y unitario de los procedimientos didácticos que tienden a dirigir el aprendizaje, incluyendo en él desde la presentación y elaboración de la materia hasta la verificación competente rectificación del aprendizaje. Para alcanzar sus objetivos, un método de enseñanza necesita de una serie de técnicas, se puede decir que el método se efectiviza a través de los temas. Los métodos de un modo general y según la naturaleza de los fines que procura alcanzar pueden clasificarse en los siguientes:

Método Exploratorio

Es aquella que se efectúa sobre un tema desconocido por lo que sus resultados forman una visión, es decir un nivel de conocimiento. Explorar significa incursionar en un territorio desconocido, estudiarlo utilizando medios para recolectar datos a través de entrevistas, cuestionarios, observación, seguimiento. Este método finaliza cuando a partir de los datos recolectados, adquirimos suficiente conocimiento como para saber qué factores son relevantes al problema y cuáles no.

Ciertas teorías (Humberto Ramírez, s.f.) nos menciona que la “búsqueda del conocimiento es un proceso lento”, a pesar de que los avances logrados el hombre

no ha encontrado un método perfecto para obtener respuestas sin embargo el fin hace que por su propio medio se busquen resultados concretos.

Método Descriptivo

También se le conoce como investigación diagnóstica, ya que consiste en caracterizar un fenómeno indicando sus rasgos.

Comparto el criterio Ávila Baray, H. (2006) da a conocer que: “es un método que describe de modo sistemático las características de una población, situación o área de interés. Donde los investigadores recogen datos sobre la base de una teoría, exponen y resumen la información de manera cuidadosa y luego analizan minuciosamente los resultados”. (P.98)

Consiste responder las siguientes cuestiones ¿Cómo es? ¿Qué es? ¿Dónde está? ¿De qué está hecho? ¿Cuánto? Su objetivo es llegar a conocer la situación a través de la descripción exacta de las actividades. Una de sus etapas es que examina las características del problema escogido y formulan una hipótesis, eligen los temas y fuentes apropiadas, también seleccionan técnicas para la recolección de datos, realizan observaciones objetivas y por último analizan e interpretan los datos obtenidos.

Método GTD (Getting Things Done)

Al traducirlo al castellano nos dice: cómo hacer las cosas o lograr terminar las cosas. Este método fue desarrollado por David Allen, americano consultor e instructor de productividad, cuya finalidad es recopilar todas las tareas diariamente y gestionarlas para hacerlas en el momento preciso y sin agobiarse.

David Allen (2001) citado por Jordi Sánchez (2006) describió que: “este método ha sido aceptado mundialmente como una de las metodologías más eficientes de organización personal. (P.4)

Es una metodología ampliamente extendida en todo el mundo utilizada por muchas personas, considero que si seguimos bien el método este nos resultará una herramienta clave para gestionar bien el tiempo pues se vuelven personas más enfocadas y productivas en el ámbito personal como profesional. Para lograrlo, la persona debe tener el enfoque y la atención dirigidos exclusivamente a ese plan, es

allí donde entra en acción GTD.

Este método se considera un ciclo. Cuando está bien realizado, garantiza mayor productividad y aprovechamiento del tiempo además ayuda a relajar la mente y permite un mayor control de horarios y acciones a realizar.

Si manejamos una agenda, más una lista de tareas ordenadas por prioridad, nos organizamos bien. Como lo sostiene Allen “nuestro sistema recordatorio interno” es decir nuestra memoria es ineficiente lo que provoca que a veces nos acordemos de que podemos hacer en cada momento y lograrlo. Las cinco fases fundamentales son: Recopilación: se refiere a todo aquello que pueda que pueda representar algo que se tenga que hacer como ideas, recordatorios, tareas, etc. Procesar: Es la manera de interpretar las ideas de forma rápida y tomar las mejores decisiones. Organizar: Llevar una agenda o calendario también es importante para darle seguimiento a las actividades. Revisar: Esta puede hacerse de forma periódica o revisarla una vez al día, siempre debe tener un momento. Hacer: El propósito es facilitar la decisión de que debes estar haciendo en cada momento.

Método Pomodoro

Francesco Cirillo (1980) citado por Gabriela González (2014) comparte: “La metodología trata de conseguir que se logren tantas tareas como sea posible en la menor cantidad de tiempo manteniendo una concentración alta mientras el cerebro está fresco y descansando”.

Es un método para administrar el tiempo y su objetivo es vencer nuestra incapacidad de concentrarnos en las labores. Este método fue desarrollado por Francesco Cirillo a fines de los años 1980 y se basa en dos fundamentos claves: La primera es que las tareas se hacen en bloques temporales de 25 minutos y la segunda es que en cada 25 minutos se hace un discurso de 5 minutos. El tiempo pomodoro es el tiempo productivo, el tiempo durante el que estamos concentrados haciendo cosas o resolviendo tareas.

Método Deductivo

Cuando el asunto estudiado procede de lo general a lo particular el método es

deductivo. El profesor presenta conceptos o principios definiciones, afirmaciones de las cuáles van siendo extraídas conclusiones y consecuencias, o se examinan cursos particulares sobre la base de las afirmaciones generales presentadas.

La técnica expositiva sigue generalmente el camino a la deducción por que casi siempre el profesor es quien termina presentando las conclusiones. Parece no obstante que la deducción puede y debe ser usada siempre que deba llegar el alumno a las conclusiones o críticas, aspectos particulares a la luz de principios generales, la enseñanza de la geometría, por ejemplo, puede servir de instrumento para aprender a derivar el hecho de extraer consecuencias, de prever lo que puede suceder, de ver las vertientes de un principio o de una afirmación, no es otra cosa que hacer uso de la deducción, sino el uso que se hace de ella como método.

Lo que otorga validez, al razonamiento deductivo son los principios lógicos los hechos no llevan a aceptar una conclusión deducida, la confianza que tenemos en los principios lógicos evite la contradicción. El razonamiento deductivo parte de los objetivos ideales que son los universales.

Método Inductivo

El método es inductivo cuando el asunto estudiado se presenta por medio de casos particulares, sugiriéndose que se descubra el principio general que lo rige este método se impone a la consideración de los pedagogos debido al desarrollo de las ciencias, la técnica del descubrimiento se inspira en la inducción. Muchos son los que aseguran que el método deductivo es el más indicado para la enseñanza de las ciencias, es indudable que este método ha sido aceptado y con indiscutibles ventajas, en la enseñanza de todas las disciplinas. Su aceptación estriba en que, en lugar de partir de la conclusión final, se ofrece al alumno los elementos que originan las generalizaciones y se lo lleva a inducir, con la participación de los alumnos es evidente que el método inductivo es activo por excelencia. Estas cualidades se pierden sin embargo si al presentar los casos particulares el profesor osadamente convencido de la incapacidad de los alumnos realiza las generalizaciones o inducciones o inducciones prescindiendo de aquellos, es evidente que ciertas disciplinas se presentan más que otras para una enseñanza de tipo inductivo, pero lo que debe resaltar es que en todas ellas no deben perderse las oportunidades que

se presenten para que el alumno induzca la inducción de modo general, se basa en la experiencia en la observación de los hechos.

Orientada experimentalmente convencer al alumno de la constancia de los fenómenos y le posibilita la generalización que lo llevara al concepto de ley científica.

Método Lógico

Cuando los datos o los hechos son presentados en orden de antecedentes y consecuentes, obedeciendo a una estructura que va desde lo menos hasta lo más complejo o desde el origen en la actualidad el método se denomina lógica pero la principal ordenación es de causa y efecto en consecuencia inductiva o deductiva. El método lógico procura estructurar los elementos de la clase según las formas de razonar del adulto. Su aplicación es amplia en el segundo ciclo de enseñanza y también las universidades. La estructura lógica de las clases, sin embargo, no siempre interesa al adolescente de los primeros años del gimnasio y mucho menos a los alumnos de escuelas primarias. En esos primeros años lo más recomendable es a partir de la experiencia, de la vivencia en vez de hacerlo a partir de premisas o antecedentes lógicos.

Método Psicológico

Cuando la presentación de los elementos no sigue tanto un orden lógico como un orden más cercano a los intereses, necesidades y experiencias del educando, el método es llamado psicológico, se ciñe más a la motivación del momento que a un esquema rígido previamente establecido. Responde en mayor grado a la edad evolutiva del educando que a las determinaciones de la lógica del adulto. Sigue con preferencia el camino de lo concreto a lo abstracto, de lo próximo a lo remoto, sin detenerse en las relaciones de antecedente y consecuente al presentar los hechos.

La presentación de una clase o de un determinado asunto debe comenzar por el método psicológico, por los anexos efectivos y de intereses que puedan tener con el alumno.

Todo indica que es más natural presentar los temas de estudio a partir de lo psicológico hasta alcanzar lo lógico y que esto es válido para todas las edades. Es obvio que cuanto menor es la edad o la madurez psicológica, tanto mayor es la demora en los dominios del campo psicológico.

Ir de lo psicológico a lo lógico es seguir la marcha natural, continua y progresiva de modo que no haga hiatos entre la vida real y la materia de enseñanza. A partir de los conocimientos que el alumno posee tenemos que llegar a una experiencia sistematizada y mejor definida.

Método Pasivo

Se le denomina de ese modo cuando se acentúa la actividad del profesor, permaneciendo los alumnos en actividad pasiva y recibiendo los conocimientos y el saber suministrado porque a través de dictados, lecciones marcadas en el libro de texto que son después reproducidas de memoria, preguntas y respuestas como obligación de aprenderlas en memoria exposición dogmática.

Estos procedimientos didácticos prácticamente condenados por todas las corrientes pedagógicas, imperan todavía en muchas escuelas. Lo peor que este método analiza a una buena parte de los estudiantes para estudios futuros que requieren reflexión e iniciativa. Así el alumno encontrará dificultades en el estudio si no hoy en el contexto “el punto para memorizar”, ciertos profesores dan su clase tan despacio que son una invitación para tomar apuntes, hablando palabra por palabra las cuales después son reproducidas en las pruebas de verificación de aprendizaje.

Método Activo

Cuando se tiene en cuenta el desarrollo de la clase contando con la participación del alumno, el método es activo.

En este caso el método se convierte en un recurso de activación e incentivo del educando para que sea él quien actúe, física o mentalmente con el fin de que realice un auténtico aprendizaje. Así el método activo se desenvuelve sobre la base de la realización de la clase por parte del alumno, convirtiéndose el profesor en un orientador, un guía, un incentivado y no en un transmisor de saber.

Considero que todas pueden ser activas, ello depende de la manera como la utiliza el profesor la cuestión consiste en saber cómo aplicar la técnica, lo que depende en mayor grado de la actitud didáctico- pedagógica del docente. No obstante, hay técnicas que favorecen más la actividad del educando como por ejemplo las siguientes: interrogatorio, argumentación, redescubrimiento, trabajos en grupo, estudio dirigido, debates y discusiones, técnica de problemas, técnica de proyectos, etc.

Tipos de Técnicas

Pérez & Gardey (2008) desarrollaron que: “una técnica es un procedimiento cuyo objetivo es la obtención de un cierto resultado. Supone un conjunto de normas y reglas que se utilizan como medio para alcanzar un fin”

Es preciso aclarar que no se puede hablar en términos de técnicas viejas o nuevas, anticuadas o actuales. Todas ellas son válidas desde que pueden ser aplicadas de modo activo, propiciando el ejercicio de la reflexión y del espíritu crítico del alumno. La validez de la técnica estriba pues en la manera en el espíritu que la impregna.

Técnica Winnetka

Se trata de una técnica que procura conjugar las ventajas del trabajo individualizado con las del trabajo colectivo, sin perder de vista las diferencias individuales. La doctrina del método se basa en algunos principios esenciales acentuando el respeto a la personalidad del educando. El programa de actividades de la técnica winnetka está dividido en dos partes:

- Comprende las nociones comunes y esenciales como historia, geografía, matemática, idioma nacional, etc.
- Comprende actividades colectivas y de creación como, dibujos, música, oportunidades de discusiones, debates, etc.
- Las nociones comunes y esenciales son desarrolladas de este modo.
- Subdivisión del programa de las diversas disciplinas en pequeñas unidades de trabajo que deben ser estudiadas individualmente.

- Test de diagnóstico y de verificación del aprendizaje, los primeros para saber las posibilidades del educando y los segundos para acompañar el proceso de aprendizaje del mismo.
- Control general de los trabajos de los alumnos.
- Todas estas medidas permiten al alumno estudiar y controlarse así mismo. Al finalizar la unidad el alumno es sometido a un test de control y de acuerdo con los resultados, continuará adelantando en los estudios o hará estudios suplementarios para vencer las deficiencias comprobadas.

Técnica Expositiva

Esta técnica tiene amplia aplicación en la enseñanza de todas las disciplinas y en todos los niveles, consiste en la exposición oral por parte del profesor, del asunto de la clase. Es la técnica, más usada en nuestras escuelas e institutos.

Según Ausubel (1968) “Una buena exposición puede ser también una fuente de intenso aprendizaje por descubrimiento, ya que puede traducirse en apertura, sugerencia, valor, crítica, etc.” (P.10)

El uso no adecuado de la técnica expositiva representa una gran rémora para la enseñanza especialmente cuando existe por parte del alumno como la obligación de tomar nota en todas las palabras del profesor a fin de repetirlos en ocasión de verificarse el aprendizaje para que la materia sea aprobada. El régimen de estudio en este caso pasa a ser el siguiente: tomar apuntes y saber de memoria todo lo que dice un profesor. Es modo de enseñanza se reduce a un puro y simple verbalismo acompañado de memorización.

Otro inconveniente de la exposición es utilizarla en forma dogmática cuando solo prevalece lo que dice el profesor.

La exposición debe ser necesariamente adoptada como técnica, pero de manera activa que estimule la participación del alumno en los trabajos de clase, de suerte que la clase no se reduzca a un interminable monólogo. Hay profesores que hacen del monólogo auténticos discursos con gesticulaciones y arrebatos de oratoria. Por las posibilidades de síntesis que ofrecen la exposición representa una economía de

tiempo y de esfuerzos en la presentación de un asunto. Es así mismo óptima auxiliar en la organización y orientación de los planes de trabajo de los alumnos.

El profesor debe de dar oportunidad para que los alumnos lo hagan, sus exposiciones ya que esto favorece al desenvolvimiento del autodomínio, disciplina, razonamiento y el lenguaje puesto que exige continuidad y organización en lo que está exponiendo.

La exposición no debe ser demasiado prolongada debe sufrir constantes interrupciones a fin de interpolar otros recursos didácticos no debe sobre pasar un máximo de diez minutos sin que haya sido efectuado un pequeño interrogatorio, presentación de material didáctico o consignación de esquemas.

Técnica Biográfica

Esta técnica consiste en exponer los hechos o problemas a través del relato de las vidas participan en ellos o que contribuyan para su estudio. Su empleo es más común en la enseñanza de la historia, de la filosofía y de la literatura, pero nada impide sin embargo puede ser empleado en la enseñanza de otras disciplinas.

Así son presentadas las biografías de las principales firmas relacionadas con los asuntos de los programas y a través de ella se van desarrollando estudios. La biografía no debe ser demasiado particularizada.

Debe de atenerse a las líneas principales de la vida y del pensamiento del biografiado pudiendo ser relatados aspectos anecdóticos que actúen como refuerzo de la motivación. El profesor puede encomendar como tarea o estudio rígido, la realización de pequeñas biografías de las principales figuras mencionadas con el estudio en determinado asunto para las cuales no habrá oportunidad de tratar en clase, es aconsejable como motivación e ilustración que a tratar de un personaje se traiga a clase a lo que se refiera al mismo, tal como obras, letreros, estampas, etc.

Es muy importante para mejor comprensión del pensamiento y de la conducta del biografiado resaltar así sea en forma sumaria las condiciones socioculturales de su época. El profesor siempre que sea posible debe relatar la vida de los que construyeron la cultura realizando los esfuerzos y la sociedad con que se afanaron en el trabajo que culminó por beneficiar a todos.

Técnica Cronológica

Esta técnica consiste en presentar o desenvolver los hechos en el orden y la consecuencia de su aparición en el tiempo, si bien se emplea en mayor grado para la enseñanza de la historia que puede ser utilizada también en la enseñanza de otras disciplinas puesto que el hecho estudiado puede ser considerado desde el punto de vista de la evolución cronológica a partir de su aparición y hasta llegar a nuestros días. La técnica cronológica puede también recibir el nombre de genética dado que un problema o asunto puede forjarse desde su origen hasta la actualidad, esta técnica puede ser así mismo progresiva o regresiva.

Progresiva cuando los hechos son abordados partiendo desde el pasado hasta llegar al presente en orden sucesivo. Regresivo cuando esos mismo hechos son representados partiendo desde el presente y siguiendo los mismos pasos en sentido inverso hacia el pasado. La presente técnica bien empleada puede concluir al educando a la noción de devolución en todos los hechos, acontecimientos sobre los cuales el presente se asienta en el pasado y el futuro en el presente.

Técnica del Interrogatorio

Hay una técnica de enseñanza que debe merecer la atención del profesor por ser unos de los mejores instrumentos del campo didáctico como auxiliar en la acción de educar. Esta técnica es la del interrogatorio que cuando adquiere el aspecto del diálogo, de conversación y que va llevando al profesor a un mejor conocimiento de su alumno. Ninguna obra técnica ha sido tan mal utilizando ésta sobre todo en nuestras escuelas debido al carácter represivo que se le confiere.

El interrogatorio ha sido forma de castigar al alumno en la curva de notas bajas el interrogatorio permite conocer al alumno y resaltar sus aspectos positivos que una vez estimulados y fortalecidos puedan llegar a anular los negativos.

Un diálogo es capaz de mostrar al profesor las dificultades de su alumno y también debe facilitar una aproximación entre ambos el profesor puede sobre la base de este conocimiento iniciar un trabajo de recuperación, orientación junto a sus alumnos principalmente los que carecen en mayor grado de asistencia personal el profesor debe

apoyarse en las preguntas que exijan reflexión de modo que las respuestas no sea una forma de expresión estereotipada debe exigir como respuesta a una pregunta la frase completa no debe aceptar los monosílabos que poco o nada expresa como “sí” o “no”.

Cuando el alumno no sabe responder a una pregunta el profesor debe dirigirse a otro en el caso de que la falta de respuesta persista, debe preguntar a toda la clase quien puede responder.

El profesor solamente deberá responder cuando esté convencido de que la clase es incapaz de hacerlo. Estas oportunidades de fracaso general, no obstante, pueden ser aprovechadas para encomendar tareas o estudios dirigidos acerca del tema enfocado.

Técnica de la Argumentación

La argumentación es una forma de interrogatorio destinada a comprobar lo que el alumno deberá saber. Está encaminada más bien a diagnosticar conocimientos de suerte que se constituye en un tipo de interrogatorio de verificación del aprendizaje.

La argumentación puede también ser empleada como método de enseñanza y que requiere fundamentalmente la participación del alumno. Esta técnica consiste en que el docente reciba del alumno conocimientos que éste ha estudiado por cuenta propia, su desarrollo es el siguiente:

- ✓ El profesor hace una presentación motivadora de la unidad a estudiar e indica a si mismo las principales fuentes de información que deben ser estudiadas por todos.
- ✓ Los alumnos estudian la unidad de forma individual o grupal.
- ✓ En un día establecido previamente y de acuerdo con un tamaño organizado por el profesor se entabla la argumentación, hecha una pregunta o lanzada una cuestión el profesor espera que alguien voluntariamente se ofrezca para responder o resolver en caso que no se presente algún voluntario, el profesor elige al alumno que se ocupará de la cuestión propuesta. Sobre la base de las respuestas obtenidas el profesor procura tener la cooperación de la clase para alcanzar un mayor esclarecimiento o una mayor precisión de los conceptos vertidos. El profesor se esforzará para que todos participen en los trabajos del curso.

Finalizando la argumentación el profesor hará una precisión de los trabajos y si los considerase satisfactorios señalará un día destinado para la verificación del aprendizaje.

- ✓ Verificación del aprendizaje.
- ✓ Rectificación del aprendizaje y de asistencia adecuada a los alumnos que hayan evidenciado tener mayor carencia.

Técnica del Diálogo

También el diálogo es una forma de interrogatorio cuya finalidad no consiste tanto en exigir conocimiento como en llevar a la reflexión tiene un carácter más constructivo amplio y educativo que la argumentación ya que a través de él, puede el alumno ser llevado a reflexionar acerca de los temas que se están tratando y también sobre sus propios conceptos de suerte que sea el mismo quien evalúe la veracidad de los mismos o elabore nuevas proposiciones pero la mayor virtud del diálogo consiste en hacer que el alumno sienta que es capaz de pensar.

Puede decirse además que el gran objetivo del diálogo es reorientar al alumno para que reflexione piense y se convenza que puede investigar valiéndose del razonamiento el diálogo es difícil de aplicar puesto que debe llevar al alumno a emitir conceptos, criticar, dudar, replantear, reformular, etc.

En caso que los conceptos emitidos fuesen considerados insatisfactorios, el profesor mediante hábiles preguntas, conduce al alumno a rectificarse, pero dejando en éste la impresión de que ha llegado a una conclusión correcta por gravitación de su propio razonamiento.

Se puede afirmar que el diálogo asume un aspecto efectivamente didáctico, a través del diálogo el profesor puede llegar a comprender más a sus alumnos y orientarlos mejor al descubrir en ellos dificultades de naturaleza personal, dificultades de índoles política, filosófica, regional o moral, limitaciones de carácter intelectual, cultural o de personalidad, decepciones y frustraciones, deseos y aspirantes.

Se dice que el diálogo es una conversación entre dos o más personas, pero si el profesor en su clase conduce a sus alumnos a la reflexión, la indagación interior, el está empleando el diálogo con todo el grupo de sus alumnos.

Konz (1990) citado por Luis Baradat (2005) “Cuento con seis servidores honestos que me enseñan todo lo que sé, sus nombres son: quién, cuándo, qué, por qué, dónde y cómo” (P.78)

Puede referirse así, que en esencia el diálogo es una conversación del individuo con su entorno de este modo cada vez que el profesor consigue que el alumno dude, reflexione, razone, estará empleando el diálogo independiente de números de personas en vueltas en el proceso.

2.1.8 Niveles de la Educación Nacional

Nivel Pre-primario

Es el primer nivel en cuanto a la preparación académica del ser humano, aprovechando la capacidad de retención y la viveza de la edad, la misma está dividida también de acuerdo a las edades, en grados, pre-kinder, kinder y párvulos, las maestras que atienden este nivel, están preparadas académicamente, para desarrollar la labor educativa con los niños que ingresan a estudiar desde estas edades. Tomando en cuenta el primer gran principio establecido en la Ley de Educación Nacional que dice: “Es un derecho inherente a la persona humana y una obligación del Estado”. Otra función de la escuela preprimaria consiste en introducir al niño en un régimen mínimo y fundamental de la disciplina ya que deberá obedecer un horario y relacionarse con sus compañeros para gozar de las ventajas que le proporcionan sus variados juegos y entretenimientos.

Nivel Primario

El primer nivel de enseñanza está destinado a educandos de 7 a 14 años a niños en la tercera infancia y adolescentes en la primera fase o en plena crisis de pubertad.

Los objetivos del primer nivel pueden ser generales y específicos. Los objetivos generales son los referentes a todo el período de los 7 a los 14 años, o a los 8 años de escolaridad. Los objetivos específicos están relacionados con la fase

comprendida entre los siete y los 10 años, o con los primeros 4 años de escolaridad; otros objetivos específicos están relacionados con la sub-fase que va de 11 a los 14 años, o sea, con los últimos 4 años de escolaridad.

Esas dos fases procuran corresponder a los dos períodos distintos de la evolución del ser humano, y por eso mismo tienen características propias, razón por la cual se han señalado objetivos específicos diferentes.

Nivel Medio.

El nivel medio está constituido por dos ciclos que son los siguientes: ciclo básico, y ciclo diversificado. En este nivel, se presentan exclusivamente los adolescentes, pues presentan las edades de los 13 a los 18 años de edad, en este segundo nivel, es de carácter eminentemente profesional y debe preparar al adolescente para el ejercicio de una actividad profesional de nivel medio, en forma eficiente y responsable, así como predisponerlo a prestar servicio y cooperación a la comunidad.

2.1.9 Jornadas de Estudio

Dentro de las jornadas de estudio en el sistema educativo nacional; para conceder oportunidades a aquellas personas que, por su tiempo, economía y falta de apoyo no pueden estudiar en una determinada jornada, el Ministerio de Educación con sus políticas y estrategias en cuanto a la enseñanza-aprendizaje ha estipulado la siguiente modalidad: jornada matutina, jornada vespertina, jornada nocturna, de tal manera que el estudiante tenga la oportunidad de sobresalir académicamente.

Jornada Matutina

De acuerdo al desarrollo de la enseñanza en nuestro país, está distribuido por jornadas, por lo que la jornada matutina, empieza desde las siete treinta de la mañana hasta las doce treinta del medio día, dependiendo del nivel que se estudie y de la carrera que sea, puede variar la salida de los alumnos, ya que hay carreras que cuentan con más cursos que otras.

Jornada Vespertina

Esta es la segunda jornada de trabajo, y empieza a contarse desde las trece horas en punto es decir la una de la tarde y finaliza a las dieciocho horas en punto, siempre dependiendo del nivel y carrera que se esté desarrollando.

Jornada Nocturna

En la jornada nocturna, ésta se desarrolla desde las dieciocho horas, hasta las veintidós horas, siempre tomando en cuenta que puede variar de acuerdo al ciclo.

2.2 Fundamentos Legales del Ministerio de Educación en Guatemala

- ✓ La Constitución Política de Guatemala
- ✓ Ley de Educación Nacional
- ✓ Ley de Estatutos por Cooperativa
- ✓ Ley de lo Contencioso Administrativo Decreto N0.119-96
- ✓ Ley de Colegiación Decreto N0.72-2001
- ✓ Ley de Servicio Civil Decreto N0.17-48
- ✓ Ley general que regula el uso de esteroides y otras sustancias peligrosas Decreto N0.13-2007
- ✓ Ley para el control, uso y aplicación de Radioisótopos y Radiaciones ionizantes N0. 11-86
- ✓ Ley de Protección y Mejoramiento del Medio Ambiente Decreto N0.68-86
- ✓ Ley del Organismo Ejecutivo Decreto N0.114-97
- ✓ Ley del Organismo Judicial Decreto N0.2-89
- ✓ Ley Orgánica del Ministerio Publico Decreto N0.512
- ✓ Estatuto Docente Decreto N0.1485
- ✓ Acuerdos de Paz
- ✓ Ministerio de Salud
- ✓ Código Penal Decreto N0. 17-73
- ✓ Código de Notariado y Leyes conexas Decreto N0.314
- ✓ Código Procesal Civil y Mercantil Decreto N0.107

Capítulo III

Plan Acción

3.1. Tema del proyecto

“Guía ludo-didáctica para el proceso de enseñanza-aprendizaje en el nivel primario de la Escuela Oficial Urbana Mixta N0. 39 Jv. Simón Bergaño y Villegas”

3.2. Problema Seleccionado

¿Por qué no cuenta con una guía ludo-didáctica para facilitar la enseñanza y el aprendizaje en la Escuela Oficial Urbana Mixta N.39 Jv? “Simón Bergaño y Villegas”?

3.3. Hipótesis-acción

Si se realiza una compilación para una guía ludo-didáctica y se gestiona apoyo para una serie de juegos didácticos, entonces se puede mejorar el proceso de enseñanza- aprendizaje.

3.4. Ubicación Geográfica

La Escuela Oficial Urbana Mixta N0. 39 Jv. Simón Bergaño y Villegas se localiza en la 15 avenida 3-28 zona 6 ciudad de Guatemala, Guatemala.

3.5 Unidad Ejecutora

Epesista: Glency Sthefy González Quim

3.6 Justificación de la intervención

Los sistemas tradicionales de enseñanza en la educación no permiten a los estudiantes tener acceso a diversas herramientas para investigar, analizar y

sintetizar la información proporcionada y que lo lleve verdaderamente a la toma de decisiones. Actualmente considero que en la mayoría los conocimientos que se imparten son bien atomizados, muy memorísticos y que no ayudan al desarrollo, la actividad ni a la capacidad para comunicarse efectivamente por diversas vías. Por lo tanto, considero que la elaboración de una guía ludo-didáctica sirve para fomentar el trabajo en equipo, favorece las relaciones socioculturales del alumno, como también desarrolla su capacidad. Además, el rol que juega el docente en este aspecto es tener en cuenta los niveles de conocimientos de sus alumnos, cuáles son sus intereses y necesidades, ya que estas se pueden realizar dentro y fuera del aula y se fomentarán situaciones en la que los alumnos tendrán que afrontar en su vida cotidiana.

Hoy en día las técnicas y metodologías empleadas en el proceso educativo conectan los conocimientos con la realidad, lo que hace motivadora y además fomenta en desarrollo el pensamiento crítico del alumno. Es importante dar a conocer y saber que el aprendizaje debe ser significativo para el alumno, ya que se pretende con esta guía ludo-didáctica que el alumno aprenda, debe tener ciertas características: el contenido debe estar próximo a sus experiencias para que pueda relacionar lo que sabe.

La guía ludo-didáctica es un referente para que el docente de respuesta socioemocional y pertinente a los alumnos, como también incrementar su confianza para activar y afrontar la situación adversa, considero que de este modo disminuirá la incidencia y magnitud de razones negativas tales como rechazo, pánico, violencia, etc.

3.7 Descripción de la intervención

El proyecto se realizará con base al plan utilizando las técnicas y herramientas proporcionadas para el objetivo de la misma.

3.8 Objetivos

General

Orientar al docente a través de herramientas estratégicas y metodológicas que acompañen a la intervención socioemocional de los alumnos, como también en la tecnología, en la comunicación, en la economía y otros campos.

Específicos

Mejorar el aprendizaje del alumno mediante estrategias lúdicas que proporcionen espacios dinámicos, atractivos y ricos en experiencias.

Diseñar una serie de técnicas para facilitar la comprensión de conocimientos en los alumnos del proceso de formación.

Mejorar la autoestima de los alumnos haciéndolos protagónicos y participes del trabajo lúdico y recreativo.

3.9 Metas

- Una guía ludo didáctica adaptado al nivel primario para la señora Directora Magda Noelia López de la Escuela Oficial Urbana Mixta Jv. No.39 “Simón Bergaño y Villegas”, zona 6, Guatemala.
- Ocho series de juegos didácticos para uso del alumnado bajo la supervisión del personal docente.

3.10 Beneficiarios

Directos

Directora

Personal Docente

Indirectos

Alumnos

Padres de familia

3.11 Actividades para el logro de objetivos

Tabla 5. Actividades con base a objetivos

Objetivo General	
Orientar al docente a través de herramientas estratégicas y metodológicas que acompañen a la intervención socioemocional de los alumnos, como también en la tecnología, en la comunicación, en la economía y otros campos.	
Objetivo Especifico	Actividades
<ul style="list-style-type: none">➤ Mejorar el aprendizaje del alumno mediante estrategias lúdicas que proporcionen espacios dinámicos, atractivos y ricos en experiencias.	<ol style="list-style-type: none">1. Los juegos como instrumento educativo.2. Clasificación de los juegos.3.Cuál es el rol del docente antes, durante y después.4. Redactar solicitudes para donaciones de juegos.
<ul style="list-style-type: none">➤ Diseñar una serie de técnicas para facilitar la comprensión de conocimientos en los alumnos del proceso de formación.	<ol style="list-style-type: none">1. Impresión de 1 guía ludo-didáctica para la docente-directora.2. Comprar algunos juegos principales para los niños.3. Programación para la entrega de la guía ludo-didáctica y la serie de juegos.

<p>➤ Mejorar la autoestima de los alumnos haciéndolos protagonistas y participes del trabajo lúdico y recreativo.</p>	<p>1. Beneficios de los juegos educativos. 2. El juego como una herramienta de Evaluación.</p>
---	--

Fuente: elaboración propia

3.12 Cronograma

El tiempo requerido para la realización de este plan es un mes calendario, adjunto el programa de actividades en las siguientes:

N0.	ACTIVIDADES	P	JULIO 2017												
			L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L		
			03	05	07	11	13	17	19	21	25	27	31		
1	Los juegos como instrumento educativo.	P													
2	Clasificación de los juegos.	P													
3	Beneficios de los juegos educativos.	P													
4	Cuál es el rol del docente antes, durante y después.	P													
5	El juego como una herramienta de evaluación.	P													
6	Impresión de 1 guía ludo- didáctica para la docente- directora.	P													

7	Redactar solicitudes para donaciones de juegos.	P												
8	Comprar algunos juegos principales para los niños.	P												
9	Programación para la entrega de la guía ludo-didáctica y la serie de juegos.	P												

Fuente: Elaboración propia

3.13 Técnicas metodológicas

- Análisis documental
- Observación de los diferentes documentos administrativos
- Aprendizaje colaborativo
- Gestión de apoyo para la recopilación de documentos

3.14 Recursos

➤ Humanos

- Asesora de EPS
- Directora de la Escuela Oficial Urbana Mixta N0.39 Jv. "Simón Bergaño y Villegas"
- Presidente del Consejo de Padres de Familia
- Docentes
- Alumnos

➤ Materiales

- Computadora
- Impresiones
- Fotocopias
- Bitácora
- Lapiceros
- Borrador

- Engrapadora
- Caja de grapas
- Encuadernado de la guía

3.15 Presupuesto

Tabla 6. Presupuesto

Cantidad	Descripción	Costo
	Internet	Q.100.00
1	Paquete de hojas de papel bond	Q.30.00
1	Tinta de color	Q.200.00
3	Hojas lino de color	Q.15.00
1	Encuadernado	Q.50.00
8	Juegos Didácticos	Q.150.00
	Imprevistos	Q.50.00
	Total	<u>Q.595.00</u>

Fuente. Elaboración propia

3.16 Responsables

Epesista: Glency Sthefy Gonzalez Quim

3.17 Formato de instrumento de control

Tabla 7. Actividades Ejecutadas

NO.	ACTIVIDADES	P/E	JULIO 2017											
			L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	
			03	05	07	11	13	17	19	21	25	27	31	
1	Los juegos como instrumento educativo.	P												
		E												

Capítulo IV

Ejecución y sistematización de la intervención

4.1. Descripción de las actividades realizadas

Tabla 8. Actividades realizadas

Nº.	Actividades	Resultados
1.	Descripción de los juegos como instrumento educativo.	Se realizó una investigación de diversas teorías que fundamentan los juegos como un medio para evaluar al estudiante, desarrollando psicomotricidad, vocabulario, expresividad y la comunicación en diferentes ámbitos de su vida cotidiana.
2.	Clasificación de los juegos según la pedagogía.	A través de varias investigaciones se obtuvo que, los juegos se pueden clasificar de diversas formas, sin embargo, por razones pedagógicas los juegos se dividen en: presentación, conocimiento, comunicación, resolución de conflictos, distensión, confianza y de cooperación.
3.	Investigación sobre los beneficios de los juegos educativos.	De acuerdo a las investigaciones realizadas se llegó a la conclusión de que los estudiantes pueden desarrollar la mayor parte de sus habilidades a través de los juegos mediante la convivencia, experiencia, observación, concentración, imaginación y a la toma de decisiones fomentando la práctica de valores en la personalidad como sentido de disciplina.
4.	Investigación y análisis de cuál es el rol del docente antes,	Según las investigaciones obtenidas nos muestra que el docente tiene un papel

	durante y después de los juegos.	importante en la labor del juego ya que el éxito depende de él. Se debe tomar las precauciones antes, verificar el comportamiento durante y realizar una evaluación después de la actividad. Se realizó una síntesis de cada uno de los aspectos que interfieren y permiten que los juegos se vean como un medio que a través de él se conozca mejor a los estudiantes y no se vea como una competencia.
5.	Investigación y análisis del juego como una herramienta de evaluación.	Todas las investigaciones realizadas se llegaron a la conclusión de que el juego es un recurso didáctico del docente que le permite determinar las actitudes y aptitudes de los estudiantes haciendo hincapié de los factores que deben mejorar o practicar dentro su entorno. Se considera como un instrumento de evaluación físico, psicológica o intelectual que le permite al estudiante descubrir su capacidad.
6.	Impresión de 1 guía ludo-didácticas para la docente-directora.	De acuerdo a las investigaciones se realizó una compilación de juegos y herramientas de diversos autores que le permitirán al docente facilitar el proceso de enseñanza- aprendizaje en los estudiantes para una formación con valores y conocimientos básicos.
7.	Redactar solicitudes para donaciones de juegos.	Se redactaron tres solicitudes dirigidas a personas que consideré que tendrían la posibilidad de ayudarme con la donación de algunos juegos educativos para la escuela,

		<p>lo cual respondieron efectivamente a la donación de lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Juego de memoria ➤ Juego de las tarjetonas o forma palabras ➤ Juego del alfabeto inglés-español
8.	Comprar algunos juegos	<p>Además de las donaciones, de forma voluntaria compré cinco juegos más para la escuela en beneficio de los docentes y estudiantes los cuales fueron:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Juegos rompecabeza ➤ Juegos de dominó ➤ Juegos de tablas de multiplicar ➤ Juegos de banco poli ➤ Juego de ajedrez
9.	Programación para la entrega de la guía ludo-didáctica y la serie de juegos.	<p>Debido a la espera de respuestas de las solicitudes giradas, la entrega de la guía ludo-didáctica y la serie de juegos no se dio en la fecha programada, por lo cual se realizó después del tiempo establecido. Se hizo entrega del recurso didáctico a la señora directora acompañada del señor presidente del Consejo de Padres de Familia, obteniendo un agradecimiento de parte de la comunidad educativa.</p>

Fuente: elaboración propia

4.2. Productos

Al desarrollar el proceso de EPS en la Escuela Oficial Urbana Mixta N0.39 Jv. “Simón Bergaño y Villegas” se le asignó a la Epesista trabajar en el área de administración y computación, autorizándole realizar un proceso de investigación-acción con el problema detectado en el área.

El producto final del EPS se entregó a la señora directora del establecimiento que se da a conocer a continuación:

1. Serie de juegos educativos:

- Juego de memoria
- Juego de rompecabezas
- Juego de las tarjetonas
- Juego de dóninos
- Juego de tablas de multiplicar
- Juego del alfabeto inglés-español
- Juegos de banco poli
- Juego de ajedrez

2. “Compilación de una guía ludo-didáctica para el proceso de enseñanza-aprendizaje en el nivel primario de la Escuela Oficial Urbana Mixta N0. 39 Jv. Simón Bergaño y Villegas”

Compilación de una guía ludo-didáctica para el proceso de enseñanza-aprendizaje en el nivel primario de la Escuela Oficial Urbana Mixta N0. 39 Jv. “Simón Bergaño y Villegas”, zona 6, Guatemala.



Departamento de Pedagogía

Guatemala, marzo 2019

	ÍNDICE	PÁG.
	Introducción	i
1	Objetivos generales y específicos	ii
2	Los juegos como una herramienta educativa	iii
	2.1. Tipos de juegos	iv
3	Beneficios de los juegos didácticos	v
4	Rol del docente (antes, durante y después)	vi
5	Juegos de Afirmación	1
	5.1 El Abanico	1
	5.2 Las lanchas	2
	5.3 Las Gafas	3
	5.4 Cuando te queremos	4
	5.5 Busco tu cara	5
6	Juegos de Comunicación	6
	6.1 Vamos a vender	7
	6.2 Policías y contrabandistas	8
	6.3 Pelota imaginaria	9
	6.4 Paseo a la jungla	10
	6.5 Las cuatro esquinas	11
	6.6 La baraja de los cuentos	12
	6.7 Gran fiesta	13
	6.8 El submarino	15
	6.9 El psiquiatra	16
	6.10 El orden de las edades	17
	6.11 Como estoy	18
	6.12 Cuento animalia	19
7	Juegos de Conocimiento	20
	7.1 Lo que nunca he hecho	20

	7.2	El orden de las edades	24
	7.3	Si/No	22
	7.4	Ardilla a su cueva	23
	7.5	El detective	24
	7.6	Diario de los sueños	26
	7.7	La gallinita Ciega	27
	7.8	Reconozco tu animal	28
8		Juegos de Cooperación	29
	8.1	La baldosa	29
	8.2	Gincana Cooperativa	31
	8.3	Formemos un puente	33
	8.4	Ordenamos zapatillas	34
	8.5	El salto al lazo cooperativo	35
	8.6	El equilibrio de fuerzas	36
	8.7	El lazo	38
	8.8	Laberinth	39
	8.9	Cazar al ruidoso	41
	8.10	La vara de la comunicación	42
	8.11	Encestar en la rueda	43
	8.12	A volar con el paraguas gigante	44
	8.13	Zapatos viajeros	46
	8.14	Todos encima del banco	48
	8.15	Formar palabras	49
	8.16	Sillas cooperativas	50
	8.17	Sigue la historia	51
	8.18	Rio de pirañas	52
	8.19	Cazar con el balón	53
	8.20	A la caza de los pañuelos	54
	8.21	Orden en el barco	55
9		Juegos de Distención	56

9.1	Conejos y conejeras	56
9.2	Caza abrazadores	57
9.3	Michelines	58
9.4	Ensalada de frutas	59
9.5	El inquilino	60
9.6	Batalla de globos	61
9.7	Pollito adentro, pollito afuera	62
9.8	Los puntos cardinales	63
9.9	Carrera patatas	64
9.10	Dibujos en equipo	65
9.11	Una torre alta, firme y hermosa	66
10	Juegos de Presentación	67
10.1	Parejas	67
10.2	El bolígrafo loco	68
10.3	Buscando pareja	69
10.4	El abogado	70
10.5	Gesto Paranoico	71
10.6	Algo de ti	72
10.7	Centrifugadora	73
10.8	El dado	74
10.9	La telaraña	75
10.10	Las iniciales	76
11	El protocolo	77
11.1	Tierra	78
11.2	Me pica	79
11.3	El espejo	80
11.4	Quien calla paga	81
11.5	Pelota caliente	82
12	Juegos de confianza	83
12.1	El escultor	83

12.2	Abrazos musicales	83
12.3	el lavacoches	84
12.4	El lazarillo	84
12.5	Muelle humano	85
12.6	El jardinero	85
12.7	Control remoto	86
12.8	Nariz con nariz	86
12.9	Drácula o eres el amor de mi vida	87
12.10	Pareja de estatuas	87
12.11	Futbol loco	88
12.12	La cebolla	88
12.13	Colección	89
12.14	Como en la bolera	89
13	Organizadores Gráficos	90
13.1	Mapa conceptual	91
13.2	Mapa de ideas	92
13.3	Telarañas	93
13.4	Diagramas de causa-efecto	94
13.5	Líneas de Tiempo	95
13.6	Organigrama	96
13.7	Diagramas de Flujo	97
13.8	Diagramas de Venn	98
13.9	Infomapa	99
13.10	SQA (lo que Se, lo que Quiero saber, lo que Aprendí)	100
13.11	PNI (Positivo, Negativo e Interesante)	101
14	Recomendaciones	102
15	Compilación	103

INTRODUCCIÓN

Los juegos o dinámicas relacionadas al proceso de enseñanza aprendizaje, han sido parte fundamental en la educación durante décadas.

Un juego educativo se diseña como una herramienta didáctica para facilitar el proceso de enseñanza y brindarles a través de ellos un desarrollo de habilidades a los niños, ya que estos se elaboran a la medida para adaptarse a las diversas tareas que ellos enfrentan.

La responsabilidad y el compromiso de los educadores y padres de familia es enfocarse en las necesidades psicológicas o especiales de los niños que necesitan la atención adecuada para tratarlos.

Por lo tanto, los juegos o dinámicas escolares su objeto es enseñar o visualizar, conocer y acatar reglas, adaptación en el entorno o situación, a la resolución de problemas y a la interacción del niño, proporcionando una diversión, estructura, motivación, gratificación, creatividad y a la interacción social.

OBJETIVOS

GENERAL

- Emplear un sistema cada vez más integrado en el proceso de enseñanza-aprendizaje que ajusta la ayuda pedagógica a cada alumno adaptándose así a la diversidad con carácter flexible y analítico para mejorar su integración en el medio social y cultural en el que se desenvuelve, haciéndolo protagonista de su aprendizaje, que construya el conocimiento y obtenga sus conclusiones.

ESPECÍFICOS

- Brindar un aprendizaje significativo a través de la diversión y la experiencia dentro del proceso de enseñanza aprendizaje despertando la curiosidad y el interés por sí mismo.
- Desarrollar un espíritu crítico, creador, disciplinario, perseverante, responsable dando cierta autonomía en los cuales se relaciona con su entorno lo que marcará su manera de ser y de relacionarse con las demás personas.

Los Juegos Como Herramienta Educativa

La palabra juego proviene del latín “iocus” que significa diversión o broma.

En la actualidad los juegos se ven como una oportunidad para el desarrollo del niño, debido que es una actividad estimulante, desinteresada, socializadora y supone una meta.

Uno de sus fines por las que se desarrollan los juegos educativos es propiciar un desarrollo intelectual, psicológico y físico mientras se divierten. Además, muchos están destinados a desarrollar la psicomotricidad, el vocabulario, la expresividad y a la comunicación. Por otro lado, existen juegos que son capaces de aumentar la creatividad e imaginación, a la vez que aumente su capacidad estética.

Sin embargo, los juegos educativos se desarrollan con la intención de provocar un aprendizaje significativo, también a estimular la construcción de un nuevo conocimiento. Estos deben ser utilizados siempre y cuando el curso o programación lo permita para reforzar y alcanzar el aprendizaje que se desea.



Fuente: <https://goo.gl/images/YDpMHN> (recuperado 25102017)

TIPOS DE JUEGOS

Por razones pedagógicas los juegos pueden dividirse en los siguientes tipos:

- **Presentación:** son juegos muy sencillos que permiten un primer acercamiento o contacto. Su objetivo principal es aprender los nombres y alguna característica mínima cuando algunos de los participantes no se conocen.
- **Conocimiento:** es cuando los participantes ya conocen algo, profundizar un poco más para conocer sus rasgos, gustos, hobbies o personalidad.
- **Comunicación:** son juegos que buscan estimular la comunicación entre los participantes. Estos juegos pretenden favorecer la escucha activa en la comunicación y por otra parte estimular la comunicación no verbal (expresión gestual, contacto físico, mirada).
- **Resolución de conflictos:** son juegos en los que se plantean situaciones de conflicto para aprender a reconocer sus causas y sus diferentes niveles, así como buscar posibles soluciones.
- **Distensión:** son juegos que fundamentalmente sirven para liberar energía, hacer reír, estimular el movimiento.
- **Confianza:** son juegos para que los participantes tomen confianza entre sí.
- **Juegos cooperativos:** son juegos en los que la cooperación entre los participantes es el elemento fundamental.

Beneficios de los Juegos Educativos

- Gracias a estos juegos enfocándolos adecuadamente, los pequeños pueden desarrollar la mayor parte de las habilidades que necesitan para su vida practica como son la observación, las capacidades de atención y concentración, investigación, estudio del medio ambiente, pensamiento lógico, imaginación y a la toma de decisiones.
- De igual forma, los juegos educativos pueden sembrar buenos valores en la personalidad, como sentido de disciplina espíritu crítico y autocritico, persistencia, responsabilidad y arrojo.
- El juego también puede condicionar el nivel de actividad de los niños.
- El uso de los juegos educativos refuerza la curiosidad de los niños.
- Estimula el desarrollo cognitivo en los niños de edades escolar.



Fuente: <https://goo.gl/images/YVEw8k>(recuperado 08112017)

Rol Del Docente (Antes-Durante-Después)

Los scouters como educadores tenemos una importante labor en el juego, ya que el éxito de estos depende en gran parte de nuestra actitud.

Antes:

- Tener a su disposición una previsión de juegos bien surtida.
- Preparar el programa con antelación.
- Saber elegir el juego apropiado:

Centros de interés.

Edad y relación de los participantes.

Objetivos.

Lugar

Momento.

- Tener el material disponible.
- Saber explicar los juegos:

Explicación breve y clara.

- Que quede bien definido:

Campo de juego.

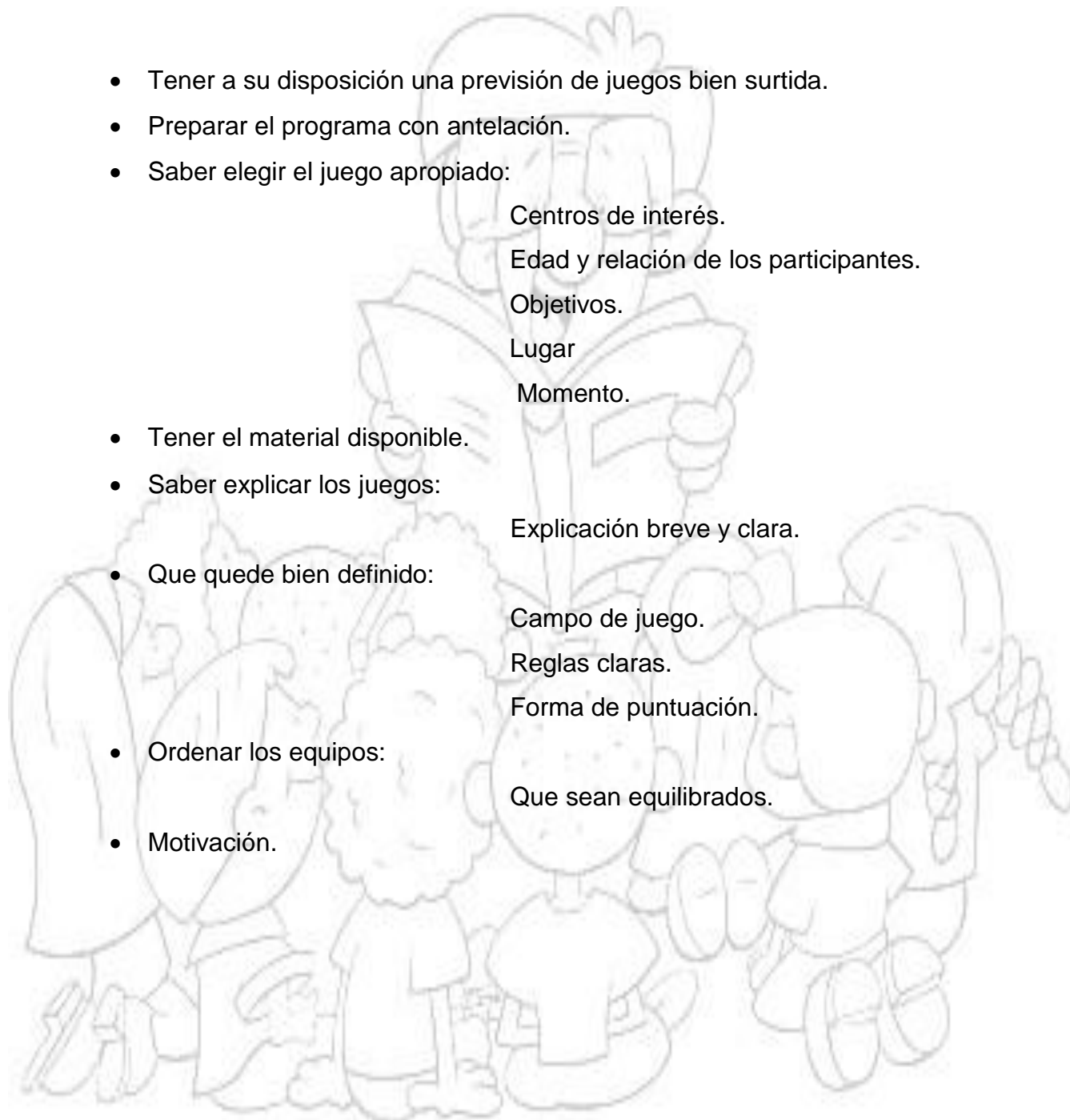
Reglas claras.

Forma de puntuación.

- Ordenar los equipos:

Que sean equilibrados.

- Motivación.



Durante:

- Cuidar la actitud:

Arbitro.

Justo.

Líder.

Saber motivar.

Sancionador.

- Mantener el interés y cambiar si resulta demasiado largo.
- Decidir quién es el ganador

Después:

- Pequeña evaluación.
- Recoger el material.
- Regreso a la normalidad.
- Evitar discusiones.

EL JUEGO COMO UNA HERRAMIENTA DE EVALUACIÓN

El juego nos permite evaluar actitudes de nuestros lobatos de modo personalizado o carencias que tenga nuestra manada. Por eso debemos de fijarnos bien cuando la manada juega para sacar conclusiones. También cuando la manada juega espontáneamente podemos sacar sus centros de interés.

Fuente: <https://goo.gl/images/7GM5QK> (recuperado 25102017)

JUEGOS DE AFIRMACIÓN

EL ABANICO

➤ Definición:

Describir las cualidades o características de sus compañeros

➤ Objetivos:

Hacerle saber al compañero sus virtudes o destrezas. Tomar contacto físico. Quitar prejuicios.

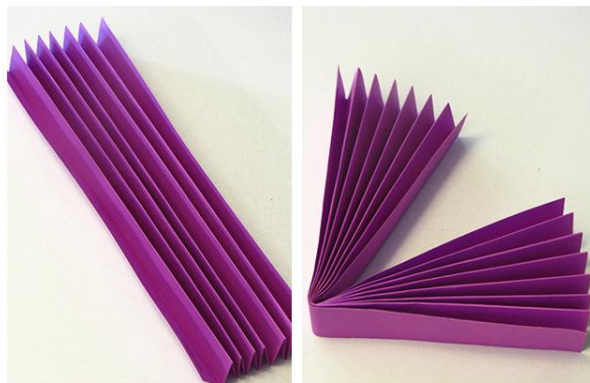
➤ Participantes:

Grupo, clase y a partir de 8 años

➤ Material: Lapicero y hojas de colores en forma de abanico

➤ Desarrollo:

Situados en un círculo todos los participantes con un folio y un bolígrafo cada uno escribirá su nombre en la parte superior de un folio y se lo pasara al compañero de su derecha. Este al recibirlo deberá escribir algo bueno que le apetezca destacar de esa persona. Después doblara el folio de forma que a la siguiente persona que le llegue, solo pueda leer el nombre del encabezamiento. Continúa pasándose a la derecha hasta que todos los participantes hayan podido escribir en todos los folios. En ese momento el folio deberá de llegar a su dueño original, formando un abanico donde tendrá escritos un montón de cosas agradables.



Fuente: <https://goo.gl/images/y4P7p42017>

➤ Evaluación: Al final los participantes comentaran al respecto.

LAS LANCHAS

➤ Definición:

Se trata de salvarse en grupos.

➤ Objetivos:

Distenderse. Cohesionar al grupo. Tomar contacto físico.

➤ Participantes:

Grupo, clase, a partir de 4 años

➤ Consignas:

Tratar de ayudar a los compañeros.

➤ Desarrollo:

Se tiran en el piso, dispersas, hojas de papel periódico y al grupo se le dice que están en un barco que ha empezado a hundirse y que esas hojas de papel representan lanchas en el mar, que se van a salvar según la orden que se dé. La orden es la siguiente: “Las lanchas se salvan con 4” Los participantes tienen que pararse en las hojas de papel de 4 en 4 participantes, las personas que no hayan encontrado lugar en las “lanchas” irán saliendo del juego. El número de salvados variará según la orden que dé el que dirige el juego.

➤ Evaluación

Al final los participantes comentarán cómo se sintieron al no encontrar lugar en la “lancha” o cómo se sintieron al no poder ayudar a sus compañeros a “salvarse”.



Fuente: <https://goo.gl/images/6frWns2017>

LAS GAFAS

➤ Definición:

Consiste en ver la realidad a través de distintos puntos de vista.

➤ Objetivos:

Comprender el punto de vista de los otros y cómo una determinada postura condiciona nuestra visión de la realidad.

➤ Participantes:

Grupo, clase, a partir de 8 – 9 años

➤ Material:

Ocho monturas de gafas sin cristales o de alambre o cartulina.

➤ Desarrollo:

El animador plantea: “estas son las gafas de la desconfianza. Cuando llevo estas gafas soy muy desconfiado. ¿Quiere alguien ponérselas y decir qué ve a través de ellas, qué piensa de nosotros?”. Después de un rato, se sacan otras gafas que se van ofreciendo a sucesivos voluntarios (por ejemplo: la gafa de la “confianza”, del “replicón”, del “yo lo hago todo mal”, del “todos me quieren”, y del “nadie me acepta”, etc.)

➤ Evaluación:

En grupo. Cada uno puede expresar cómo se ha sentido y qué ha visto a través de las gafas. Puede ser el inicio de un diálogo sobre los problemas de comunicación en el grupo.



Fuente: <https://goo.gl/images/kQEMMt2017>

¿CUÁNDO TE QUEREMOS?

➤ Definición:

Consiste en poner en un papel una virtud de los demás.

➤ Objetivos:

Fomentar la unión del grupo. Aumentar la autoestima. Sentirse querido por el grupo

➤ Participantes:

Grupo, clase, a partir de 6 años

➤ Desarrollo:

Se ponen todos los jugadores en un círculo, y en medio una silla, en la cual se va a sentar una persona del grupo. El resto ponemos en un papel, algo que queramos decir a esa persona, o que pensemos de ella, o una cualidad, cerramos el papel, y se lo ponemos en la mano. Cuando el jugador del centro haya recogido todos los papeles, los va leyendo en voz alta. Todos los jugadores han de pasar por el centro.

➤ Evaluación:

Al final, la persona del centro dice como se ha sentido al recibir los mensajes de sus compañeros.



Fuente: <https://goo.gl/images/qygp9J2017>

BUSCO TU CARA

➤ Definición:

Se trata de buscar al compañero entre el resto mediante el contacto físico.

➤ Objetivos:

Reconocer al compañero.

➤ Participantes

Grupo, clase, a partir de 10 años.

➤ Desarrollo:

Los participantes se ponen por parejas y se examinan cuidadosamente la cara. A continuación uno de ellos se venda los ojos y tiene que descubrir al otro entre el resto del grupo a través del tacto.

➤ Evaluación: Se trata el grado de comunicación a través del contacto físico.



Fuente. <https://goo.gl/images/R3a5o72017>

JUEGOS DE COMUNICACIÓN

RUMBO A LO DESCONOCIDO

➤ Definición:

Conocer a un grupo recién formado, sus gustos, aficiones, etc.

➤ Objetivos:

El conocimiento del grupo y la presentación al mismo

➤ Participantes:

Mayores de 8 años. Numero de 10 en adelante.

➤ Desarrollo:

Se hace una batería de preguntas que deben tener todos los participantes. Por ejemplo: Buscar a una persona que tenga como color favorito el rojo; a una persona que haga determinado deporte; a una persona que su nombre empiece por “C” etc. El juego consiste en encontrar para cada característica una persona entre la gente que juega. Si la encontramos le preguntamos cómo se llama y lo ponemos junto a esa frase. Seguidamente vamos a por otra persona. Así sucesivamente hasta terminar toda la lista, momento en el que finalizará el juego.

➤ Evaluación:

Comprobando que, efectivamente todos han completado la lista con un nombre por cada característica y que verdaderamente cumple la misma.



Fuente: <https://goo.gl/images/nG9qyQ2017>

VAMOS A VENDER

➤ Definición:

Todos los participantes se sientan formando un círculo. Un compañero empieza cogiendo al compañero que se encuentra al lado y debe presentarlo como un producto, habiendo de persuadir a los otros compañeros de que es el mejor producto existente en el mercado, explicando cuál es su función, comodidades, ventajas, forma de uso.

➤ Objetivos:

Desarrollar la imaginación y creatividad de los niños. También ayuda a la expresión verbal y corporal ante un público que son los propios compañeros. A partir de 7-8 años y un número indefinido

➤ Desarrollo:

Los alumnos empiezan presentándose y posteriormente presentan el producto. Por ejemplo, un alumno coge al compañero y lo presenta como una cama que hace masajes. Este debe demostrar cuales son las cualidades de la cama con ejemplos de su funcionamiento y uso, así como su fantástico precio y sus facilidades de pago.

➤ Evaluación:

Con este juego podemos conocer mejor al grupo con el que estamos trabajando, conoceremos a aquellos niños más tímidos y a los que no tienen ningún problema a la hora de hablar delante de otros compañeros.



Fuente: <https://goo.gl/images/uemjox2017>

POLICÍAS Y CONTRABANDISTAS

➤ Definición:

Los policías tratan de conseguir que pasen al fondo el menor número de contrabandistas.

➤ Objetivos:

Favorecer la comunicación del grupo y el desarrollo de estrategias comunes.

➤ Participantes:

Grupo, clase, a partir de 8 años.

➤ Consignas de partida:

Una vez divididos en dos grupos se colocan cada grupo en una banda de cualquier campo deportivo. Los policías van por parejas cogidos de la mano y solo caza uno. Solo con tocar ya están cazados.

➤ Desarrollo:

Debe quedar claro cuál es la línea de fondo. Una vez colocados el profesor/a comienza el juego.

➤ Evaluación:

Se trata el grado de comunicación y la existencia de los objetivos comunes de los bandos.



Fuente: <https://goo.gl/images/BX4ugR2017>

PELOTA IMAGINARIA

➤ Definición:

En corro pasamos una pelota imaginaria. Cada uno hará algo con ella, distinto a lo hecho hasta el momento y los demás lo imitarán.

➤ Objetivos:

Desarrollar la creatividad y la imitación gestual.

➤ Participantes:

Para educación infantil y el primer ciclo de primaria (de 3/4 a 6/7 años) y menos de 30 participantes.

➤ Desarrollo:

Los alumnos se sitúan en corro cogidos por las manos. Nos soltamos. El profesor pasa la pelota imaginaria a uno de los alumnos, quien tendrá que hacer algo con ella (botar con la mano derecha, izquierda, lanzarla al aire y recogerla, mantenerla en equilibrio en la cabeza, recorrer con ella el cuerpo, darnos un masaje). Todos los alumnos imitan esta acción. El alumno pasa esta pelota al siguiente compañero y continuamos el juego hasta pasar todos.

➤ Evaluación:

Los criterios para la evaluación de la actividad serían: creativo, Acepta las consignas del juego, Es respetuoso con sus compañeros.



Fuente: <https://goo.gl/images/Fthp352017>

PASEO EN LA JUNGLA

➤ Definición:

Consiste en decidir la posición y el orden para atravesar una jungla imaginaria.

➤ Objetivos:

Potenciar la comunicación del grupo simulando situaciones difíciles. Desarrollar la toma de decisiones.

➤ Participantes:

Grupo, clase, a partir de 8 años.

➤ Desarrollo:

Todo el mundo imagina que está en la jungla. Para atravesarla, dada la dificultad y los peligros, tienen que dividirse en hileras de cuatro personas. Cada jugador/a elige una posición según sus preferencias: primera, segunda, tercera o última posición. Luego, el animador/a indica que cada participante tiene que ir a una de las cuatro esquinas, que se corresponden con las cuatro posiciones elegidas. Es decir, todos/as los que eligieron la primera posición estarán en una esquina, y así sucesivamente. En cada grupo se habla de por qué se tomó esa decisión.

➤ Evaluación:

¿Qué argumentos se utilizaron para tomar la decisión? ¿Cómo se toma la decisión en la variante?



Fuente: <https://goo.gl/images/u7SYYE>

LAS 4 ESQUINAS

➤ Definición:

Los que están en las esquinas intercambian posiciones y el del centro intenta ocupar alguna esquina libre.

➤ Objetivos:

Favorecer la comunicación del grupo y el desarrollo de la carrera y velocidad de reacción.

➤ Participantes:

Pequeños grupos, a partir de 7 años.

➤ Material:

Cuatro esquinas o marcas que las simulen como árboles, rayas...

➤ Desarrollo:

Comienza con uno en el centro. Durante el juego el que se queda sin esquina pasa al centro.

➤ Evaluación:

Se trata el grado de comunicación gestual como la mirada o la voz entre los que están en las esquinas indicando la complicidad.



Fuentes: <https://goo.gl/images/GVo7yj2017>

LA BARAJA DE LOS CUENTOS

➤ Definición:

Este juego consiste en narrar un cuento, de manera imaginativa, a través de las ilustraciones o palabras que aparezcan en las cartas.

➤ Objetivos:

La participación en grupo.

La adquisición de vocabulario.

➤ Participantes:

A partir de los 7 años y un mínimo de 5 participantes.

➤ Desarrollo:

Se formará un gran corro y se echará a suertes quien sale. Se repartirán un mínimo de 2 cartas y el máximo dependerá del número de jugadores. Cada uno debe narrar parte del cuento a usando las referencias de los anteriores y sus cartas. Terminará el cuento el que tenga la última carta

➤ Evaluación:

- Si se ha respetado el turno de juego
- Si han sido resolutivos cuando se ha presentado algún conflicto ya sea de tipo cognitivo o de tipo afectivo
- Si han sabido dotar el juego de una secuenciación espacio-temporal.



Fuente: <https://goo.gl/images/XC9Ccg2017>

GRAN FIESTA

➤ Definición:

Trabajar por grupos una idea que debe de ser plasmada mediante el dibujo.
Terminando en una puesta en común.

➤ Objetivos:

- Potenciar la relación entre los miembros del grupo.
- Promover el trabajo engrupo.
- Respeto hacia el trabajo de los demás.
- Desarrollar la capacidad de representación.
- Desarrollar la creatividad e imaginación.
- Pasarlo bien.

➤ Participantes:

El número de participantes rondará entre las 20-25 personas. Esta actividad se podrá realizar con niños a partir de 12 años.

➤ Material:

Esta actividad deberá realizarse en un espacio amplio. Se necesitarán sillas, una por persona. Además, también se emplearán cartulinas o papel amplio como por ejemplo el papel de estraza, diferentes lápices de colores (rotuladores, lápices de madera, ceras, etc.).

➤ Consignas departida:

El grupo deberá saber antes de comenzar la actividad, que deberán respetar el turno a la hora de hablar, a la misma vez que todos los componentes del grupo deberán aportar su opinión, es decir, todos deberán de participar.

➤ Desarrollo:

Se hará un círculo entre todos los componentes del grupo y se empezará con una historia. Esta historia tratará de ponerles en situación, contándoles que vivimos en un reino, en el que el rey quiere realizar una fiesta por la entrada de la primavera; pero como este rey ya ha hecho muchas fiestas no tiene ni remota idea de cómo realizarla.

Por lo que ha pedido a su pueblo que le entreguen ideas para realizarla, Esto deberá presentarse antes de la fecha de la fiesta, así el rey realizará la fiesta que más le guste. Con todo el mundo y una vez explicada la situación, se realizarán pequeños grupos de cinco personas aproximadamente. Los grupos se harán atribuyendo a cada persona una palabra, estas serán: ancianos del pueblo, hombres, mujeres, niños y animales. Los ancianos formarán un grupo y así todos. Cada grupo deberá intentar plasmar en el papel grupal, teniendo en cuenta el papel que le ha tocado representar dentro del reino.

➤ Evaluación:

El/La responsable de la actividad irá observando como los grupos trabajan, los comentarios realizados entre los niños y las niñas.



Fuente: <https://goo.gl/images/Hw5wRE2017>

EL SUBMARINO

➤ Definición:

Este juego consiste evitar chocar con los compañeros.

➤ Objetivos:

La participación en grupo.

La escucha.

Afinar el sentido del oído

➤ Participantes:

A partir de los 7 años y ¡mientras más mejor!

➤ Desarrollo:

los niños se sientan en el suelo separados aproximadamente un metro, otro tiene que ir a gatas con los ojos vendados, pasando por medio de estos y cuando esté a punto de chocar los que están sentados deberán decir “pi, pi, pi”

➤ Evaluación:

El que menos choque y el que más participe gana.



Fuente: <https://goo.gl/images/EnyhDP2017>

EL PSIQUIATRA

➤ Definición:

La persona que se “la liga” es un psiquiatra y tiene que adivinar nuestro problema.

➤ Objetivos:

Establecer una confianza de la persona con el grupo, desinhibición y pérdida de timidez.

➤ Participantes:

Un grupo no muy numeroso, a partir de 14 años más o menos.

➤ Desarrollo:

Se elige una persona que no sepa el juego y lo llevamos a una habitación donde no escuche las instrucciones que vamos a dar al grupo. Una vez hecho esto, el presentador explica al grupo que la persona es un psiquiatra y nosotros somos locos, dicho psiquiatra tiene que adivinar nuestro problema que no es otro que un desdoblamiento de personalidad adoptando la personalidad del compañero/a de la izquierda o derecha según se establezca, al psiquiatra se le dice que tiene que resolver nuestro problema mediante preguntas.

➤ Evaluación:

Se debe producir un buen ambiente y confianza de la persona en cuestión con el resto del grupo.



Fuente: <https://goo.gl/images/vKPGo32017>

EL ORDEN DE LAS EDADES

➤ Definición:

Es un juego cooperativo y de conocimiento. Se trata de ordenarse por edades sin hablar

➤ Objetivos:

El conocimiento de los miembros de un grupo

La expresión corporal

La cooperación de grupo

➤ Participantes y duración:

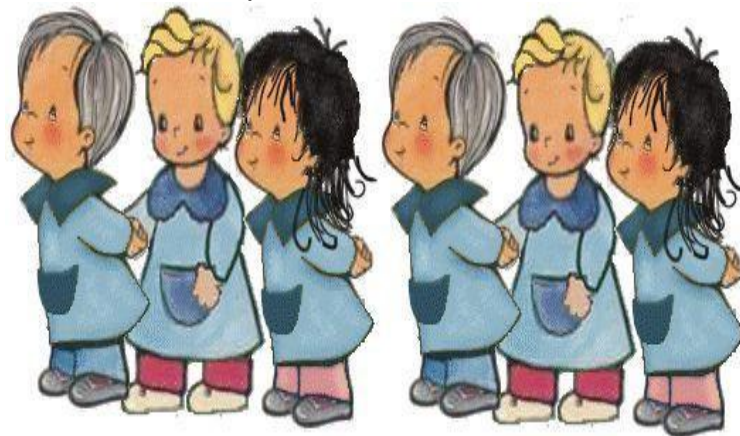
De 6 a 25 participantes, a partir de 8 años. 10 minutos.

➤ Desarrollo:

Todos en fila, adquieren en compromiso de no hablar mientras dure el juego, sólo pueden hacer señas. El objetivo del Grupo es ordenarse por fechas de nacimiento por orden descendente, de mayor a menor, pero sin hablar. Ganará el grupo cuando esté ordenado. Al final se contrasta el orden conseguido sin hablar, con las fechas reales que cada cual nos cuente.

➤ Evaluación:

Con este juego podemos conocer mejor al grupo con el que estamos trabajando, conoceremos a aquellos niños más tímidos y a los que no tienen ningún problema a la hora de hablar delante de otros compañeros.



Fuente: <https://goo.gl/images/rnriwg2017>

¿CÓMO ESTOY?

➤ Definición:

Observación del compañero, mediante el tacto, para conseguir descifrar la posición que adopta.

➤ Objetivos:

Mejora de la percepción espacial. Promover la comunicación táctil.

➤ Participantes:

Grupo, clase, a partir de 8 años.

➤ Material:

Vendas para los que hacen de ciegos.

➤ Desarrollo:

Por tríos un ciego/a, una estatua y la otra evalúan. El ciego/a, palpando, debe colocarse en la misma posición que la estatua; cuando crea que ya está abre los ojos y corrige sí es preciso. Puede ser una postura exacta, una simétrica, o libre, pero conservando uno o varios elementos de la estatua. Rotación de papeles.

➤ Evaluación:

Durante: La que observa debe comprobar la semejanza entre ambas posturas, la del ciego/a y estatua. Al final: Dificultades surgidas. ¿Cómo se solucionaron?



Fuente. <https://goo.gl/images/TxQ69t2017>

CUENTO ANIMALIA

➤ Definición:

Reconocer los sonidos que emiten los animales seleccionados para la actividad.

➤ Objetivos:

Reconocer los sonidos que emiten ciertos animales.

Fomentar la participación.

Promover las relaciones en grupo.

➤ Participantes:

Ésta dinámica está destinada para alumnos de 5-6 años. Grupo-aula. La dinámica puede realizarse en el aula, aunque el patio o zona de recreo sería un marco idóneo.

➤ Desarrollo:

El tutor o tutora dividirá la clase en pequeños grupos (de cinco niños/as) el profesor contará una historia o cuento protagonizado por animales. Cada vez que sea nombrado alguno de ellos, que serán el mismo número que grupos haya, los niños/as que tengan asignado dicho animal emitirán el sonido correspondiente. Aunque la historia puede ser contada en un principio por el docente también puede ser narrada por los propios alumnos, integrándose el maestro en uno de los grupos.

➤ Evaluación:

¿Se han sentido los niños motivados?

¿Han participado activamente?

¿Han aprendido a diferenciar los diversos sonidos sobre los que se han trabajado?



Fuente: <https://goo.gl/images/wMi4yf2017>

JUEGOS DE CONOCIMIENTO

LO QUE NUNCA HE HECHO

➤ Definición:

Uno por uno, va diciendo algo que nunca haya hecho en su vida, todo aquel que, si lo ha hecho, pierde un punto, gana el que se quede con más puntos al final.

➤ Objetivos:

Conocer más a los miembros del grupo y divertirse. Lo ideal sería más de 3 y menos de 20 personas. Mayores de 9 años.

➤ Material:

Piedritas, o algo para llevar la cuenta de los puntos. Se puede utilizar cualquier otra cosa en lugar de piedritas para llevar los puntos. Puede jugarse con más o menos puntos.

➤ Desarrollo:

Todos los participantes hacen un círculo, se les entrega o se les pide que busquen 10 piedritas. Una persona dice algo que nunca en su vida ha hecho (ejemplo: “Yo nunca he patinado en hielo”). Todas las personas que sí lo hayan hecho, le dan una de sus piedras a esta persona (la que dijo que nunca ha). A continuación, la persona de la derecha del que acaba de hablar tiene el turno de decir algo que nunca ha hecho, siguiéndose la misma dinámica. El juego se puede parar, después de unas cuantas vueltas por todos los participantes, y gana el jugador que tenga más piedras.

➤ Evaluación:

Si el juego permitió conocerse un poquito mejor, si hubo gente que se identificó con otra por sus experiencias vividas.



Fuente: <https://goo.gl/images/jb7YAv2017>

EL ORDEN DE LAS EDADES

➤ Definición:

Es un juego cooperativo y de conocimiento. Se trata de ordenarse por edades sin hablar

➤ Objetivos:

El conocimiento de los miembros de un grupo, el desarrollo de la expresión corporal y la cooperación del grupo.

➤ Participantes:

De 6 a 25 participantes, a partir de 8 años.

➤ Desarrollo:

Todos en fila, adquieren en compromiso de no hablar mientras dure el juego, sólo pueden hacer señas. El objetivo del grupo es ordenarse por fechas de nacimiento por orden descendente, de mayor a menor, pero sin hablar. Ganará el grupo cuando esté ordenado. Al final se contrasta el orden conseguido sin hablar, con las fechas reales que cada cual nos cuente

➤ Evaluación:

Se realizan diversos comentarios finales sobre las dificultades que han tenido y sobre cómo se han sentido sin poder hablar.



Fuente: <https://goo.gl/images/Ddfh8g2017>

SI/NO

➤ Definición:

Le hacen una pregunta a un compañero y según la terminación de su contestación los compañeros le responderán.

➤ Objetivos:

El conocimiento de los compañeros. La pérdida de vergüenza entre ellos. Confianza, comunicación, distensión

➤ Participantes: Indiferente.

➤ Duración: Indefinido

➤ Material: Ninguno.

➤ Desarrollo:

Un compañero se sale del entorno en el que está el resto para no escuchar lo que dicen. Todos se ponen en un corro y se ponen de acuerdo para contestar SÍ o NO. Consiste en que uno del grupo le hace una pregunta a un compañero que no ha escuchado de que va el juego y si en la contestación que da la última palabra acaba en vocal todos responderán SÍ y si es consonante todos responderán NO. Lo que se trata es que al que le pregunten se quede asombrado de lo que la gente sepa de él aunque en realidad no sabe nada.

➤ Evaluación: El análisis lo hacen entre todos.



Fuente: <https://goo.gl/images/nv7z8Q>

ARDILLA A SU CUEVA

➤ Definición:

Conocimiento de los integrantes a través del juego.

➤ Objetivos:

Lograr la integración de los participantes

➤ Participantes:

A partir de los 14 años y un número par.

➤ Desarrollo:

Todas las personas forman un círculo, luego, ya que cada persona tiene su pareja, entonces se asignan sus roles: uno hará de ardilla y el otro compañero de cueva. Todos los que tienen el rol de cueva realizan muy bien el círculo, cogiéndose de las manos. Luego la pareja correspondiente o sea la ardilla lo mira a los ojos y le hace preguntas tal como en qué lugar vive, como se llama, que edad tiene. Cuando el monitor diga: ARDILLA, las personas que tienen el rol de ardilla se mueve a la derecha para conversar con el compañero que sigue y le realizará la misma serie de preguntas. El monitor de juego dirá varias veces ARDILLA con el fin de que todos roten y se conozcan los compañeros. Las cuevas nunca se deben mover. Cuando el monitor diga cueva, todas las ardillas deben buscar a la pareja que tenían al iniciar el juego y se ubican entre las piernas de la persona que hace de cueva. La última persona que encuentre su pareja debe salir al medio del círculo y presentarla. Esto se debe repetir varias veces.

➤ Evaluación:

Con este juego podemos conocer mejor al grupo con el que estamos trabajando, conoceremos a aquellos niños más tímidos y a los que no tienen ningún problema a la hora de hablar delante de otros compañeros.



Fuente: <https://goo.gl/images/d5aKPW2017>

EL DETECTIVE

➤ Definición:

Cada uno escribe en una hoja sus datos personales y algún hobby. Luego se deja un rato para que todos lean las hojas de los demás, y a continuación se hacen preguntas como: ¿A quién le gusta ir al fútbol los sábados? (contestan todos menos el interesado).

➤ Objetivos:

Como apoyo a otros juegos de conocimiento, para profundizar en el conocimiento de los demás, pero todavía a un nivel muy inicial.

➤ Participantes:

Lo hemos probado para chavales entre 14 y 18 años, pero puede funcionar en un margen más amplio de edades.

➤ Duración: 20 minutos.

➤ Material:

Una hoja para cada uno, y una silla, ya que nos sentaremos en círculo. Espacio mínimo: el necesario para que todos se puedan ver y relacionarse unos a otros con las hojas.

➤ Consignas de partida:

Silencio absoluto. Respeto por lo que los demás pongan en las hojas.

➤ Desarrollo:

Se introduce el juego diciendo que vamos a recibir a un detective que va a buscar a alguien. Entonces, para que el detective pueda descubrir a la persona que busca, vamos a apuntar nuestro nombre, apellidos, edad, cumpleaños, lo que nos gusta, lo que no nos gusta y algún rasgo que nos defina en una hoja. A continuación, se dejan unos 10-15 minutos para que todos puedan ver las hojas de los demás. Por último, nos

sentamos todos y el animador realiza preguntas como: El detective busca a alguien que nació en enero. A lo que se debe responder aquellos que recuerden. En principio es el animador el que va preguntando, pero se puede plantear como variante que quien responda el primero puede preguntar él.

➤ Evaluación:

Este juego no tiene planteada ninguna evaluación como tal, ya que su principal objetivo es el llegar a conocerse mejor. Sin embargo, se puede realizar un análisis de las reacciones del grupo al leer las hojas: qué ha hecho gracia, qué ha gustado, qué ha resultado una sorpresa, etc.



Fuente: <https://goo.gl/images/3EbgKq2017>

DIARIO DE LOS SUEÑOS

➤ Definición:

Cada uno de los niños pondrá en una libreta todos los sueños que vaya teniendo, para darlos a conocer al resto de sus compañeros.

➤ Objetivos:

Desarrollo de la creatividad, Desarrollo de la expresión escrita, Desarrollo de la expresión oral, Divertirse, Trabajo en equipo y Desarrollo de la memoria.

➤ Participantes:

Esta dinámica está pensada para los niños de enseñanza primaria y secundaria. El número de participantes viene determinado por el número de alumnos existentes en la clase.

➤ Materiales:

El material necesario para la consecución de esta dinámica es: Libreta (donde anotarán los sueños que vayan teniendo), Lápiz o bolígrafo. Es aconsejable que se realice en el aula.

➤ Desarrollo:

Cada niño o niña cuando se vaya a acostar pone una libreta en su mesita y cuando se levante pone en ella el sueño que ha tenido. Se lleva a clase su "diario" y allí cada uno lee sus respectivos sueños. Una vez que se han leído todos los sueños, se eligen los que más han gustado. Estos sueños que han sido elegidos serán escritos por el profesor o profesora en otra libreta que hará función de "diario de los sueños de clase".

➤ Evaluación:

En esta dinámica se evaluará: Creatividad, Constancia, Interés, Originalidad, Participación y Corrección de la expresión escrita.



Fuente: <https://goo.gl/images/qMEQJ72017>

LA GALLINITA CIEGA

➤ Definición:

Se trata de reconocer a una persona del círculo por el tacto.

➤ Objetivos:

Cohesión de grupo, atención táctil, percepción de los otros/as por otro canal, distensión.

➤ Participantes:

Grupo, clase, a partir de 6 años.

➤ Materiales:

Pañuelo o venda para tapar los ojos.

➤ Desarrollo:

Todos los participantes se colocan en círculo cogidos de las manos menos la “gallinita ciega” que se encuentra en el centro y con los ojos tapados. Después de dar tres vueltas sobre sí misma se dirigirá hacia cualquiera del círculo y palpará su cara para reconocerlo. Si lo consigue, intercambiarán su papel.

➤ Notas:

El grupo puede desplazarse para impedir que la gallinita lo atrape, pero no vale soltarse de las manos.

Hay que evitar que permanezcan mucho tiempo con los ojos vendados



Fuente: <https://goo.gl/images/eE6Rwu2017>

RECONOZCO TU ANIMAL

➤ Definición:

Se trata de reconocer a una persona por el sonido que hace de un animal.

➤ Objetivos:

Cohesión de grupo, concentración auditiva, percepción de los otros/as por otro canal, distensión.

➤ Participantes:

Grupo, clase, a partir de 6 años.

➤ Materiales:

Una silla menos que participantes. Pañuelos o vendas para tapar los ojos.

➤ Desarrollo:

Todo el grupo sentado en círculo. Una persona se pasea por el centro con los ojos cerrados, sentándose sobre las rodillas de alguien del grupo. La persona sobre la que se ha sentado imita el sonido de un animal. Si la que está con los ojos cerrados la reconoce cambian de lugar. Si no continúa el paseo, sentándose sobre otra.

➤ Notas:

Puede hacerse al revés, todo el grupo con los ojos cerrados y la persona que está sin silla con los ojos abiertos. Hay que evitar que permanezcan mucho tiempo con los ojos vendados.



Fuente: <https://goo.gl/images/Ux1kNg2017>

JUEGOS DE COOPERACIÓN

LA BALDOSA

➤ Definición:

Juntar a todos los chicos/as utilizando el menor número de baldosas posibles

➤ Objetivos:

Cooperación. La toma de decisiones en grupo. El diálogo. Fomentar la iniciativa y la imaginación

➤ Participantes:

A partir de 10 años. El número de participantes debe oscilar entre 10-15 aunque también se puede realizar con más o menos participantes, incluso se puede dividir la clase en dos grupos iguales

➤ Materiales:

Una clase amplia. Se pueden utilizar elementos externos como mesas o sillas

➤ Consignas departida:

Deben intentar estar juntos hasta que el animador cuente hasta 5, y para ello tienen que utilizar el menor número de baldosas posibles. Si el animador quiere puede poner un tiempo límite.

➤ Desarrollo:

Se forman los grupos o en el caso de que sólo haya uno se comienza explicando el objetivo del juego, utilizar el menor número de baldosas para estar todos juntos. Si los participantes proponen al animador la utilización de elementos externos como mesas o sillas, quedará a la libre elección de este, pero se recomienda que sí.

Se puede marcar un tiempo limitado o bien hasta que ellos mismos crean que ya no pueden utilizar menos baldosas.

➤ Evaluación:

Una vez realizada la dinámica en gran grupo se comentan de qué manera se han tomado las decisiones, si ha habido diálogo, si ha habido algún líder, si las decisiones han sido aceptadas por todos o por el contrario se han puesto pegas, si en algún momento han pensado en rendirse o en conformarse, si han tenido que activar la imaginación.



Fuente. <https://goo.gl/images/AbXnL32017>

GINCANA COOPERATIVA

➤ Definición.

Mediante respuestas acertadas a preguntas (sobre cualquier contenido que nos interese) se va formando un arco iris gigante

➤ Objetivos:

Desarrollar en los niños: cooperación, respeto del turno de palabra, interés por contestar adecuadamente, actitud de ayuda hacia los compañeros

➤ Participantes:

Un aula de 20 o 25 alumnos, dividida en subgrupos. A partir del segundo ciclo de primaria hasta el primer ciclo de la ESO

➤ Materiales:

Piezas grandes (cartulina) que forman el puzzle de un arco iris (o cualquier otro dibujo que nos interese según el área que estemos tratando) Por ejemplo: una flor, un animal.

➤ Consignas departida:

Una vez se hayan dividido en grupos (dos o tres como mucho por aula), se van contestando a las preguntas que hace el secretario de cada grupo por turnos. Si aciertan colocan una pieza del gran puzzle, si no aciertan le tocaría contestar al otro grupo. Así hasta que se forme la figura completa.

➤ Desarrollo:

Las preguntas las pueden sacar ellos mismos de los contenidos que quieran repasar de cualquier área, o el profesor puede tener ya preparada una batería de preguntas. Cuando sea el turno del grupo A, el secretario del grupo B les hace una pregunta y tiene que contestar cada vez un miembro diferente del grupo A (aunque puede recibir ayuda si no sabe la respuesta). A continuación, le tocará al grupo B contestar una

32

Pregunta hecha por el grupo C (en caso de que hubiera un tercer grupo) y así sucesivamente.

➤ Evaluación:

Se pueden contar el número de piezas que ha conseguido colocar cada equipo. O también podemos valorar la actitud no competitiva sino cooperativa de cada equipo en lograr la figura.

Si el juego se hace entre profesores durante alguna fiesta escolar, y con preguntas semi-comprometidas, puede llegar a ser interesante y divertido. (Dependiendo de la confianza entre ellos). Sería ideal que se pudiera llevar a cabo. Significaría que no tienen prejuicios entre ellos y trabajan de forma cooperativa.



Fuente: <https://goo.gl/images/5i2n7c2017>

FORMEMOS UN PUENTE

➤ Definición:

Consiste en tratar de coger la esencia de la vida (será representada con un palito) que se encuentra en un hueco profundo (imaginario).

➤ Objetivos:

La comunicación gestual y la cooperación

➤ Participantes:

Grupo, clase, de 15 años mínimo. Desde los 8 participantes hasta un máximo de 20

➤ Consignas de partida:

En el juego no se puede hablar todo lo tienen que hacer por señas. No se debe pisar dentro del círculo y solo se pueden utilizar prendas de vestir.

➤ Desarrollo:

Los participantes se ingeniarán la forma de hacer una clase de puente para coger la esencia de la vida en un tiempo delimitado. Para llegar ahí se deben utilizar solo las prendas de vestir o algo que tengan a la mano (sin pisar el interior del juego), es importante delimitar el hueco ya si se da un paso dentro de él se pierde

➤ Evaluación:

Si lo lograron es porque tiene capacidad de trabajar en grupo y de comunicarse entre ellos.



Fuente: <https://goo.gl/images/zqfr3R2017>

ORDENAMOS ZAPATILLAS

➤ Definición.

Agrupar las zapatillas (sus pares) en el centro del campo. Tomar el tiempo de cada equipo.

➤ Objetivos:

Organización y cooperación. Atención y velocidad de reacción.

➤ Participantes:

Desde 4 a 16, de cualquier edad.

➤ Consignas de partida:

Ordenar las zapatillas (que estarán amontonadas) en línea, como si se tratara de un puesto de venta de calzado. Volver rápidamente a la situación de partida.

➤ Desarrollo:

El primer grupo deberá dirigirse con rapidez y de forma organizada al montón de zapatillas, ordenarla y volver rápidamente a la salida. Una vez se tome el tiempo que ha empleado este grupo en ordenar las zapatillas, se dará la salida al segundo grupo.

➤ Evaluación:

Necesidad de organizarse y trabajar de forma colaborativa, Recabar de los alumnos las dificultades que han tenido, Educar en el conflicto, Percibir tamaños, colores, formas y Trabajar la velocidad de reacción y de desplazamiento.



Fuente: <https://goo.gl/images/tUfZ8Y2017>

EL SALTO AL LAZO COOPERATIVO

➤ Definición:

Se reúne un grupo de personas mayores de 8 años, dos personas cogen el lazo para volar o mover el lazo, los restantes se ponen de acuerdo para ir entrando de a uno al lazo sin equivocarse, el objetivo es que todo el grupo quede saltando en el lazo sin equivocarse durante 2, 3 ó 4 saltos (lo que se proponga el grupo).

➤ Objetivos: La comunicación y la cooperación entre los participantes por que para lograr el objetivo se necesita que todos aporten y coordinen adecuadamente para lograr el objetivo.

➤ Participantes: Mayores de 8 años, y el número de participantes depende del tamaño del lazo, pero en promedio pueden ser diez a doce jóvenes.

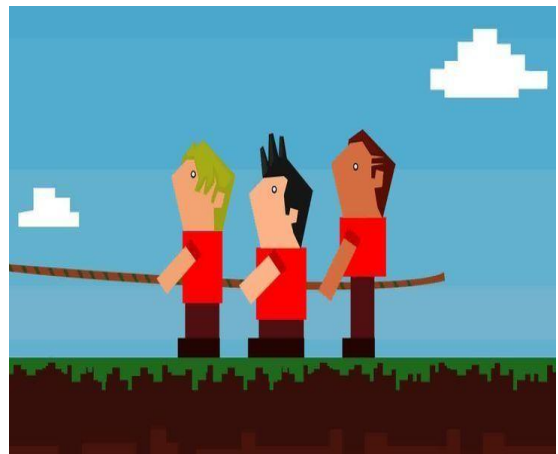
➤ Material: Se requiere una soga, lazo o manila larga y un espacio amplio como cancha o salón.

➤ Consignas de partida: Todos deben ir entrando al lazo, pero de una persona.

El objetivo es que todos entremos al lazo a saltar y sin equivocarnos 3 veces (4 ó 5)

➤ Desarrollo: Primero empiezan a volar el lazo los dos jóvenes encargados, luego entre el primero a saltar dos veces, sé que queda saltando y entra el segundo, siguen saltando estos dos y luego el tercero y así sucesivamente hasta que entre todo el grupo. Los primeros deben esforzarse al máximo para sostener el ritmo y esperar que entren todos, cuando entren todos cuentan 2, 3 saltos, lo que se propongan o aguanten y después todos a celebrar, el cumplimiento de la tarea cooperativa.

➤ Evaluación: Se les pregunta por qué se equivocaron x veces, como lograron coordinar la actividad, las dificultades que tuvieron y como las superaron.



Fuente: <https://goo.gl/images/oSuSjL2017>

EL EQUILIBRIO DE FUERZAS

➤ Definición:

Cómo pasar de la oposición de fuerzas y de sexos al equilibrio entre los mismos a través de la mezcla, la colaboración y la igualdad.

➤ Objetivos:

El inicio del juego hay que plantearlo como la tensión entre los dos sexos, y como a través de un juego se puede vivenciar la superación de las diferencias, mezclándose en grupos, en principio, estereotipados.

➤ Participantes:

Chicos y chicas, a partir de 6 años. Número de participantes: grupos de unas 20 personas en adelante

➤ Material:

Una cuerda gruesa, firme que no se rompa tirando de ella hacia los dos extremos.

➤ Consignas de partida:

Separarse en dos grupos de chicas y chicos. El juego comienza tirando suavemente cada grupo en un sentido y cuando un grupo comience a vencer (normalmente el de los chicos), de ellos saldrá un chico, dirá, cantará o realizará algo gracioso imitando exageradamente a las chicas y se colocará al otro lado. Así sucesivamente en cada lado hasta que se equilibren las fuerzas. No tirar fuerte de la cuerda sino progresivamente.

➤ Desarrollo:

Con una cuerda bien larga, en una mitad agarran las chicas (mujeres) y del otro lado los chicos (hombres). Comienzan a tirar suavemente hacia un lado unas y otros, aumentando la fuerza gradualmente. En cuanto los chicos comiencen a ganar terreno, se para el juego uno de ellos sale de entre los chicos, comienza a hablar o cantar, hace

cualquier cosa que le parezca de chica (exagerándolo para hacer reír) y se une a las mujeres. El juego consiste en equilibrar las fuerzas, de modo que cuando las chicas comienzan a ganar deben antes de pasar al bando contrario hacer algo simpático sobre los contendientes.

Lo normal es que este juego termine soltando la cuerda en un ataque de risa.

➤ Evaluación:

El inicio del juego hay que plantearlo como la tensión entre los dos sexos, y como a través de un juego se puede vivenciar la superación de las diferencias, mezclándose en grupos, en principio, estereotipados. Analizar si se sentían más cómodos al principio en un grupo homogéneo o no y por qué. Analizar lo fácil que es cambiar de criterio y cómo la risa ayuda a cambiar una situación establecida (la risa como elemento de distensión). La risa sirve para unir a la gente más allá de sus diferencias y poner de relieve las semejanzas y aquello que compartimos.

Analizar la posibilidad que existe en todo conflicto de pasar de una postura de competición a una de colaboración.



Fuente: <https://goo.gl/images/dBXpQb2017>

EL LAZO

➤ Definición:

Se trata de atrapar compañeros que se te unen y cooperar para seguir atrapando a otros.

➤ Objetivos:

Favorecer la coordinación entre varias personas

➤ Participantes:

El número de participantes es entre 10 y 30 aunque pueden ser más

➤ Desarrollo:

En principio pagan dos, estos van atrapando a gente que se les van uniendo cogidos por las manos. La finalidad es que se forme un lazo con todos los participantes

➤ Evaluación:

Se evalúa la capacidad de coordinación y cooperación de los participantes



Fuente: <https://goo.gl/images/Uo3TTY2017>

LABERINTH

➤ Definición:

Un grupo se reparte un número igual de “TABLETAS” que contienen 3 números y las va colocando por turno hasta agotarlas. Mientras se colocan las tabletas por turno se va dibujando un laberinto, cada vez más complejo, mientras los integrantes del grupo ayudan al que le toca porque si una sola tableta queda afuera, todos pierden, o quedan atrapados en el laberinto.

➤ Objetivos:

La cooperación entre los integrantes de un grupo donde no hay líderes ni acompañantes, son todos iguales ante un peligro común: quedar atrapados en el laberinto.

➤ Participantes: A partir de 6 años. 4, 6 u 8 participantes.

➤ Material:

Los materiales son unas tabletas que se pueden construir con cartón y van desde el 0 0 0 hasta el 9 9 9, de los cuales se toman algunas series, de acuerdo al número de participantes. También se pueden hacer variantes con bases de color, por ejemplo: 9 rojo, 9 azul, 9 amarillo. Como espacio se puede usar una mesa o en el piso, de acuerdo con el número de jugadores.

➤ Desarrollo:

- 1) Primero se reparten las “tabletas” a todo el grupo, en partes iguales. Sin mostrar su contenido.
- 2) Se determina por sorteo, quién comienza y la dirección del juego: hacia derecha o izquierda.

- 3) El chico que comienza, coloca la primera tableta, a su elección y sin consultar con nadie.
- 4) A continuación, el siguiente coloca su tableta de manera que coincida uno de los números de la suya con uno de los números de la que está en juego; y así el siguiente jugador hasta que todos se queden con las manos vacías.
- 5) Si se ha logrado colocar todas las tabletas sobre la mesa o el piso, habrán ganado y quedará a la vista un complejo laberinto que quiso atraparlos y no pudo.
- 6) Si, por el contrario, algún participante considera que no puede colocar su tableta, debe solicitar ayuda al grupo para ubicarla correctamente, si no hay posibilidades de cierre y la tableta queda fuera: el laberinto venció y todos pierden.
- 7) Cada nuevo juego, abrirá las instancias para un nuevo laberinto, siempre distinto, aunque jueguen los mismos chicos. Por eso, sería adecuado fotografiar los laberintos al cabo de cada juego.

➤ Evaluación:

Si el objetivo fue cumplido, habrá en el aire un ambiente de alegría y entusiasmo, comentarios acerca de sus intervenciones, los miedos que generó una tableta trabada y la seguridad que brindó la ayuda del grupo.

Si el objetivo fracasó, el grupo analizará sus causas, qué camino resultó erróneo, qué camino hubiera sido el exitoso. Como no hay puntajes ni castigos, las culpas no tienen lugar y el juego continúa.



Fuente: <https://goo.gl/images/uyZUZV2017>

CAZAR AL RUIDOSO

➤ Definición:

Tocar al chico o chica que no tenga el pañuelo.

➤ Objetivos:

Ayudar a los niños a ganar confianza en sus movimientos aunque no vean nada.

➤ Participantes:

A partir de 12 años y entre 15 y 25 personas

➤ Material:

Tantos pañuelos como chicos haya, menos uno.

➤ Desarrollo:

Todos los niños con los ojos vendados menos uno que es el “ruidoso”, al que intentan cazar los demás, el primero que lo hace, pasa a ser de “ruidoso”. El “ruidoso” se desplaza lentamente y haciendo distintos ruidos. Se marca una zona determinada de la que no se puede salir.

➤ Evaluación:

Fomentar la libertad de movimiento y la competencia.



Fuente: <https://goo.gl/imagets/ssBPKm2017>

LA VARA DE LA COMUNICACIÓN

➤ Definición:

Es una actividad en parejas. Utilizando una vara de 30 cm. aprox. ambos compañeros mantienen un extremo de la vara con su dedo índice (ambos derechos o izquierdo).

➤ Objetivos:

Favorece la comunicación corporal y la confianza con el compañero que está sosteniendo el otro extremo.

➤ Participantes:

Grupo, clase, a partir de 10 años en parejas.

➤ Consignas de partida:

Deberán moverse, con música de fondo, no muy rápida, sin que se caiga la vara. La confianza que se adquiere al probar distintos movimientos, como giros u otros.

➤ Material:

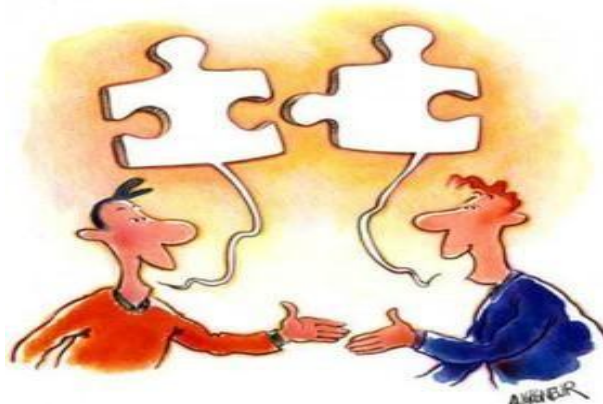
Gimnasio. Varitas de 30 cm., música clásica, percusiones, depende de características y edad del grupo.

➤ Desarrollo:

El profesor da indicaciones sobre cómo tomar la varita. Debe resaltar que no importa que ésta se caiga. Si eso sucede, se vuelve a comenzar. Primero se intenta en el lugar y luego se invita al desplazamiento.

➤ Evaluación:

Se hace un comentario final, sobre cómo se sintieron en la actividad, si sintieron el lenguaje corporal.



Fuente: <https://goo.gl/images/Zrrpvv2017>

ENCESTAR EN LA RUEDA

➤ **Definición:**

Se trata de encestar el mayor número posible de pelotas en una cubierta de neumático.

➤ **Objetivos:**

Cooperar grupalmente. Divertirse todos juntos, sin excluir a nadie.

➤ **Materiales:**

Un paracaídas, una cubierta de neumático y varias pelotas de diverso tamaño.

➤ **Consignas de partida:**

La única regla es que la pelota que cae al suelo no puede ser devuelta a la tela del paracaídas, con independencia de si ha caído dentro o fuera de la rueda.

➤ **Desarrollo:**

Se coloca una cubierta de neumático justo bajo el agujero del paracaídas y un número indeterminado de pelotas de distinto tamaño en la tela del paracaídas, los jugadores agitan la tela del paracaídas con el objetivo grupal de conseguir introducir el mayor número posible de pelotas en la rueda.

➤ **Evaluación:**

Se puede realizar un comentario de las dificultades para conseguir el objetivo y cómo las han ido resolviendo a lo largo del juego.

➤ **Variantes:**

Se puede permitir el devolver al paracaídas las pelotas que están en el suelo y no han quedado dentro de la rueda. En este caso el juego finalizará cuando todas las pelotas estén dentro de la cubierta de neumático. Hay que tener la precaución de colocar en el paracaídas un número reducido de pelotas con el fin de que quepan todas en la rueda y jugar con la misma regla, lo cual incrementa la dificultad del juego y también la diversión



Fuente: <https://goo.gl/images/YyWdqT2017>

A VOLAR CON EL PARAGUAS GIGANTE

➤ Definición:

Todos/as los/as niños/as agachados y alrededor del paracaídas, agarran fuertemente el mismo con las dos manos, a la orden o el silbato, se levantan, lo sostienen hasta la cintura y a una segunda orden, elevan rápidamente los brazos al unísono, de tal forma que al mismo instante de tener todos los brazos arriba lo sueltan, se forma entonces un enorme paraguas o cabeza de seta (Sugerencia: también se le puede llamar la ¡¡SETA GIGANTE! En ese instante aprovechamos para desplazarse dos pasos a la derecha cada niño/a. Al segundo lanzamiento haremos lo mismo, pero haciendo el desplazamiento hacia la izquierda.

➤ Objetivos:

Trabajar la coordinación auditiva y miembros superiores. Fomentar el trabajo y la cooperación en equipo. Promover la sociabilidad de los participantes. Adquirir nociones espaciales y de volumen.

➤ Participantes:

A partir de los 7-8 años.

➤ Materiales:

Un paracaídas o telas de sábanas cortadas y cosidas en forma de círculo.

➤ Consignas de partida:

A la 1ª orden del profesor o del silbato, debemos levantar el paracaídas hasta la cintura. A la 2ª orden elevamos con fuerza los brazos y la tela hacia arriba y al 3º silbato, soltamos todos a la vez. y rotamos dos pasos a la derecha.

➤ Desarrollo:

Los niños se colocan sentados alrededor del paracaídas, lo sujetan con las manos, ya sentados pueden hacer girar la tela de izquierda a derecha oscilando sus troncos en posición de sentado, luego se ponen de pie, y levantan la tela hasta la cintura, a la orden del profesor elevan los brazos y la tela simultáneamente, y de a la orden del profesor o de otro compañero/a se suelta las manos y el paracaídas o tela sube hacia arriba, en ese momento los participantes se desplazan un número predeterminado de pasos hacia un lado o hacia otro, hasta completar una vuelta completa.

➤ Evaluación:

Interés, participación, actividad, así como la forma o agilidad para levantarse los niños, la intensidad con la que tiran por la tela y la tensan, la coordinación entre la orden de elevar los brazos y soltar el paracaídas, la agilidad y destreza en los movimientos de elevación, desplazamiento, noción de lateralidad, etc.



Fuente: <https://goo.gl/images/2VwDzF2017>

ZAPATOS VIAJEROS

➤ Definición:

Cada niño echará uno de los zapatos en un saco para, posteriormente, ir sacando uno por uno y reconocer a quién pertenece. Una vez reconocido, deberá ponérselo a su compañero.

➤ Objetivos:

Mejorar la cooperación entre todos los participantes.

➤ Participantes:

Menos de 30. A partir de los 3 años.

➤ Materiales:

Un saco o una bolsa de basura grande para meter los zapatos. Un antifaz o una media que cubra la cara del ladrón. Espacio: se podrá realizar tanto en la clase como en el patio.

➤ Consignas de partida:

Cada uno debe entregar su zapato y esperar a que alguien lo vuelva a sacar para recuperarlo. Todos deben mantenerse en su sitio hasta que llegue su turno.

➤ Desarrollo:

Las animadoras comentarán a los niños que están muy cansadas y que les duele un pie. Por esto se quitarán el zapato e invitará a los demás a que también se lo quiten. Los niños deberán estar sentados en el suelo formando un círculo.

Cada niño, al igual que los animadores, echará su zapato en un gran saco, el cual se sacará del círculo con el objetivo de que “un ladrón” se los lleve sin el conocimiento previo de ello.

Uno de los animadores saldrá al rescate de los zapatos logrando alcanzar al ladrón. Aprovechando que ha recuperado el saco, la animadora sacará uno de los zapatos y deberá buscar a su dueño para entregárselo. El que lo haya recuperado será el encargado de sacar el próximo zapato y repetir la acción anterior. Así sucesivamente.

➤ Evaluación:

Si los niños han cooperado conjuntamente en la dinámica se habrán alcanzado los objetivos anteriormente citados

➤ Variantes:

En lugar de utilizar zapatos como material, se podrán cambiar por otros objetos o prendas que sean comunes entre los niños. El curso de la dinámica será el mismo.



Fuente: <https://goo.gl/images/3eZ3PD2017>

TODOS ENCIMA DEL BANCO O COLCHONETA

➤ Definición

Se trata de conseguir subir todos encima de un espacio muy estrecho en relación al grupo que debe subir como, por ejemplo: un banco sueco.

➤ Objetivos

Favorecer la coordinación de movimientos y la cooperación. Permitir el acercamiento y contacto del grupo.

➤ Participantes

Grupo, clase, a partir de 6 años.

➤ Material

Un banco lo suficientemente largo para que entren todos/as.

➤ Consignas de partida

Nadie puede bajarse del banco.

➤ Desarrollo

El profesor invita al grupo a subir sobre el banco el mayor número posible de alumnos/as.

➤ Evaluación

Valorar las estrategias para subir el mayor número posible, la **cooperación**.



Fuente: <https://goo.gl/images/o631qt2017>

FORMAR PALABRAS

➤ **Definición:**

Formando subgrupos y tumbados en el suelo, tienen que formar una letra de la palabra que el/a monitor/a asignará, de manera que los subgrupos formen la palabra.

➤ **Objetivos:**

Conseguir que el grupo se desinhiba y desarrollen el espíritu de colaboración.

➤ **Participantes:**

La edad de los participantes debe ser superior a diez años. El número de participantes es indiferente.

➤ **Consignas de partida:**

Todos los miembros del grupo han de saber que la colaboración es lo más importante, ya que sin ella la realización de este juego y de otras muchas actividades de la vida cotidiana sería imposible de realizarlas.

➤ **Desarrollo:**

Se dividirá el grupo principal en subgrupos, de manera que en cada subgrupo exista el mismo número de miembros. La palabra que el/a monitor/a asigne, se dividirá en letras y cada subgrupo tendrá que representar esa letra. Cuando éstos se organicen, en cuanto a la formación de las letras se pondrán “manos a la obra” y tendrán que representar dichas letras tumbadas en el suelo, siguiendo un orden para que de esta manera se forme la palabra asignada.

➤ **Evaluación:**

Se realizará a los participantes una serie de preguntas como pueden ser las siguientes:
¿qué hemos aprendido en cuanto a la construcción de las palabras?

¿ha sido fácil realizar las letras y las palabras en sí?



Fuente. <https://goo.gl/images/aZ1GfC2017>

SILLAS COOPERATIVAS

➤ Definición:

Consiste en que los alumnos han de subirse todos encima del número de sillas que tengan, dependiendo del momento del juego en el que estén.

➤ Objetivos:

Mejorar la cooperación entre todos los participantes.

➤ Participantes:

Menos de 30

➤ Consignas de partida:

En este juego, o ganan todos o pierden todos. Por eso lo importante es el compañerismo y la cooperación. Es importantes estar atentos a la música.

➤ Desarrollo:

El juego consiste en colocar las sillas y cada participante se pondrá delante de su silla. El que dirige el juego tiene que conectar la música. En ese momento todos los participantes empiezan a dar vueltas alrededor de las sillas. Cuando se apaga la música todo el mundo tiene que subir encima de alguna silla. Después se quita una silla y se continúa el juego. Ahora los participantes, cuando oigan la música, tienen que dar vuelta hasta que se pare la música, entonces tienen que subir todos encima de las sillas, no puede quedar ninguno con los pies en el suelo. El juego sigue siempre la misma dinámica, es importante que todo el mundo suba encima de las sillas. El juego se acaba cuando es imposible que suban todos en las sillas que quedan.

➤ Evaluación:

Lo importante es ver si todos se ayudan entre sí, y que no dejen a nadie discriminada, porque si no pierden todos.



Fuente: <https://goo.gl/images/A8qt1x2017>

SIGUE LA HISTORIA

➤ Definición:

Se elige un tema. Uno del grupo comienza una historia relacionada con dicho tema y los demás, de forma consecutiva, la continúan.

➤ Objetivos:

Sensibilizar sobre la idea del trabajo cooperativo. -Desarrollar la creatividad.

➤ Participantes:

Grupo, clase, a partir de 7-8 años. De 15 a 30 participantes.

➤ Consignas de partida:

Debe hacerse lo más rápido posible. El orden de intervención es secuencial.

➤ Desarrollo:

El primer miembro del grupo dispone de un minuto de tiempo para contar su historia. A continuación, el siguiente componente seguirá contando la historia desde el punto en el que el anterior compañero la dejó. Así sucesivamente hasta que todos los miembros del grupo cuenten su parte de la historia.

➤ Evaluación:

Participación del
alumnado.

Comprensión de la historia.

Escuchar y respetar a los compañeros.

➤ Materiales:

Encerado o similar, y útiles para escribir.



Fuente: <https://goo.gl/images/z165a42017>

RÍO DE PIRAÑAS

➤ Definición:

Buscar los materiales adecuados, para que todos podamos atravesar un espacio sin poner un apoyo directo en el suelo.

➤ Objetivos:

Aportar ideas al grupo. Colaborar en el mantenimiento del equilibrio mutuo.

➤ Participantes:

Grupo, clase, a partir de 5 años. El número de participantes por grupo dependiente del espacio y material.

➤ Consignas de partida:

Todos tienen que llegar a la orilla contraria. Cada miembro del grupo transportará su material elegido y lo colocará donde lo crea oportuno. El transporte de material y colocación será en orden. Hay que mantener y ayudar para guardar el equilibrio sobre el “camino”.

➤ Desarrollo:

Hay que atravesar un río infectado de pirañas, formando un “camino” que nos permita pasar sin mojarnos los pies. Pero hay que mantener el equilibrio a la ida (transporte de material) y vuelta (búsqueda de nuevos materiales), por lo tanto, hay que colaborar en el mantenimiento del equilibrio cuando nos cruzamos en el camino con los demás.

➤ Evaluación:

Consistencia para aguantar nuestro peso.

¿Cómo hemos ayudado para mantener el mutuo equilibrio cuando nos cruzamos en el camino?

➤ Materiales:

Espacio: indiferente en su composición (arena, sala)

Material: todo aquel que pueda ser fácilmente transportado y mantenga nuestro peso corporal.



Fuente: <https://goo.gl/images/rkaS7t2017>

CON EL BALÓN

➤ Definición:

Se trata de conseguir cazar mediante balonazos o evitar que te puedan cazar de forma cooperativa.

➤ Objetivos:

Favorecer la cooperación del grupo, la anticipación y la acción de lanzar y esquivar.

➤ Participantes:

Grupo, clase, a partir de 8 años.

➤ Material:

Un balón blando o deshinchado.

➤ Consignas departida:

Si te dan con el balón te sientas ósea estas cazado. Para salvarte debes recoger algún rebote y después puedes pasarlo a otro compañero cazado para salvarlo o levantarte y cazar. Los cazadores solo pueden dar dos pasos antes de lanzar el balón. Si no nos han cazado solo podemos coger el balón después de algún bote en caso contrario estaremos cazados.

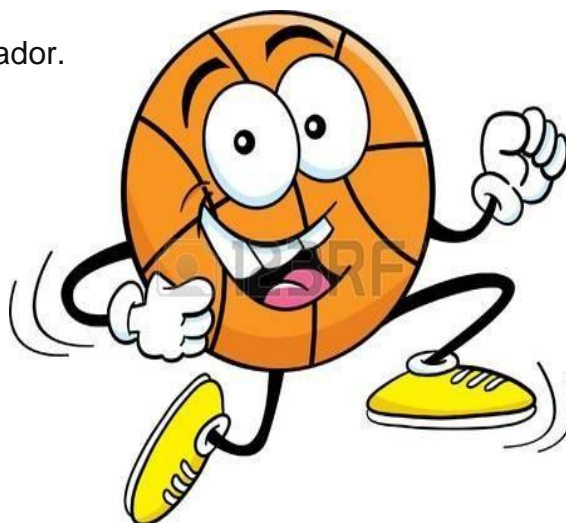
➤ Desarrollo:

El profesor/a lanza el balón al aire y comienza el juego.

Al recuperar un balón los cazados pueden levantarse y cazar o salvar.

➤ Evaluación:

Abordar la forma paradójica de cazador o salvador.



Fuente: <https://goo.gl/images/GtBhox2017>

A LA CAZA DE LOS PAÑUELOS

➤ Definición:

Cada uno de los participantes en el juego debe tener un pañuelo colocado en la parte trasera en su pantalón, cintura, de forma que sea fácil sacarlo.

➤ Objetivos:

Deben poner en práctica la observación y la atención.

➤ Participantes:

Grupo, clase, a partir de 10 años.

➤ Desarrollo:

El juego consiste en tratar de quitar el pañuelo al contrario sin que le quiten el de uno. Puede realizarse todos contra todos (lo que requiere gran habilidad y atención de los participantes) o pueden realizarse torneos por eliminación (parejas). Aquí, es preferible tener disponible solo una mano por lo que deberían amarrar la otra en la cintura.

➤ Evaluación:

Participación del alumnado, la agilidad y destreza en los movimientos de desplazamiento.



Fuente. <https://goo.gl/images/xGKzPt2017>

ORDEN EN EL BARCO

➤ Definición:

Se trata de conseguir ordenarse y cambiar de lugar a través de un espacio muy estrecho.

➤ Objetivos:

Favorecer la coordinación de movimientos y la cooperación. Permitir el acercamiento y contacto del grupo.

➤ Material:

Un banco lo suficientemente largo para que entren todos/as. Si no lo hay se puede dibujar, o marcar con cinta aislante, dos líneas paralelas en el suelo. El ancho debe ser de unos 20 centímetros.

➤ Consignas de partida:

Nadie puede bajarse del banco o salirse de las líneas.

➤ Desarrollo:

El facilitador/a invita al grupo a montarse sobre el banco. Una vez están todos/as colocados se explica que el objetivo es colocarse según las edades, o la fecha de nacimiento, o la estatura.

➤ Evaluación:

Puede girar en torno a cómo hemos logrado desplazarnos sin caernos, cómo se ha sentido el apoyo del grupo, su proximidad.



Fuente: <https://goo.gl/images/PP7ZLp2017>

JUEGOS DE DISTENSIÓN

CONEJOS Y CONEJERAS

➤ Definición:

Sirve para la distensión de un grupo después de una jornada de estudio.

➤ Objetivos:

Favorece la integración, la animación y quita el aburrimiento

➤ Participantes:

Grupo o clase para formar tríos

➤ Material:

Un espacio grande sin obstáculos.



Desarrollo:

Fuente: <https://goo.gl/images/QzX2sJ2017>

Según número de participantes formar equipos de tres personas donde dos se toman de las manos y forman un círculo que será llamado conejera. La tercera persona se mete dentro de la conejera pasando a ser conejo. La persona que coordine el juego también forma parte del mismo. Se dan las siguientes indicaciones:

1.- cambio de conejos. En este momento las conejeras se quedan en su lugar sin moverse solo levantan las manos para que el conejo salga y busque su nueva conejera. Aquí el coordinador también buscará su propia conejera por lo tanto quedará un conejo nuevo que a su vez tendrá que coordinar el juego.

2.- cambio de conejeras. Aquí solo se mueven los que forman las conejeras. Los conejos se quedan quietos esperando una nueva conejera. En esta indicación los que lleguen al último salen del juego.

3.- Cambio de todo. Aquí se deshacen completamente los equipos y se rehacen con nuevos integrantes. Aquí los que lo hacen más tarde pierden y sale del juego

CAZA ABRAZADORES

➤ Definición:

Abrazarse por parejas cambiando a otro compañero o compañera distinta del anterior.

➤ Objetivos:

Mejorar la relación entre todos los compañeros de la clase o grupo, niños y niñas.

Mejorar la autoestima.

➤ Participantes:

Grupo, clase, a partir de 6 hasta 10 años.

➤ Material:

Conos o telas, espacio al aire libre o gimnasio.

➤ Consignas departida:

Los cazas abrazadores solo pueden tocar a los compañeros cuando no tienen pareja y deben tocarles en la espalda.

➤ Desarrollo:

Los alumnos se distribuyen libremente por el espacio y a la señal del profesor han de abrazarse por parejas. Cada vez que el profesor dice cambio de pareja han de abrazarse a otro compañero o compañera distinta del anterior para favorecer la relación entre todos. Para dinamizar el juego hay que designar dos voluntarios que llevan un objeto en la mano (cono flexible) que son los caza abrazadores, es decir tienen que cazar, tocar a un compañero mientras este busca desesperadamente un abrazo, cuando está abrazado ya no se le puede cazar.



Fuente: <https://goo.gl/images/DJrfgi2017>

MICHELINES

➤ Definición:

Por parejas, uno delante y el otro detrás, el que está detrás lo coge por la cintura. Cuando al segundo le hace cosquillas un tercero le debe de hacer cosquillas al primero y el primero se va a buscar otra pareja para a su vez hacer cosquillas al de atrás de la pareja.

➤ Objetivos:

Mejora la relación de los compañeros/as diversión y velocidad de desplazamiento.

➤ Participantes:

Grupo, clase, a partir de 6 años.

➤ Consignas de partida:

Se hace cosquillas a los compañeros por la cintura para que este se ría y se divierta.

➤ Desarrollo:

Se distribuyen por parejas uno delante y el otro detrás agarrado por la cintura. Para dinamizar el juego el profesor y varios alumnos 2 o 3 no forman parejas y son los que paran y deben de ir a hacer cosquillas a las parejas formadas, de esta forma el primero sale corriendo entre carcajadas y debe buscar otra pareja y así sucesivamente. Este juego favorece la relación y un buen clima de distensión en la clase, favoreciendo el contacto físico y la relación con todos los compañeros/as.



Fuente: <https://goo.gl/images/uEcTR52017>

ENSALADA DE FRUTAS

➤ Definición:

Se trata de buscar un “aro” vacío cada vez que mencionen su fruta.

➤ Objetivos:

La agilidad y la rapidez.

➤ Participantes:

Grupo, clase, a partir de 4 años.

➤ Consignas de partida:

El nombre de la fruta que el profesor indica, las reglas de como respetar el lugar ya ganado por otro alumno, no empujar a sus compañeros.

➤ Desarrollo:

Se acomodan los aros, tantos como participantes menos uno, en diferentes lugares de la cancha de manera que no queden muy juntos, cada alumno se para dentro de su aro, previamente el profesor da el nombre de una fruta a cada alumno (deben ser 4 frutas, por ejemplo: piña, melón, sandía y fresa). Un alumno se queda sin aro en el centro de la cancha y él es el que dice: “quiero un coctel de frutas de:(aquí menciona las frutas que el desee de las ya descritas y los alumnos que tengan el nombre de esa fruta deberán cambiar de aro, así como también el alumno que pidió el coctel, deberá buscar un aro vacío, de esta manera siempre quedará un alumno sin aro y es el que pedirá un nuevo coctel. También se puede pedir un coctel de “tutifrutí” en donde todos los alumnos se moverán de su lugar, buscando un aro diferente.

➤ Evaluación:

Es importante fomentar la buena alimentación en los alumnos así que este nos servirá para que conozcan las diferentes frutas y sería labor del profesor al finalizar el juego, dar una explicación sobre los beneficios de las frutas en nuestra alimentación.



Fuente. <https://goo.gl/images/1MuQF42017>

EL INQUILINO

➤ Definición:

Se trata de que una persona que está sola consiga entrar a formar parte de apartamentos formados por tríos.

➤ Objetivos:

Pasar un rato divertido, con un ejercicio de movimiento.

➤ Participantes:

Grupo, clase, a partir de 8 años.

➤ Consignas de partida:

El juego tiene que desarrollarse con rapidez.

➤ Desarrollo:

Todos/as se colocan por tríos formando apartamentos. Para ello una persona se coloca frente a otra agarrándose de las manos, y la tercera se meterá en medio, rodeada por los brazos de las anteriores. La que está en el interior será el inquilino y las que están a sus lados serán la pared izquierda y derecha respectivamente.

La persona que queda sin apartamento (si el grupo es múltiplo de 3, el animador/a, y si hay dos sin apartamento, jugarán como una sola), para buscar sitio, puede decir una de estas cosas: pared derecha, pared izquierda, inquilino, casa o terremoto. En los tres primeros casos, las personas que están haciendo el rol nombrado tienen que cambiar de apartamento, momento que debe aprovecharla que no tiene sitio para ocupar uno.

En el caso de que diga casa serán las dos paredes y si dice terremoto, serán todos/as los que tienen que cambiar y formarse nuevos apartamentos. Continúa el juego la persona/as que quedó sin sitio.



Fuente. <https://goo.gl/images/Exbmns2017>

LA BATALLA DE LOS GLOBOS

➤ Material necesario:

Un globo por participante.

➤ Desarrollo:

Cada uno de los participantes tendrá un globo inflado amarrado en uno de sus tobillos de forma que quede colgando aprox. 10 cm. El juego consiste en tratar de pisar el globo del contrincante sin que le pisen el suyo. Al participante que le revienta el globo queda eliminado.



Fuente: <https://goo.gl/images/p1WBoE2017>

POLLITO ADENTRO, POLLITO AFUERA

➤ Material necesario:

Una cuerda de 6 metros. Una bolsa o saco relleno con ropa.

➤ Desarrollo:

Se amarra una de las puntas de la cuerda al saco con ropa. El encargado del juego será el granjero y los participantes serán los pollitos. El granjero debe hacer girar el saco sobre su cabeza con un radio de 5 metros aprox. para luego gritar "pollito adentro".

A este llamado los pollitos corren a refugiarse junto al granjero, cuidando de no ser golpeados por el saco y la cuerda. Al grito de "pollito afuera" los pollitos que están agachados junto al granjero, se alejan corriendo de su lado sin que el saco los alcance. Los pollitos golpeados salen del juego y gana el último pollito que queda vivo. La persona que hace de granjero debe tener especial cuidado de soltar la cuerda cuando ve que va a golpear a un pollito, además de tratar de no poner mucho peso en el saco.



Fuente: <https://goo.gl/images/6nqmy12017>

LOS PUNTOS CARDINALES

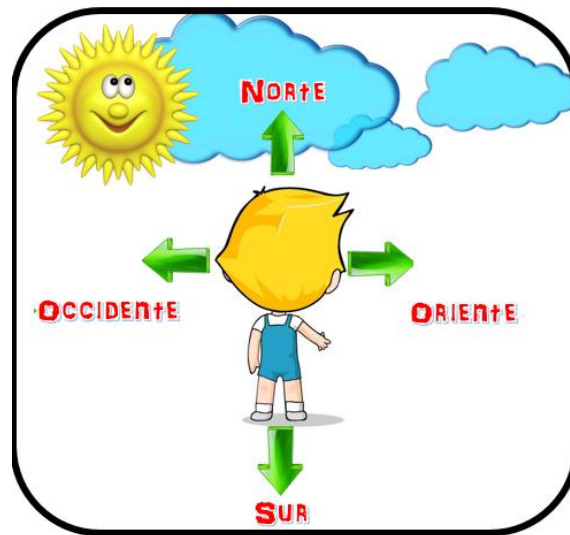
➤ Material necesario:

Cartulina de colores, oriente, amarillo; occidente, azul; norte, verde; sur, rojo.

➤ Desarrollo:

Los participantes se organizan adoptando la forma de veleta, es decir con las palmas de las manos colocadas sobre los hombros, conservando buena distancia entre el colectivo de participantes, el tallerista; que hace las veces de ordenador se ubica frente al grupo de participantes y empieza a dar la siguiente información.

El viento sopla al norte de inmediato los participantes se desplazan al norte, quien se dirija al punto cardinal contrario a la información dada por el tallerista, permanecerá en ese punto hasta que se anuncie ir a ese punto cardinal. La actividad termina cuando el tallerista considere que ya es suficiente por lo general esta actividad dura unos ocho minutos.



Fuente: <https://goo.gl/images/izGpFs2017>

CARRERA PATATAS

➤ Material necesario:

Una patata por participante. Un palito chico por participante.

➤ Desarrollo:

Consiste, como su nombre lo dice en una carrera de las patatas, los que corren empujados por los participantes con un pequeño palito. A falta de patatas se pueden usar piedras chicas. Se puede variar según el terreno, hacerlo individual o por equipos, etc.



Fuente: <https://goo.gl/images/DTX7Qf2017>

DIBUJOS EN EQUIPO

➤ Material necesario:

Un lápiz por equipo. 5 o más pliegos de papel por equipo.

➤ Desarrollo:

Se hacen equipos según el número de participantes y el material que se disponga (se recomienda no más de 6 por equipo). Estos equipos se forman en fila, un equipo junto al otro, dónde es primero de cada fila tiene un lápiz. Frente a cada equipo, a unos 7-10 metros se coloca un pliego de papel u hoja grande.

El juego comienza cuando el scouter nombra un tema, por ejemplo "la ciudad", luego el primero de cada fila corre hacia el papel de su equipo con un plumón en la mano y comienza a dibujar sobre el tema nombrado, en este caso "la ciudad", luego de +-10 segundos el scouter grita "ya" y los que estaban dibujando corren a entregar el plumón al segundo de su fila que rápidamente corre a continuar el dibujo de su equipo, luego de +-10 segundos. El juego para cuando el scouter lo estime y se le otorgan puntos al equipo que mejor dibujó sobre el tema nombrado. Se puede repetir varias veces cambiando el tema del dibujo.



Fuente: <https://goo.gl/images/GZssi32017>

UNA TORRE ALTA, FIRME Y HERMOSA

Este juego sirve de integración para equipos recién formados.

➤ **Material necesario:**

Un pegamento en barra por equipo. 2-3 diarios completos que se puedan usar opcionalmente papel de volantín u otro para adornar.

➤ **Desarrollo:**

El responsable de la actividad pide a cada equipo que construya “una torre alta, firme y hermosa”. No especifica nada más y se le entregan los materiales a cada equipo. Después de +-30 minutos se juntan los equipos y por votación se elige la que mejor cumple con las características solicitadas. Después el responsable de la actividad pide a los participantes que piensen que su equipo se construye igual que la torre que han presentado.



Fuente: <https://goo.gl/images/hxHwSa2017>

JUEGOS DE PRESENTACIÓN

PAREJAS

➤ Definición:

Se busca a un compañero según la pareja de famosos que nos tocó.

➤ Objetivos:

Conocer a las personas dentro de un determinado grupo

➤ Participantes:

La edad de los participantes puede ser de los 6 años en adelante.

➤ Material:

Papel y bolígrafo.

➤ Desarrollo:

Consiste dar en un papel el nombre de alguna pareja famosa (ejemplo: el gordo y el flaco) y entregarlo a cada uno del grupo. Después deben encontrar a alguien del grupo para que les ayude a presentar la pareja del papel.



Fuente: <https://goo.gl/images/aPxzed2017>

EL BOLÍGRAFO LOCO

➤ Definición

Se hace girar un bolígrafo y hacia quién apunte debe decir el nombre y alguna característica de un compañero

➤ Objetivos

Conocimiento de los nombres del grupo y de alguna característica personal.

➤ Participantes

A partir de los 8 años. El número es ilimitado

➤ Consignas de partida

En la primera vuelta, cada participante dice su nombre y una cualidad suya que le parezca determinante.

Debe tratarse de cualidades positivas de un mismo. Se dice en pocas palabras. Es preferible que no se puedan repetir las personas de las que se hable.

➤ Desarrollo

Sentados en círculo, en una primera vuelta cada uno se presenta y dice su nombre y una característica personal positiva. En la segunda vuelta, se girará el bolígrafo para que al señalar a un jugador diga el nombre y la característica de otra persona. El objetivo no es que todos hablen, sino que se nombre una cualidad y el nombre de todos los integrantes del grupo.

➤ Evaluación:

La evaluación será positiva si los participantes han retenido algunos nombres y características del resto de compañeros/as.



Fuente: <https://goo.gl/images/znM1si2017>

BUSCANDO PAREJA

➤ Definición:

El animador reparte entre el grupo diferentes objetos (caramelos, piezas geométricas.)

Cada persona debe buscar a su pareja y presentarse.

➤ Objetivos:

Favorecer el primer contacto entre los miembros de un grupo nuevo

Romper el hielo

➤ Material:

Objetos diferentes (caramelos de colores, figuras geométricas de diferentes formas)

➤ Consignas de partida

Cada persona va a coger un objeto de la bolsa sin mirar y no se puede cambiar.

➤ Desarrollo:

El animador introduce en una bolsa o caja una serie de parejas de objetos, por ejemplo, caramelos de diferentes colores. Va pasando la caja por todo el grupo para que cada persona coja una pieza sin mirar.

Cada persona tiene que buscar a su pareja, por ejemplo, los que ha elegido el caramelo de color rojo, se sientan juntos y hablan entre ellos diciendo el nombre, sus aficiones, qué le gusta hacer en su tiempo libre. Se indica al grupo que han de estar muy atentos a lo que les diga el compañero ya que luego ellos tendrán que presentarlo al resto del grupo.

Cada miembro de la pareja presenta después a la persona con la que ha estado hablando al resto del grupo.



Fuente: <https://goo.gl/images/S7okcf2017>

EL ABOGADO

➤ Definición:

El coordinador pregunta datos básicos y responde el compañero del lado (abogado).

➤ Objetivos:

Conocer a las personas dentro de un determinado grupo

➤ Participantes:

La edad de los participantes puede ser de los 8 años en adelante. El número de participantes puede ser variado, con preferencia de 10 personas o 30.

➤ Consignas departida:

Solo es importante que se mantengan dentro de la ronda o turno

➤ Desarrollo:

Consiste colocar en una ronda personas que pueden ser entre 10 a 30 o más, entonces empezando de un extremo la persona siguiente va a ser su abogado y así sucesivamente, entonces el coordinador pregunta algo a la persona (su nombre o edad) y el que responde es su abogado.



Fuente: <https://goo.gl/images/eEa1z22017>

GESTO PARANOICO

➤ Definición:

Crear e imitar gestos. Cada persona tiene que decir su nombre y a continuación hacer un gesto. A continuación, el siguiente tiene que decir cómo se llamaba al anterior, y repetir su gesto. Él también dice su nombre y realizar un gesto distinto y así sucesivamente hasta la última persona. El último tiene que decir desde el primero, los nombres de cada persona y sus gestos.

➤ Objetivos:

Conocer a los demás miembros del grupo. Desarrollar la memoria, tanto oral como gestual.

➤ Participantes:

Mientras más componentes participen, más divertido y difícil. La edad es a partir de 13 años

➤ Consignas departida:

Hay que respetar el orden. Debemos repetir el nombre y gesto de todos los anteriores y añadir el nuestro. Tenemos que intentar no repetir y ser originales.

➤ Desarrollo:

Se colocan en círculo, con cierta separación unos de otros y a ser posible, de pie. El primero dice su nombre y hace un gesto y el siguiente debe repetirlos ambos y añadir su nombre y su gesto. El tercero repetirá el nombre y gesto de los dos anteriores y añadirá el suyo.

➤ Evaluación:

Bastará con que se vayan repitiendo los nombres y gestos, aunque sea con ayuda de los compañeros



Fuente: <https://goo.gl/images/TXRLtp2017>

ALGO DE TI

➤ Definición:

Los participantes hacen preguntas con las letras de un nombre

➤ Objetivos:

Conocer información específica diversa de los participantes

➤ Participantes:

Grupo, clase, a partir de 10 años, en parejas.

➤ Consignas de partida:

Prestar atención a la información dada y respetar las respuestas de los demás.

➤ Desarrollo:

El grupo es subdividido en parejas. Cada persona en la pareja dice o escribe su nombre en una hoja de papel. Con las letras de su nombre la otra persona debe formular cualquier tipo de pregunta (puede depender de la situación). En las preguntas cualquiera de sus palabras debe empezar por la letra correspondiente del nombre, desde la primera hasta la última. Cuando una persona haya terminado empieza la siguiente. Por ejemplo: CRIS ¿Te gustan los Caramelos? ¿Qué te hace Reír? ¿Hablas algún otro Idioma? ¿Qué te gusta de esta Sociedad?

➤ Evaluación:

Cuando las parejas hayan terminado, cada persona presenta al grupo a su compañero comentando las respuestas a las preguntas que se hicieron.



Fuente: <https://goo.gl/images/sMD11X2017>

CENTRIFUGADORA

➤ Definición:

Dar vueltas con un paracaídas.

➤ Objetivos:

Favorecer la cooperación en grupo.

➤ Participantes:

A partir de los 7 años.

➤ Materiales:

Un paracaídas.

➤ Consignas de partida:

Todos sentados cogidos de un asa del paracaídas.

➤ Desarrollo:

El que empieza el juego se tira hacia atrás y derecha sin soltar del asa. Los demás le imitan siguiendo el movimiento (de forma correlativa uno por uno), como si fuera una ola. Se consigue un movimiento circular ondulante.

➤ Evaluación:

Si se consigue el movimiento de forma uniforme.

➤ Variantes:

En lugar de utilizar zapatos como material, se podrán cambiar por otros objetos o prendas que sean comunes entre los niños. El curso de la dinámica será el mismo.



Fuente: <https://goo.gl/images/t636eP2017>

EL DADO

➤ **Definición:**

Consiste en analizar y evaluar la situación de un grupo en cierto momento.

➤ **Objetivos:**

Reflexionar sobre la situación actual del grupo.

➤ **Participantes:**

A partir de los 11 años.

➤ **Material:**

Una caja grande formada de papel que haga de dado con preguntas escritas en cada cara.

➤ **Desarrollo:**

Todos los componentes del grupo forman un círculo y uno de los miembros comienza el juego tirando el dado y contestando la pregunta que corresponda. En orden de colocación del resto de compañeros también responde a la pregunta que ha tocado hasta que acabe la ronda. Otro compañero coge el dado y vuelve a tirar realizando la misma acción anterior. El educador va anotando todas las respuestas de manera que al finalizar el juego se hace una devolución al grupo de cuál es su situación según las respuestas y el consenso que hay.

➤ **Evaluación:**

Aspectos positivos y negativos del grupo.



Fuente: <https://goo.gl/images/i76gfx2017>

LA TELARAÑA

➤ Definición:

Consiste en presentarse utilizando una bola de estambre u ovillo de lana que se va lanzando entre las/os participantes del grupo.

➤ Objetivos:

Aprender los nombres. Iniciar un pequeño conocimiento del grupo.

➤ Participantes:

Grupo, clase, a partir de 4 años.

➤ Material:

Una bola de estambre u ovillo de lana para lanzar.

➤ Consignas de partida:

Debe hacerse lo más rápido posible

➤ Desarrollo:

Todas las personas formaran un circulo, luego se seleccionara alguna persona al azar y ella tomara el principio del estambre u ovillo de lana y lanzara el resto de estambre a algún participante que el elija pero antes de lanzarlo deberá decir su nombre, pasatiempos, intereses esto dependerá de las características que se utilizaran en la presentación al lanzarlo el otro participante debe repetir la presentación de su compañero y la propia y lanzar el estambre, quedándose también con una parte de él hasta llegar al último participante y lograr

formar una telaraña el dirigente o moderador tomara la decisión de deshacerla siguiendo el mismo desarrollo pero ahora mencionaran los participantes otro dato como algo positivo sobre la persona a la que le regresara el extremo del estambre y así se continua hasta llegar a la primera persona que tiene el inicio del estambre.



Fuente: <https://goo.gl/images/6BdYaT2017>

LAS INICIALES

➤ Definición

Con la inicial del nombre de cada uno, consiste en decir nombre y adjetivos, cualidades.

➤ Objetivos

Generar la idea de grupo, dar a conocer el grupo y recordar los nombres. Conocer el lenguaje.

➤ Participantes

A partir de los 8 años.

➤ Consignas

Respetar los turnos y levantarse al hablar. Hay que procurar que no se copien.

➤ Desarrollo

Estando el grupo sentado, el animador explica el juego y se pone como ejemplo: Yo soy Pablo y me gustan los Pokémon. “P” es la inicial del nombre y con ella se construye algo que empieza igualmente, como un gusto, una cualidad, un dibujo animado. Y así todos los miembros del grupo.

➤ Evaluación

Bastará con que todos los miembros del grupo conozcan el nombre del resto.



Fuente: <https://goo.gl/images/xULmZ12017>

EL PROTOCOLO

➤ **Definición:**

En subgrupos cada uno tiene que pensar en una forma de saludo y por grupos tienen que representar ese saludo.

➤ **Objetivos:**

Enseñar a trabajar en equipo. Conseguir individuos socialmente eficaces.

➤ **Participantes:**

Cualquier edad, y número indefinido.

➤ **Material:**

No precisa material alguno.

➤ **Consignas:**

Todos los miembros de los subgrupos han de saber su forma de saludo, y todos han de respetar los turnos de representación.

➤ **Desarrollo:**

El primer paso consistirá en dividir el grupo en subgrupos. Cada subgrupo tendrá el mismo número de integrantes. Se dejará un máximo de diez minutos para que todos los subgrupos piensen e inventen el saludo a representar. Y finalmente cada subgrupo representará su saludo, y practicarán su saludo con los otros subgrupos.

➤ **Evaluación:**

Bastará con que cada miembro del subgrupo se relacione con los demás practicando su saludo inventado.



Fuente: <https://goo.gl/images/VTqjPt2017>

TIERRA

➤ Definición:

Consiste en que el grupo diga el nombre del que recibe la pelota.

➤ Objetivos:

Aprender los nombres de los componentes del grupo. Estimular la precisión en los envíos, lo cual implica que se desarrolle o potencie la capacidad física y la coordinación óculo-manual.

➤ Participantes:

Se recomienda que los grupos sean pequeños, que oscilen entre los 7 u 8 miembros. La edad apropiada para realizar este juego es a partir de los 4 años.

➤ Desarrollo:

1. Los jugadores se ponen de pie formando un círculo, menos uno que se queda en el centro con una pelota en la mano.
2. Posteriormente el que se encuentra en el centro le tira la pelota a uno de los que se encuentran alrededor de él, por lo que el grupo deberá decir al unísono cual es el nombre del que tiene el balón, a la vez que el grupo deberá rodear a la persona que posea el balón.
3. Si el grupo no conoce el nombre del miembro que posee el balón, éste tendrá que castigar al grupo de alguna manera: Andar en círculo, sentarse en el suelo, andar en círculo a cuatro patas y decirle al grupo cuál es su nombre.

➤ Evaluación:

Capacidad de memorización.



Fuente: <https://goo.gl/images/jb7YAv2017>

ME PICA

➤ Definición:

Cada persona tiene que decir su nombre y a continuación un lugar donde le pica: “Soy Juan y me pica la boca”. A continuación, el siguiente tiene que decir cómo se llamaba al anterior, y decir dónde le picaba. Él también dice su nombre y donde le pica y así sucesivamente hasta la última persona. El último tiene que decir desde el primero, los nombres de cada persona y dónde les picaba.

➤ Objetivos:

Aprender los nombres, presentación y distensión.

➤ Participantes:

Desde tres o cuatro personas hasta 30. Mientras más, más divertido es y más memoria hay que desarrollar. La edad es indiferente.

➤ Consignas de partida:

Hablar bien alto para que todo el mundo se entere, y al decir que te pica, hacerlo también con gestos.

➤ Desarrollo:

Unos a uno van diciendo su nombre y lo que les pica, y el nombre y lo que le picaba a cada persona que ha hablado antes que ellos.

➤ Evaluación:

Se verá si la gente se ha quedado con algún nombre de los que desconocía al principio o no.



Fuente: <https://goo.gl/images/iGoKSv2017>

EL ESPEJO

➤ Definición:

Consiste en imitar las acciones del compañero/a.

➤ Objetivos:

Percibir la imagen que damos a los demás. Conocimiento del esquema y de la imagen corporal interna y externa.

➤ Participantes:

Grupo, clase, a partir de 6 años.

➤ Consignas de partida:

Debe hacerse lentamente en un principio para que nuestro compañero pueda imitarnos. Intentar que los movimientos sean lo más iguales posibles.

➤ Desarrollo:

Por parejas, desde la posición de sentados uno dirige y el otro hace de espejo, primero a nivel facial, después también con el tronco y los brazos. Luego desde de pie con todo el cuerpo. Cambiar de papeles.



Fuente: <https://goo.gl/images/VwZ72H2017>

QUIEN CALLA PAGA

➤ Definición:

Consiste en decir el nombre o algún dato identificativo de algún participante antes de que te toquen.

➤ Objetivos:

Aprender los nombres o algún dato identificativo. Iniciar un pequeño conocimiento del grupo.

➤ Participantes:

Grupo, clase, a partir de 8 años.

➤ Consignas de partida:

Debe hacerse lo más rápido posible. Si te tocan pasas al centro. Antes de iniciar el juego todos deben decir previamente el dato en cuestión.

➤ Desarrollo:

6 participantes en círculo y uno en el centro. El animador/a da el nombre de una persona del círculo, esta debe decir el nombre de otro antes de ser tocada por la que este en el centro y así sucesivamente. En caso de ser tocado antes de responder pasa al centro.

➤ Variantes:

El nombre con el que le gusta que la llamen.

Su lugar de procedencia.

Algunos gustos o deseos



Fuente: <https://goo.gl/images/NwrZXa2017>

PELOTA CALIENTE

➤ Definición:

Consiste en presentarse indicando, además del nombre, unos datos básicos por medio de una pelota que se va lanzando entre las/os participantes del grupo.

➤ Objetivos:

Aprender los nombres. Iniciar un pequeño conocimiento del grupo.

➤ Participantes:

Grupo, clase a partir de 8 años.

➤ Material:

Una pelota u otro objeto para lanzar.

➤ Consignas de partida:

Debe hacerse lo más rápido posible. La pelota está muy caliente y quema.

➤ Desarrollo:

En círculo, sentados o de pie. El animador/a explica que la persona que reciba la pelota tiene que darse a conocer, diciendo:

El nombre con el que le gusta que la llamen, lugar de procedencia, gustos, etc.

Todo eso hay que hacerlo rápido para no quemarse. Inmediatamente terminada la presentación se lanza la pelota a otra persona que continúa el juego.

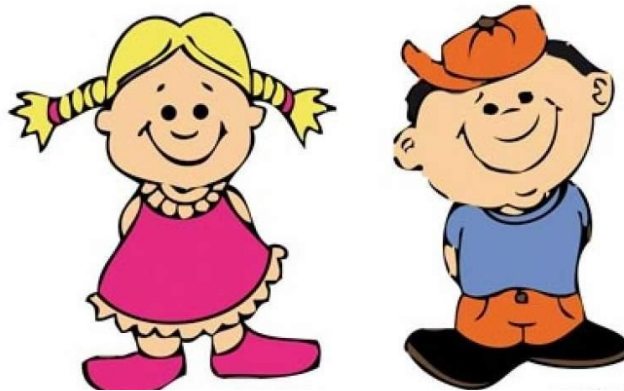


Fuente. <https://goo.gl/images/3ubhcu2017>

JUEGOS DE CONFIANZA

EL ESCULTOR.

Se juega por parejas, en las que uno hace de modelo y otro de escultor. El modelo deja que el escultor mueva los brazos piernas, cuerpo, etc. para formar una escultura. Una vez realizada la escultura, el escultor y el modelo se intercambian los papeles.



Fuente. <https://goo.gl/images/fhrqQL2017>

ABRAZOS MUSICALES.

Una música suena al mismo tiempo los participantes danzan por la habitación. Cuando la música se detiene, cada persona abraza a otra. La música continua y los participantes bailan por parejas, cuando la música se detiene se abrazan de tres en tres y bailan por tríos, así sucesivamente hasta llegar a un abrazo de todos.



Fuente: <https://goo.gl/images/2dpRrd2017>

EL LAVACOCHE.

El grupo forma en dos filas mirándose una a otra, cada pareja se convertirá en una parte de una máquina de un lavacoches, haciendo los movimientos adecuados. Acarician, frotan y palmean al “coche”, cuando llega al final se incorpora a la máquina mientras otro inicia el juego.



Fuente. <https://goo.gl/images/yxEwPF2017>

EL LAZARILLO.

La mitad de los participantes serán ciegos que tendrán los ojos vendados y la otro los lazarillos. Los lazarillos eligen a los ciegos, sin que sepan quien les conduce. Durante 5 minutos los lazarillos guían a los ciegos, después de los cuales hay un cambio de papeles, eligiendo de nuevo a la pareja.



Fuente: <https://goo.gl/images/KQ9QBZ2017>

MUELLE HUMANO.

Se trata de dejarse caer contra otra persona cada vez más lejos. El grupo se divide por parejas. Los/as integrantes de cada pareja se colocan frente a frente con las palmas de las manos tocándose. Dan un paso hacia atrás y sin separar los pies del suelo se dejan caer hacia delante hasta apoyarse nuevamente en las palmas de las manos. Van repitiendo lo mismo cada vez desde un poco más atrás hasta que sea posible.



Fuente: <https://goo.gl/images/Ds5YuL2017>

EL JARDINERO.

Los/as jugadores/as se sitúan en dos filas frente a frente a dos metros de distancia aproximadamente, representando a los árboles de una avenida. La primera persona que hace de jardinero/a tiene que situarse en un extremo de la avenida (pasillo) con los ojos vendados, debiendo ir en busca de un caldero (u otro objeto) que se encuentra en el otro extremo de la avenida. Este trayecto debe hacerse sin tocar los árboles. Sucesivamente van saliendo nuevos/as jardineros/as, hasta pasar todo el grupo.



Fuente: <https://goo.gl/images/Myst7R2017>

CONTROL REMOTO.

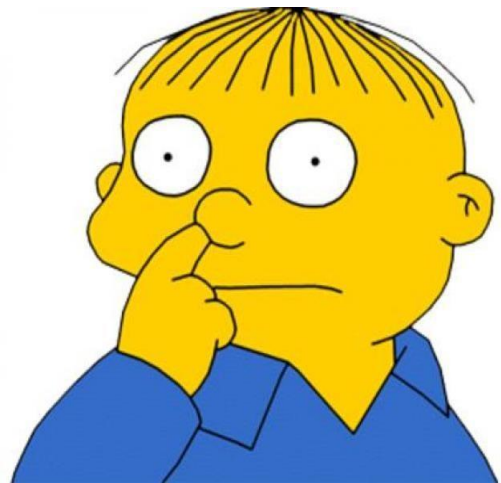
Se divide el grupo en dos, de forma que cada cual tenga su pareja. Una mitad ocupa el centro y se tapan los ojos. La otra mitad, a una cierta distancia son los/as lazarillos. Tendrán que guiar a su pareja tan sólo llamándola por su nombre y sin poder tocarla.



Fuente: <https://goo.gl/images/Y7XdfQ2017>

NARIZ CON NARIZ.

Por parejas a una distancia de un metro aproximadamente. Una persona de cada pareja se tapa los ojos y se va adelantando poco a poco, intentando tocar con la punta de su nariz la de su compañero/a, que permanecerá inmóvil con los ojos abiertos y sin poder hablar. Tan sólo puede guiar al otro/a soplando suavemente para indicar su posición. Luego pueden cambiar los papeles o hacerlo los/as dos al mismo tiempo con los ojos tapados.



Fuente: <https://goo.gl/images/RpquWL2017>

DRÁCULA O ERES TÚ EL AMOR DE MI VIDA.

Todo el grupo con los ojos cerrados se pasea por la zona de juego. El animador/a nombra a una o dos personas Drácula. Cuando cualquier persona choca con otra le pregunta: "¿Eres Drácula?"; si no lo es, contestará negativamente diciéndole su nombre, y ambas continúan paseando. Si es un/a Drácula no contesta con su nombre, sino dándole un mordisco en el cuello a la vez que da un gran grito. A partir de ese momento, al ser contagiosa la mordedura, se convierte en un/a nuevo Drácula. El juego continúa hasta ser todos/as drácula.



Fuente: <https://goo.gl/images/CpB3Eu2017>

PAREJA DE ESTATUAS.

Se divide a los participantes en grupos de tres, una de las personas adopta una posición como si fuera una estatua. Otra con los ojos tapados, tiene que descubrir la postura, para posteriormente imitarla. Una vez que cree haberlo conseguido, la tercera persona le destapará los ojos para comprobar resultados.



Fuente: <https://goo.gl/images/4nnWCF2017>

FUTBOL LOCO

Se divide al grupo en cuatro equipos. Se usa la cancha de futbol habitual y las reglas del futbol, con la variante de que se juegan dos partidos a la vez y con cuatro arcos cruzados. Los jugadores solo pueden pegarle a la pelota que les corresponde a su partido. Luego, los ganadores jugaran entre si y los perdedores igual conservando la misma dinámica.



Fuente: <https://goo.gl/images/FkH3Qt2017>

LA CEBOLLA

Para la realización de esta dinámica se necesita un voluntario que ejerza de granjero mientras que el grupo formara una cebolla. Para poder formar la cebolla, todos los miembros deberán unirse entre sí de manera muy fuerte, como si se tratara de capas. Cada vez que este consiga pelar una capa, la persona que ha sido desprendida del grupo se convertirá en un segundo granjero que ayudara en la labor de pelar la cebolla. Así, una a una de las capas desprendidas pasara a formar parte del grupo de granjeros.



Fuente: <https://goo.gl/images/JrUHG82017>

COLECCIÓN.

Se divide el grupo en dos subgrupos, A y B. Todas las personas A cierran los ojos, mientras que las B colocan diversos objetos.

Todas las A deben de recoger el mayor número posible de objetos, siguiendo las indicaciones verbales de B. Una vez realizado cambiar los roles.



Fuente: <https://goo.gl/images/87AiYi2017>

ESQUÍ ALPINO.

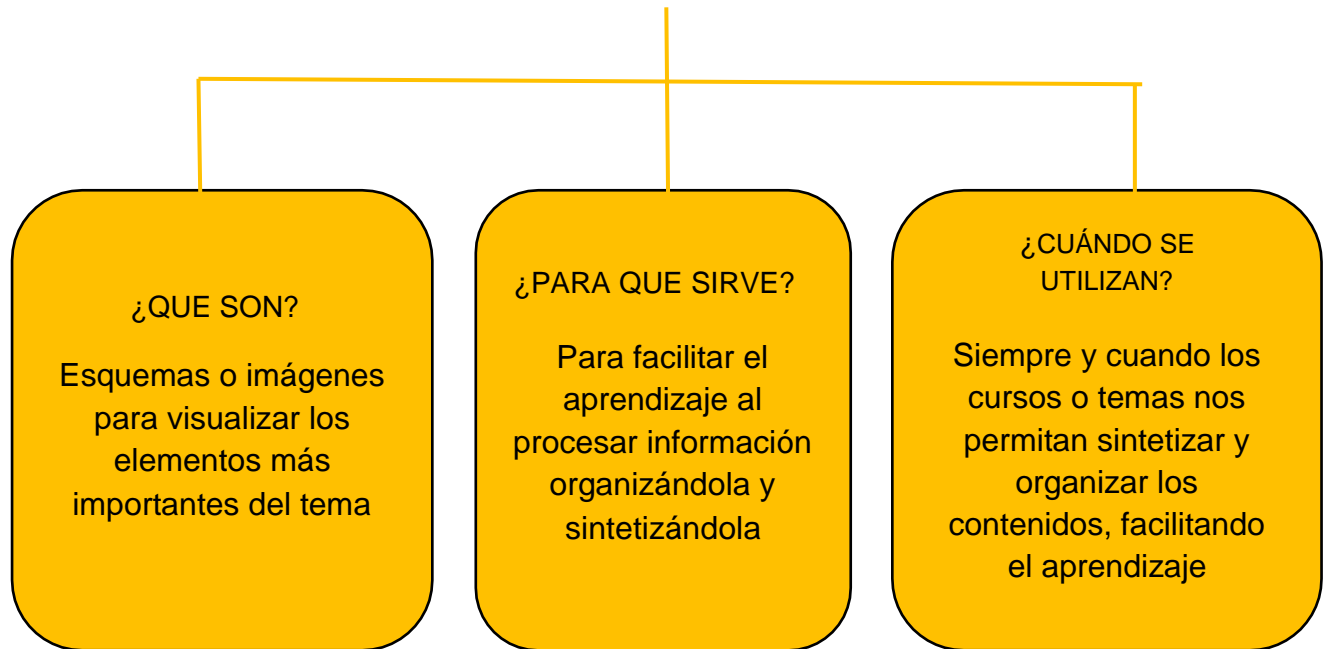
Los participantes se colocan frente a frente en zig-zag, a lo largo de la zona de juego, dejando un pasillo de dos metros aproximadamente. Las manos las colocan a la altura del pecho con la palma de la mano hacia delante.

Comienza un jugador, simulando la bajada de un esquiador alpino, con los ojos cerrados y por medio del pasillo. Debe intentar hacer el recorrido lo más rápido que pueda, sabiendo que la bajada es en zig-zag, al final se coloca en un lateral del final del pasillo para que salga otro jugador.



Fuente: <https://goo.gl/images/PjkRRx2017>

ORGANIZADORES GRÁFICOS

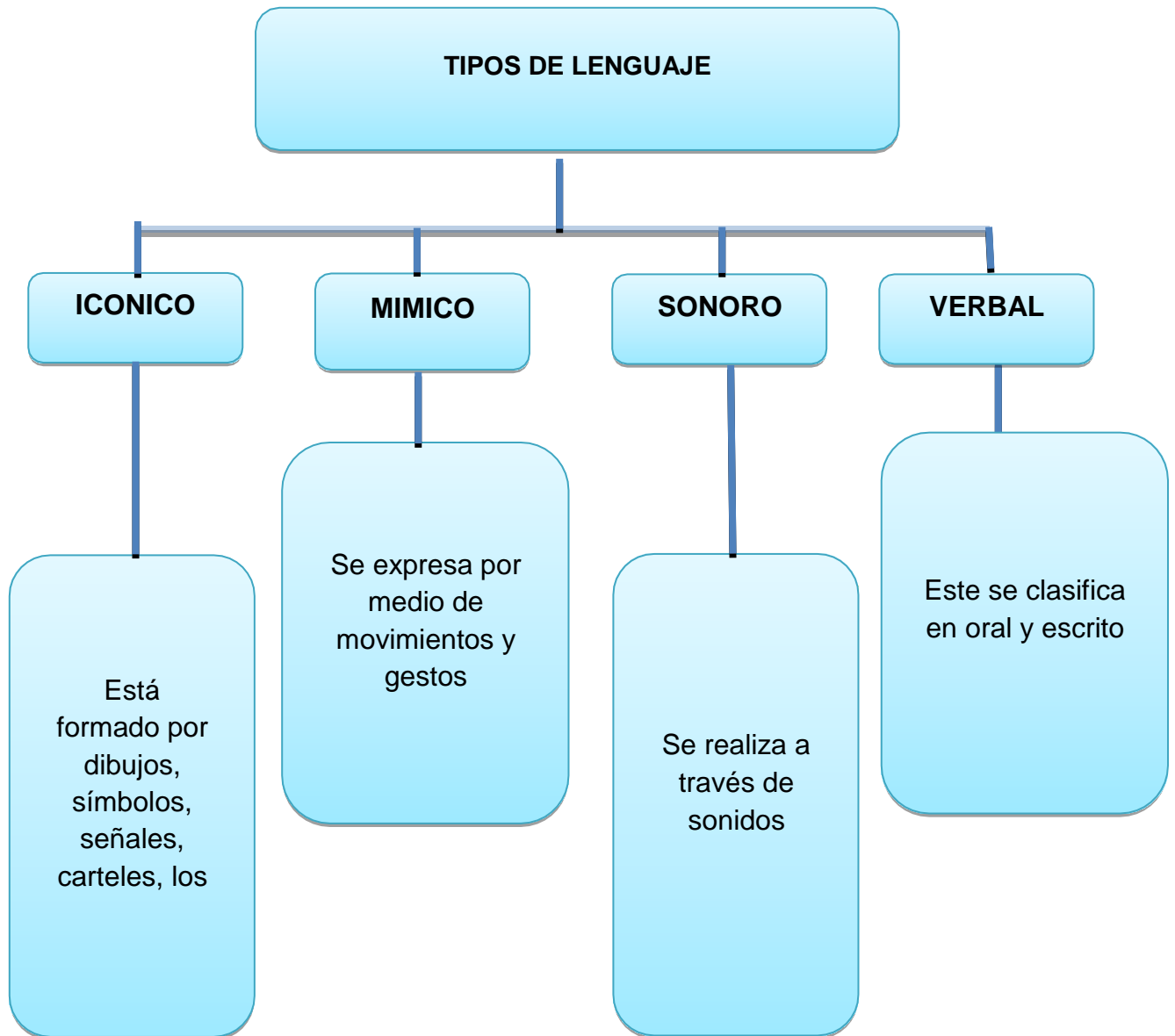


Ejemplos:

Fuente: elaboración propia

MAPAS CONCEPTUALES:

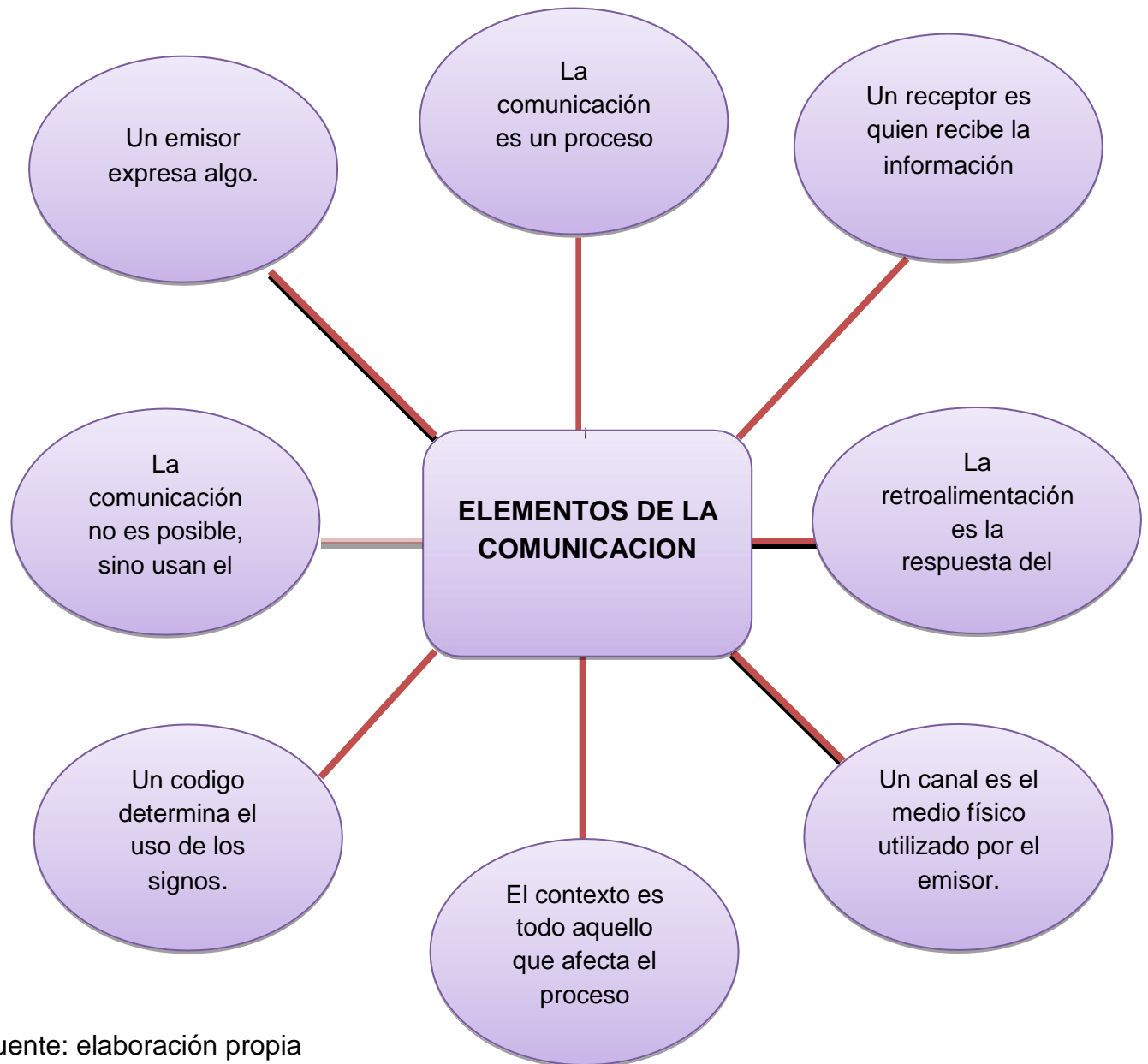
Técnica para organizar y representar información en forma visual que debe incluir concepto y relaciones que al enlazarse forman proposiciones.



Fuente: elaboración propia

MAPA DE IDEAS:

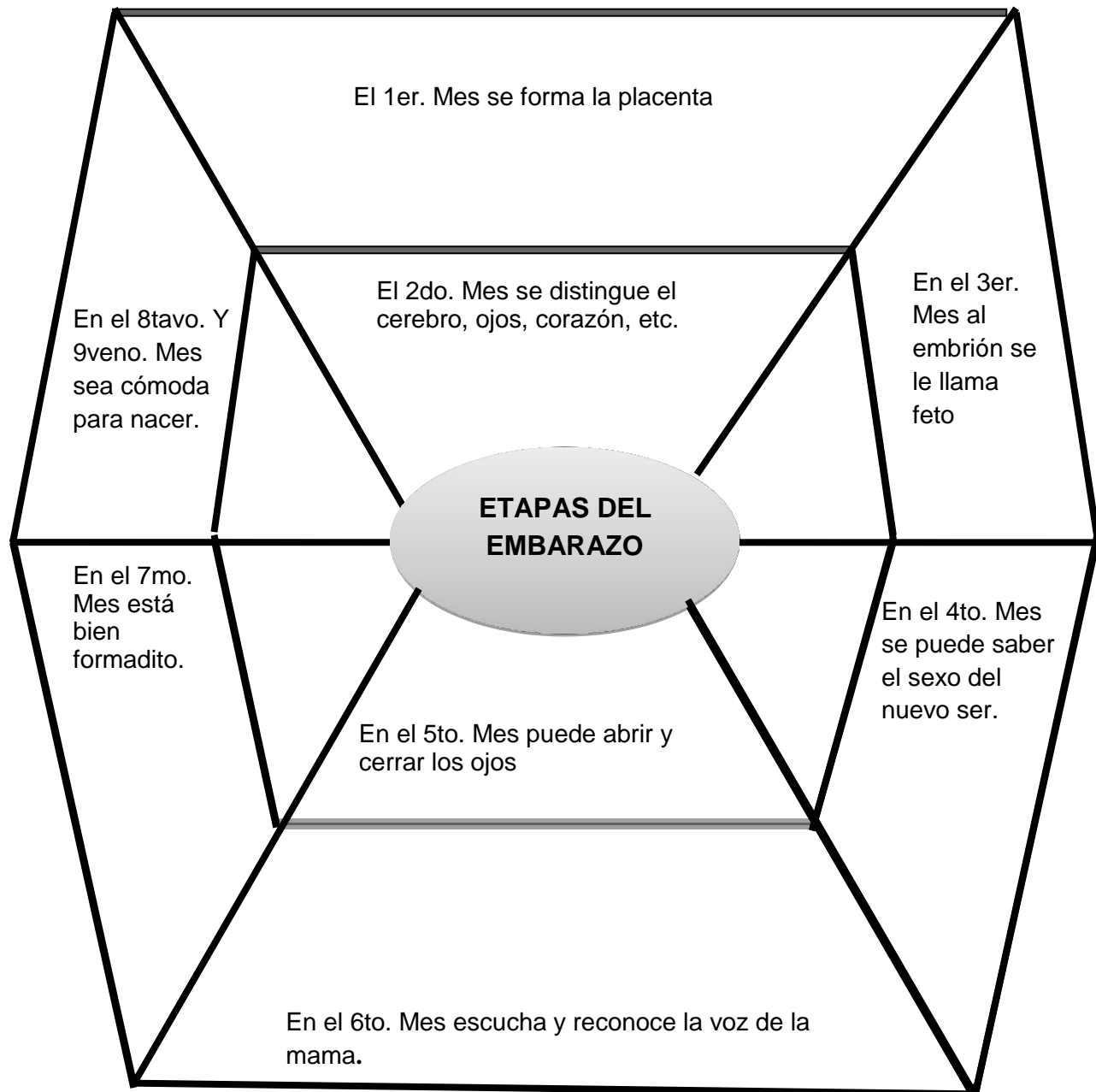
Forma de organizar visualmente las ideas que permiten establecer relaciones no jerárquicas entre diferentes ideas.



Fuente: elaboración propia

TELARAÑA:

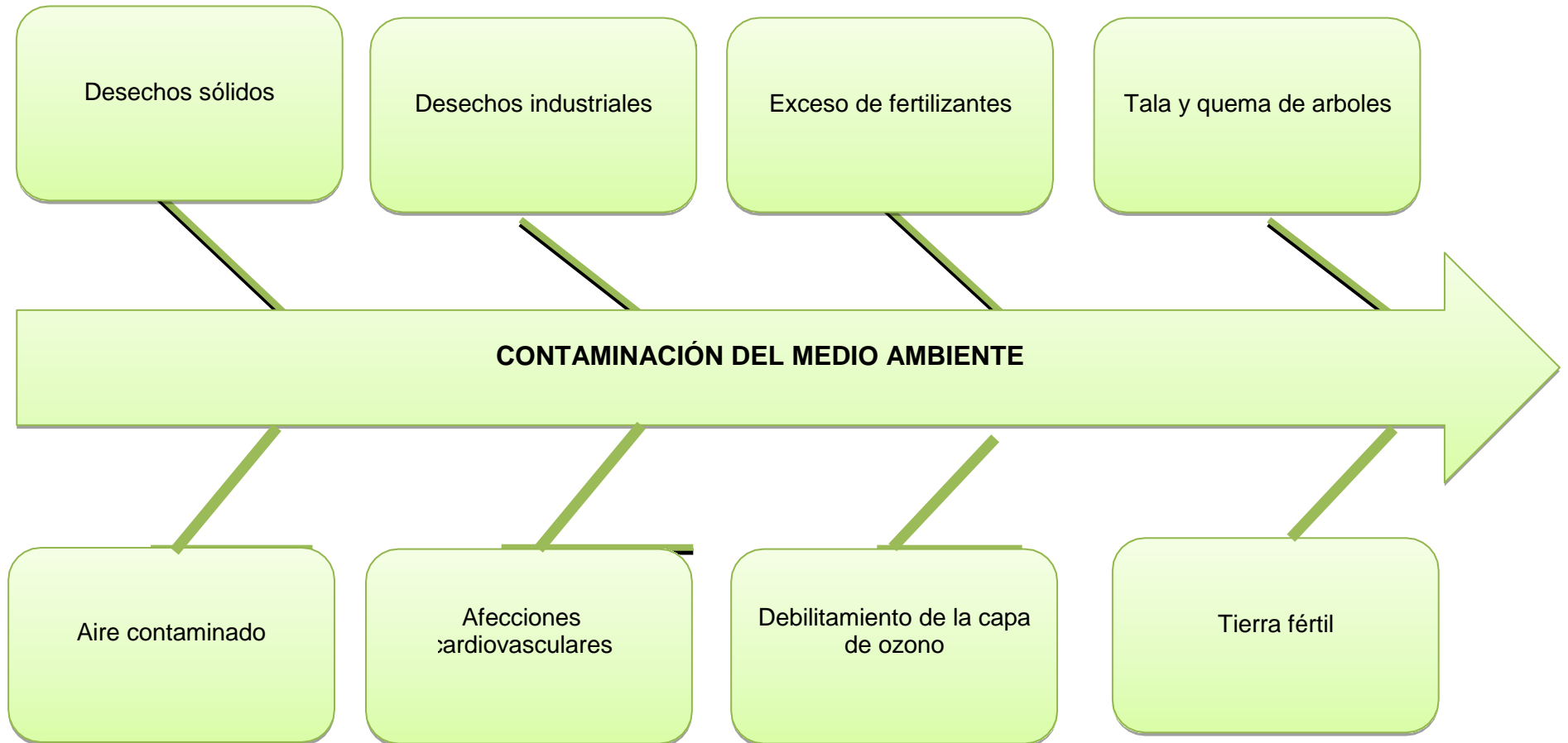
Organizador gráfico que muestra subtemas proporcionando ideas de tal manera que ayuda a los estudiantes a aprender cómo organizar y priorizar información.



Fuente. Elaboración propia

DIAGRAMAS CAUSA Y EFECTO:

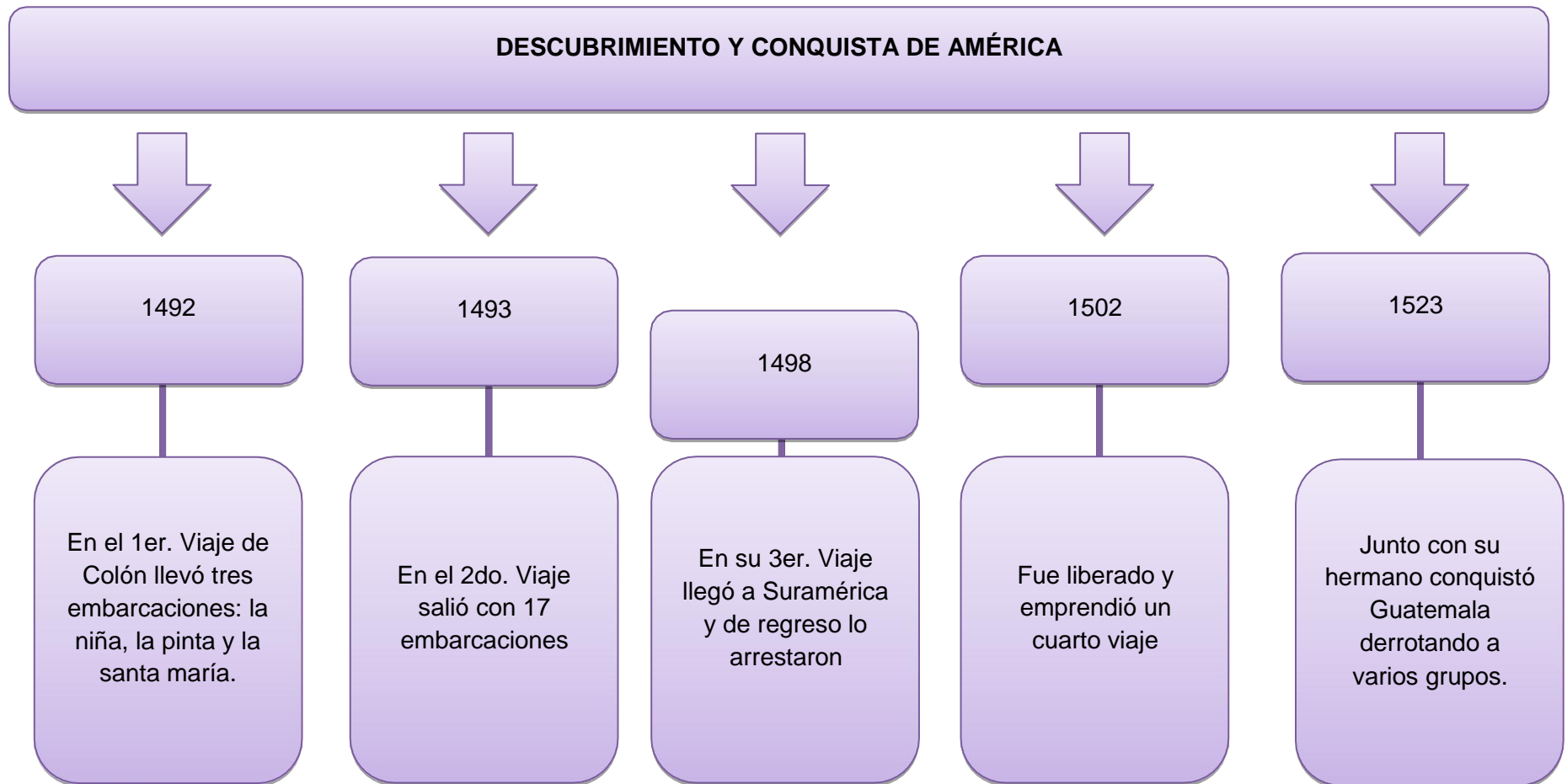
Usualmente se llama diagrama de Ishikawa, por el apellido de su creador o por su forma similar al esqueleto de un pez.



Fuente: elaboración propia

LÍNEAS DE TIEMPO:

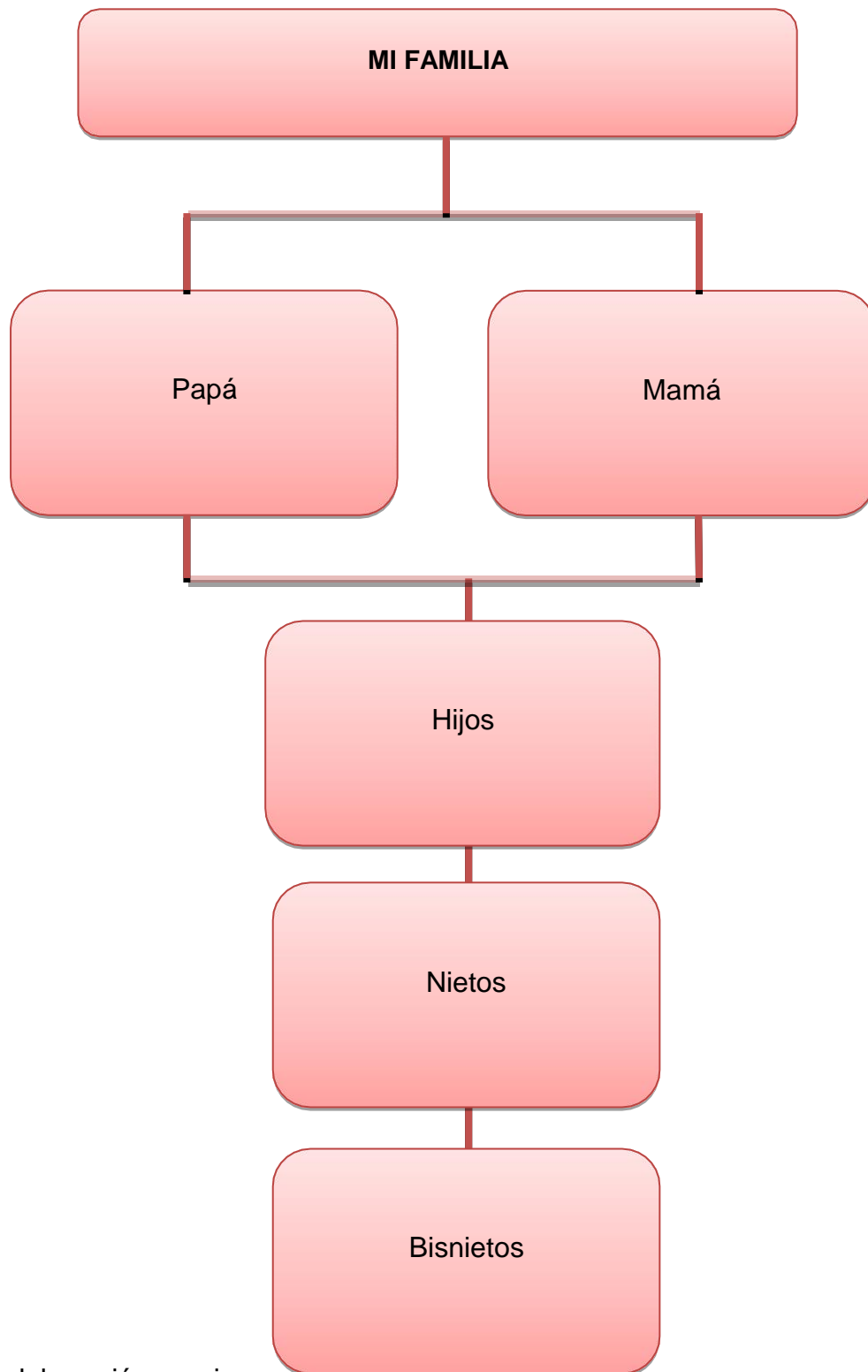
Este organizador permite ordenar una secuencia de eventos o de hitos sobre un tema, de tal forma que se visualice con claridad la relación temporal entre ellos. Además, permite identificar unidades de tiempo (siglo, década, año, mes, etc.) comprender cómo se establecen las divisiones del tiempo (eras, periodos, épocas, etc.).



Fuente: elaboración propia

ORGANIGRAMAS:

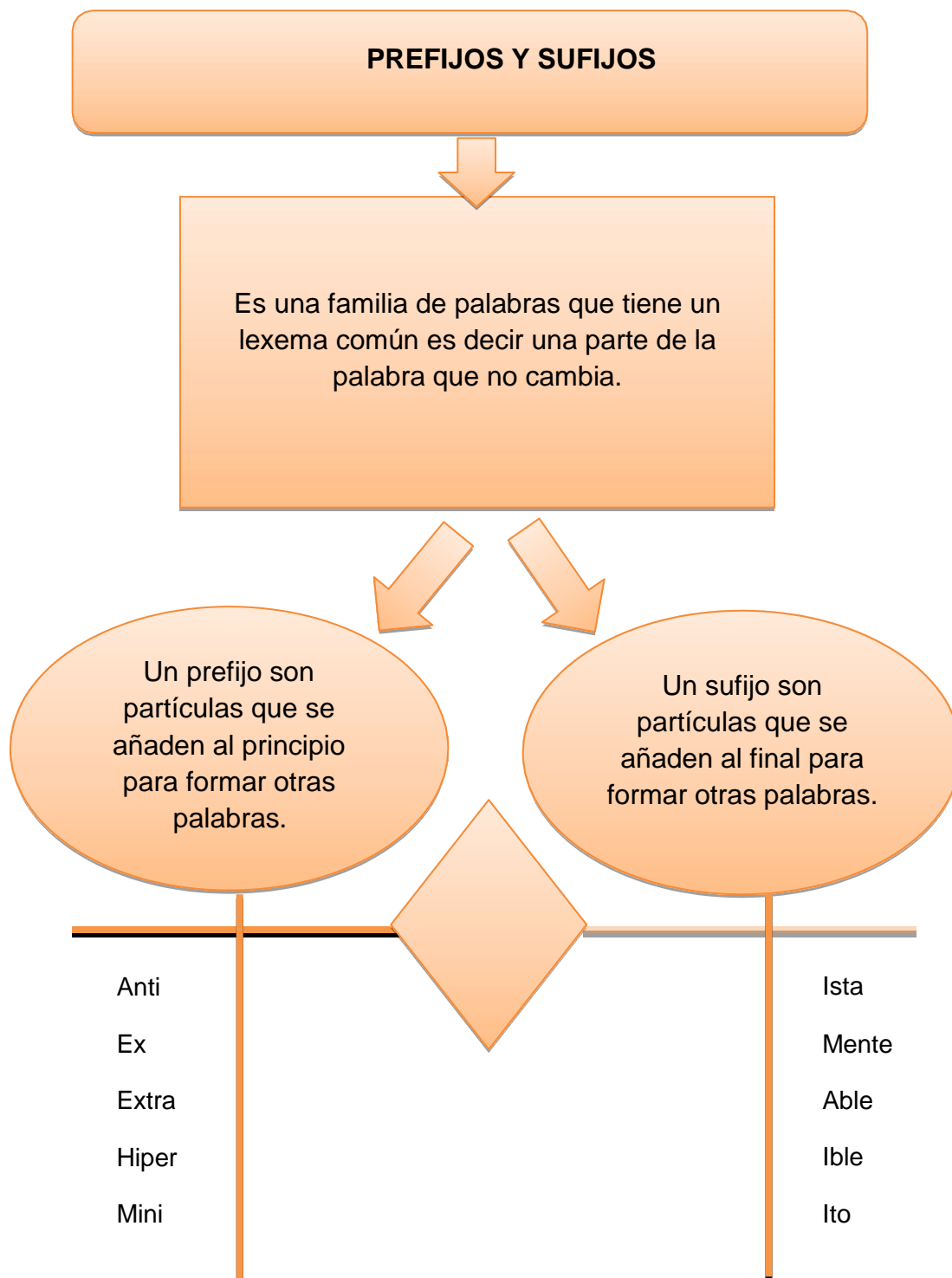
Sinopsis o esquema de la organización de una entidad, de una empresa o de una tarea.



Fuente: elaboración propia

DIAGRAMA DE FLUJO:

Esquema por medio de símbolos utilizados, estos se conectan en una secuencia de instrucciones o pasos indicados por medio de flechas.



Fuente: elaboración propia

INFOMAPA:

Es un esquema que proporciona abundante información visual y que construye sin mayores conocimientos técnicos.

LUGARES TURÍSTICOS DE GUATEMALA



SQA:

Es un esquema y una técnica que permite al estudiante conocer el concepto previo, y al pueda implementar en la solución de temas. Este consiste en:

¿Qué Se? Conocimientos previos

¿Qué Quiero saber? Formula propósitos y preguntas

¿Qué Aprendí? Autoevaluación

LA TECNOLOGÍA		
Qué Sé	Que Quiero saber	Que Aprendí
<ol style="list-style-type: none"> 1. Nos facilitan las cosas. 2. Niños y adultos lo usan. 3. Conocemos personas en otras partes del mundo. 4. Tienen ventajas y desventajas 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Quiénes utilizan la tecnología? 2. ¿Qué se ha creado con la tecnología? 3. ¿Cuáles son las nuevas tecnologías de la comunicación? 	<ol style="list-style-type: none"> 1. En la salud, se fabrican nuevas vacunas y antibióticos. 2. Luis Von Anh guatemalteco, aporó el código captcha para reconocer los textos en imágenes. 3. Smartphone 4. Relojes 5. Aplicaciones 6. Tablets.

Fuente: elaboración propia

PNI:

Permite al estudiante determinar lo positivo, lo negativo y lo interesante del mismo, por lo que se considera un alto valor educativo:

P: Positivo. Los aspectos positivos de unas ideas, razones por las cuales le gusta.

N: Negativo. Los aspectos negativos de una idea, razones por las cuales no le gusta.

I: Interesante. Los aspectos que encuentres interesantes de una idea.

LA SEXUALIDAD		
POSITIVO	NEGATIVO	INTERESANTE
<ol style="list-style-type: none"> 1. Los chicos empiezan a comportarse de manera diferente. 2. El respeto a las diferencias. 3. La pubertad es el periodo en el cual se desarrollan los órganos reproductores. 4. Es la manera de relacionarnos, pensar, actuar con los demás. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Noviazgo no es igual a sexo. 2. Embarazo precoz. 3. Abortos 4. ETS 5. No actúes según los consejos de tus amigos. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Conocer el verdadero amor. 2. Informarse sobre las enfermedades de transmisión sexual. 3. Conocer y respetar la identidad u orientación sexual de otras personas.

Fuente: elaboración propia

RECOMENDACIONES

Mantener una constante actualización docente para obtener mayor conocimiento sobre las etapas de desarrollo, aprendizaje y estimulación de los niños.

Puede utilizarse material didáctico adecuado para desarrollar los juegos educativos con el fin de una estimulación psicomotriz.

Recordemos que la esencia del juego es disfrutar y aprender, evitemos competencias que se alejan del verdadero sentido del jugar.

Procurar que todos los alumnos se integren y participen de una forma u otra en las actividades.

COMPILACIÓN

E grafía

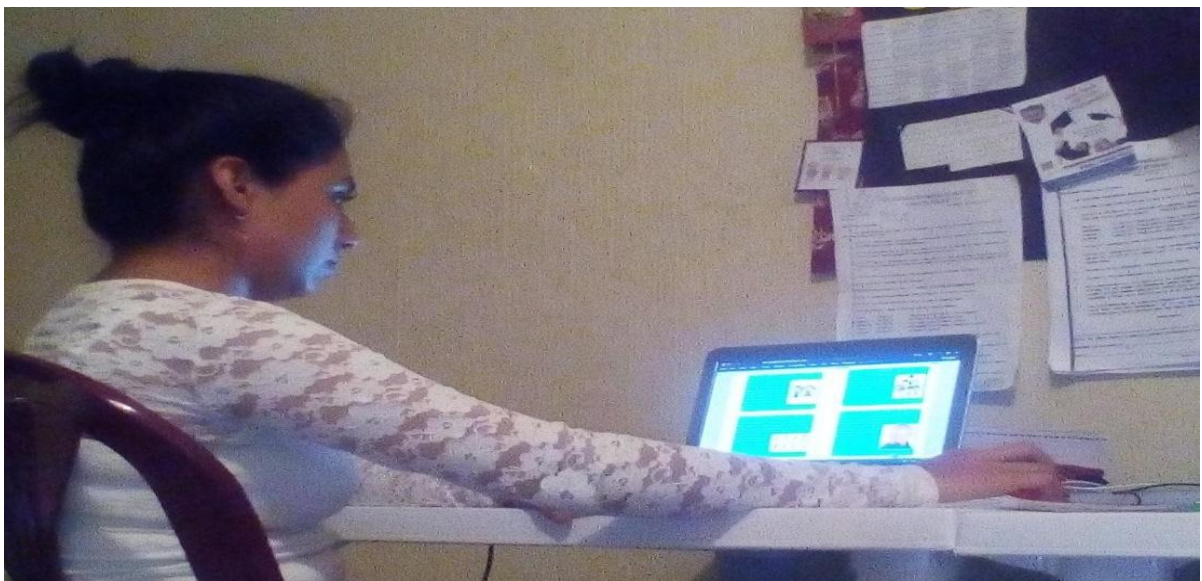
1. <http://www.orientacionandujar.es/2015/01/20/mas-de-150-juegos-y-dinamicas-para-el-aula-patio-y-extraescolar/> (recuperado el 03/07/17)
2. http://auladeideas.com/blog/tipo/juegos_presentacion/ (recuperado el 05/07/17)
3. <http://www.codajic.org/sites/www.codajic.org/files/Dinamicas-de-Integracion-Grupal.pdf> (recuperado el 07/07/17)
4. http://minisitios.educ.ar/data_storage/file/documents/100-formas-de-animar-grupos-5914662348c31.pdf (recuperado 13/07/17)

Logros y evidencias

La estudiante epesista socializó e hizo entrega de la guía ludo-didáctica para uso del establecimiento a la señora directora.



Estudiante Epesista realizando las primeras investigaciones de cómo puede estar conformado una guía para reforzamiento del aprendizaje.



Estudiante Epesista realizando una clasificación de juegos según la pedagogía para los alumnos del nivel primario.



Estudiante Epesista realizando un diseño para una mejor presentación de la guía ludo- didáctica.



Con respuesta a las solicitudes se recibió como donación para la escuela una serie de juegos educativos como un alfabeto inglés-español, una memoria y forma palabras.



Una segunda serie de juegos educativos como: Sombritas de figuras, fichas para multiplicar y una serie de dominó adaptado al nivel primario.



De acuerdo a las actividades para el logro de objetivos en el plan de acción, se compiló una serie de juegos y herramientas ludo-didácticas adaptado al nivel primario del establecimiento.



Estudiante epesista hace entrega de la guía ludo-didáctica y la serie de juegos educativos a la señora directora, asimismo, ella lo socializa con sus docentes dentro del establecimiento educativo.



La señora directora: Noelia López, el presidente del consejo educativo el señor: Francisco Quintana y el personal docente muestran sus gratitudes a la ejecutora del proyecto en beneficio de la comunidad educativa con el fin de mejorar la calidad de enseñanza-aprendizaje.

Fuente: Tomada por García, S. (2017)

4.3 Sistematización de la experiencia

El 04 de mayo del presente año, me presente a la Escuela Oficial Urbana Mixta Jv. N0. 39 “Simón Bergaño y Villegas” ubicada en la 15 avenida 3-28 de la zona 6, a las 3 horas después de una jornada de trabajo.

Toque el timbre y a los 3 minutos abrieron la ventana de la puerta principal, preguntando si era practicante de diversificado, con unos gestos de desinterés, inmediatamente le dije que sí, con la diferencia que yo llegue de parte de la Universidad de San Carlos de Guatemala. Rápidamente abrió la puerta y la señora me dirigió a su oficina, presentándose como directora del establecimiento, la señora Magda Noelia López de De León. Encantada del motivo en la solicitud presentada me autorizó la realización del EPS.

A parte que me dediqué a realizar la fase de diagnóstico del establecimiento, también colaboré en el área de computación, donde orienté a los alumnos sobre el uso de plataforma “Ka Lite” con el apoyo de FUNSEPA.

Cumplido el mes la señora directora me presentó al señor: quien es una de las personas que ofrece sus servicios o apoyo para cualquier situación académica, administrativa del establecimiento. Enterado del motivo de mi presencia me motivo seguir adelante con el proyecto y por supuesto contando con su apoyo para la ejecución del mismo.

Más adelante, me reuní con la señora directora y le di a conocer las carencias detectadas en base al diagnóstico realizado, le pedí su opinión y se decidió a clasificar las más necesarias para el beneficio de la comunidad educativa, lo cual ese día no se llegó a tomar la decisión porque se necesitaba la opinión del señor Francisco Quintana. A la semana ya se tenía el problema seleccionado para decidir la acción a realizar en beneficio del establecimiento. La señora directora me comentaba y justificaba él porque es necesario resolver el problema seleccionado, ya que ella le era difícil tener dos cargos a la vez, porque era docente de quinto primaria y necesitaba de otras técnicas, además de las básicas como: resumen, preguntas, etc. Para trabajar con los chicos y como también motivarlos por medio de dinámicas o juegos asimilando el trabajo en equipo.

Por otro lado, el señor José Francisco Quintana me fue de gran ayuda en reforestar el área de patio en el establecimiento con el fin de tener algún área que proporcione sombra o más adelante jardinizarla. Además, se tuvo varias oportunidades en ayudar a la señora directora en cuestión de administración como, por ejemplo: redacción de solicitudes para la dirección departamental en cuestión de códigos, constancias de prácticas de alumnos de la USAC, asistencias mensuales en el SIRE, etc.

La fase de fundamentación teórica contiene temas relacionados al problema seleccionado como: la definición o diferencia de un método y una técnica, sus divisiones las cuales pueden adaptarse al nivel de cada alumno, leyes o acuerdos relacionados con el Ministerio de Educación, etc.

Diseñé el plan de acción en beneficio de un docente y un grupo de alumnos por factibilidad y viabilidad, en este caso para la señora directora del establecimiento. Los resultados fueron de gran apoyo porque es una herramienta que ayuda al docente y beneficia al alumno en su proceso de formación.

En lo personal, la relación que tuve con la señora fue bastante confiable, ya que me brindó su confianza y me recalca que soy una persona servicial y amable. Esto me ha permitido abrirme puertas en diferentes lugares.

Técnicamente estos meses que he brindado apoyo en la escuela, obtuve nuevos conocimientos, además de acuerdo a mi formación académica, se tuvo la oportunidad de practicar nociones adquiridas en el área administrativa, una labor más real y sistemática.

Finalmente, considero un paso más para la formación profesional de mi carrera y estas experiencias se consideran de gran valor porque me permite realizar actividades relacionadas a mi especialidad. Además, me permite recibir críticas constructivas que mejoren mis ideas y estructure mis conocimientos.

Estoy convencida que la señora directora Magda López, el señor Francisco Quintana, personal docente y alumnado están agradecidos conmigo porque de una u otra manera colaboré o intervine en el proceso académico y administrativo de la escuela y por último me siento satisfecha del trabajo realizado para el beneficio de la comunidad educativa.

4.3.1 Actores

Principales

- Asesora de EPS Licenciada Sonia Ricarda Lemus Figueroa forma parte importante de la ejecución proyecto ya que es la encargada de orientar, revisar y aprobar los planes presentados por la estudiante epesista.
- Estudiante Epesista Glency Sthefy González Quim fue encargada de realizar un diagnóstico contextual/ institucional, como también la planificación y ejecución del proyecto dentro del establecimiento educativo
- Directora Magda Noelia López de De León del establecimiento, fue quién autorizó a la epesista realizar el proyecto para el establecimiento, asimismo proporcionó la información necesaria recaba por la epesista.

Secundarios

- Presidente del Consejo de Padres de Familia Señor José Francisco Quintana persona quien amablemente interactuó con la epesista brindando cualquier información necesaria la llevar a cabo la ejecución del proyecto.
- Personal docente de nivel primario que de una u otra manera se socializó con cada uno de ellos sobre el rendimiento académico de los alumnos en el área de computación.
- Alumnos, por medio de ellos se obtuvo información acerca del modelo de enseñanza-aprendizaje que realizaban los docentes y los medios didácticos que algunas veces utilizaban para que los alumnos comprendan de la mejor manera los conocimientos recibidos en la escuela

Circunstanciales

- Personal Operativo fue parte para planificar y ejecutar el proyecto proporcionando información cuando no se encontraba la señora directora en el establecimiento.
- Padres de Familia, en algunas ocasiones se dio un tiempo para hablar con ellos acerca del comportamiento dentro y fuera del establecimiento, como también la forma en que ellos aprenden y conviven con sus compañeros de clase.

4.3.2 Acciones

Además del proyecto que se planificó y ejecutó, la señora directora me cedió el cargo de atender a los alumnos en el área de computación, donde ellos ingresaban por medio de un código a una plataforma llamada “KALITE” financiada por la Fundación de Sergio Paiz (FUNSEPA) en la cual ellos se desarrollaban en diferentes áreas como matemáticas y lenguaje.

Sin embargo, me brindó la confianza de ayudarlo en aspectos administrativos como en: redacción de actas, documentos solicitados por el Ministerio de Educación y supervisora, entrega de notas a padres de familia, promedios, redacción de carta de buena conducta, verificación de expedientes, impresión de certificados y diplomas, entre otros.

Para la ejecución del proyecto se requirió del apoyo de la comunidad educativa beneficiando principalmente a los docentes y alumnos para mejorar la calidad de enseñanza dentro del establecimiento.

4.3.3 Resultados

- La guía ludo-didáctica fue elaborada para los docentes del nivel primario, como una herramienta donde ellos pueden obtener ideas y realizar actividades más dinámicas o creativas para que los alumnos aprendan de la mejor manera y consideren la enseñanza como parte fundamental de un juego o cualquier otra actividad.

- Se vio una satisfacción por parte del personal docente y directora al entregar una serie de juegos educativos con el fin de proporcionar espacios dinámicos, atractivos y ricos en experiencia con los alumnos.
- Dentro de la guía ludo-didáctica hay una serie de técnicas adaptadas al nivel primario para el desempeño de los alumnos y comprensión del tema.
- La guía ludo-didáctica cuenta con más de cien juegos o dinámicas para realizarlos con los alumnos haciéndolos participes en el trabajo en equipo.

4.3.4 Implicaciones

- Se realizó un plan de diagnóstico con el tiempo estipulado y se vio más adelante no cumplirlo a cabalidad debido al poco espacio que se tenía con la directora al momento de obtener información necesaria.
- La señora Directora proporcionó muy poca información acerca de la reseña histórica debido a una gran pérdida de documentos más sin embargo acudió al documento de una resolución donde el Ministerio de Educación aprueba el funcionamiento de la escuela bajo sus estatutos.
- Al recabar información institucional se vio por ausencia el organigrama de la escuela, por lo cual con autorización de la directora se elaboró el organigrama institucional.
- El tiempo de realización del plan de acción fue de un mes calendario donde se tomó una semana más para las investigaciones de la guía sin embargo no entorpeció la etapa siguiente que fue la ejecución del proyecto.
- De acuerdo a las solicitudes redactadas para la donación de juegos educativos, se llevó bastante tiempo en cuanto a la espera de respuestas de cada una de ellas, lo que llevo a ejecutar el proyecto días más delante de lo planeado.

4.3.5 Lecciones Aprendidas

El tiempo que se tomó para realizar el EPS en el establecimiento fue más que suficiente como para darme cuenta la clase de convivencia que se maneja con el personal docente, con alumnos y padres de familia. Se sabe que en todas las escuelas existen dificultades administrativas y académicas lo cual hacen que se vele por mejorar día con día. A nivel de docentes la relación no fue muy estrecha más sin embargo en ocasiones se habló sobre el nivel de aprendizaje de cada uno de los chicos mayormente en el área de computación.

El clima laboral con la directora y el presidente de consejo de padres de familia fue muy ameno y afectuoso ya que se vio el entusiasmo, la cortesía y el nivel de colaboración en todos los aspectos.

La convivencia con los alumnos fue en varias ocasiones muy profesional debido a la actitud o la manera de cómo se comportaban lo que ocasionó en varios momentos la aplicación de normas o reglas de convivencia dentro del establecimiento y como también brindarles seguimiento según los estatutos que lo ameritaban.

A nivel técnico considero que he puesto en práctica lo que se me enseñó en mi formación académica, conocimientos básicos, aspectos legales que intervienen en el proceso de formación de los alumnos asimismo la elaboración de documentos administrativos.

De igual forma a nivel personal, el poder ser parte de una comunidad educativa te hace ver la realidad que vive nuestro país, el arte de formar niños con valores y principios morales que muchas veces no son educados desde su hogar debido a la ignorancia, tiempo, irresponsabilidad de los padres ha permitido a muchos jóvenes ser independientes a su corta edad.

Esta experiencia y como otras me han permitido recibir críticas constructivas que lo hacen mejorar a uno a nivel profesional.

Capítulo V

Evaluación Del Proceso

5.1 Evaluación del diagnóstico

Tabla 9. Evaluación del diagnóstico

Aspecto	Si	No	Comentario
¿Se presentó el plan del diagnóstico?	x		
¿Los objetivos del plan fueron pertinentes?	x		
¿Las actividades programadas para realizar el diagnóstico fueron suficientes?	x		
¿Las técnicas de investigación previstas fueron apropiadas para efectuar el diagnóstico?	x		
¿Los instrumentos diseñados y utilizados fueron apropiados a las técnicas de investigación?	x		
¿El tiempo calculado para realizar el diagnóstico fue suficiente?	x		
¿Se obtuvo colaboración de personas de la institución para realizar el diagnóstico?	x		
¿Las fuentes consultadas fueron suficientes para elaborar el diagnóstico?	x		
¿Se obtuvo caracterización del contexto en que se encuentra la institución?	x		
¿Se tiene la descripción del estado y funcionalidad de la institución?	x		
¿Se determinó el listado de carencias, deficiencias, debilidades de la institución?	x		
¿Fue correcta la problematización de las carencias, deficiencias, debilidades?	x		
¿Fue adecuada la priorización del problema a intervenir?	x		
¿La hipótesis acción es pertinente al problema	x		
¿Se presentó el listado de las fuentes consultadas?	x		

Fuente: elaboración propia

5.2. Evaluación de la Fundamentación Teórica

Tabla 10. Evaluación de la fundamentación teórica

Aspecto	Si	No	Comentario
¿La teoría presentada corresponde al tema contenido en el problema?	X		
¿El contenido presentado es suficiente para tener claridad respecto al tema?	X		
¿Las fuentes consultadas son suficientes para caracterizar el tema?	X		
¿Se hacen citas correctamente dentro de las normas de un sistema en específico?	X		
¿Las referencias bibliográficas contienen todos	X		
¿Se evidencia aporte del epesista en el desarrollo de la teoría presentada?	X		

Fuente: elaboración propia

5.3. Evaluación del Diseño del Plan de Acción

Tabla 11. Evaluación del plan de acción

Aspecto	Si	No	Comentario
¿Es completa la identificación institucional de la epesista?	X		
¿El problema es el priorizado en el diagnóstico?	X		
¿La hipótesis-acción es la que corresponde al problema priorizado?	X		
¿La ubicación de la intervención es precisa?	X		
¿La justificación para realizar la intervención es válida ante el problema a intervenir?	X		

¿El objetivo general expresa claramente el impacto que se espera provocar con la intervención?	x		
¿Los objetivos específicos son pertinentes para contribuir al logro del objetivo general?	x		
¿Las metas son cuantificaciones verificables de los objetivos específicos?	x		
¿Las actividades propuestas están orientadas al logro de los objetivos específicos?	x		
¿Los beneficiarios están bien identificados?	x		
¿Las técnicas a utilizar son las apropiadas para las actividades a realizar?	x		
¿El tiempo asignado a cada actividad es apropiado para su realización?	x		
¿Están claramente determinados los responsables de cada acción?	x		
¿El presupuesto abarca todos los costos de la intervención?	x		
¿Se determinó en el presupuesto el renglón de imprevistos?	x		
¿Están bien identificadas las fuentes de financiamiento que posibilitaran la ejecución del presupuesto?	x		

Fuente: elaboración propia

5.4 Evaluación de la Ejecución y Sistematización de la Intervención

Tabla 12. Evaluación de la ejecución y sistematización

Aspecto	Si	No	Comentario
¿Se da con claridad un panorama de la experiencia vivida en el eps?	x		
¿Los datos surgen de la realidad vivida?	x		
¿Es evidente la participación de los involucrados en el proceso de eps?	x		
¿Se valoriza la intervención ejecutada?	x		
¿Las lecciones aprendidas son valiosas para futuras intervenciones?	x		

Fuente: elaboración propia

Capítulo VI

El Voluntariado

6.1 Plan de la acción realizada

Los orígenes acerca de reforestación son muy claros ya que hoy en día podemos notar la necesidad y la dependencia que tenemos de los árboles, reforestar es adoptar una nueva actitud de responsabilidad y conciencia hacia nuestro futuro, puesto que los árboles sirven de materia prima, proporcionan alimento, disminuyen los niveles de ruido, regulan la temperatura, también actúan como filtros de contaminantes del aire y del agua, protegen el suelo, proporcionan oxígeno y conservan la biodiversidad y el hábitat.

Por lo tanto, un árbol siempre será nuestra mejor ayuda y considero algo muy injusto que la mayoría de personas se encargan directa o indirectamente provocar algunos problemas del medio ambiente.

Debido a esto surge la necesidad de reforestar algunas áreas del municipio de la Tinta Alta Verapaz ya que como consecuencias en el lugar existe la disminución alarmante de agua y el deterioro de su calidad, cambios climáticos, desaparición de fauna y encarecimiento de suelos ricos en minerales.

Ocupamos un cambio ya, solo nosotros podemos ayudar a la naturaleza, mediante programas que incentiven a los jóvenes desde temprana edad a no desperdiciar los recursos naturales que se han ido agotando.

Objetivo general

- Contribuir a la conservación y replantación de algunas áreas del municipio de Santa Catalina La Tinta Alta Verapaz, al mismo tiempo lograr que la comunidad valore y manifieste su interés por el medio ambiente mediante el trabajo solidario.

Objetivo específico

- Solicitar a la Unidad de Medio Ambiente de la Tinta Alta Verapaz su apoyo con 600 árboles de cedro.
- Seleccionar algunas áreas para sembrar los arboles de cedro.
- Concientizar a los pobladores del municipio del municipio de La Tinta Alta Verapaz la importancia de la reforestación, beneficios y utilidad de la misma.

Limitaciones

Entre las principales limitantes para la obtención de los resultados estuvieron:

- Poca disponibilidad de parte de la Unidad de Medio Ambiente debido a las actividades a nivel municipal.
- Algunas personas no cedieron algún área propia para sembrar debido que consideran de suma importancia la siembra de maíz, frijol y chile para su comercialización.
- No se contó con el apoyo de otras instituciones debido al tiempo de respuesta a la solicitud.

Logros

- Siembra de arbolitos de cedro en el municipio de Santa Catalina La Tinta Alta Verapaz.
- Reforestación con el apoyo de la municipalidad y representantes de la comunidad.
- Se realizó una documentación de la actividad del lugar.

6.2 Sistematización de las actividades realizadas

Tabla 13. Sistematización de las actividades realizadas

Actividades	Noviembre 2017							
	V	S	D	L	M	M	J	V
	17	18	19	20	21	22	23	24
Redacción de solicitud dirigida al alcalde del municipio de La Tinta A.V.								
Visita a la oficina de Medio Ambiente para la aprobación de la solicitud.								
Visitar el vivero de la municipalidad para recibir los arbolitos de cedro con algunos representantes del municipio.								
1ra. Jornada de siembra de arbolitos en el Barrio El Crucero de la zona 4 el 20 de noviembre del presente año.								
2da. Jornada de siembra de arbolitos en la entrada del río Actelá el 21 de noviembre del presente año.								
3ra. Jornada de siembra de arbolitos en parcelas y lugares donde existe la tala de árboles el 22 de noviembre del presente año.								
Elaboración del informe								
La Unidad de Medio Ambiente (UMA) hace entrega de la constancia que avala la actividad de reforestación.								

6.3 Evidencias y comprobante



Figura 4. El vivero municipal hace entrega de los arbolitos de cedro con algunos representantes de la comunidad.



Figura 5. La epesista realiza la 1ra. Jornada de reforestación en el Barrio El Crucero de la zona 4 del municipio.



Figura 6. La epesista realiza la 2da. Jornada de reforestación en la entrada del río de Actelá.



Figura 7. La epesista realiza la 3ra. Jornada de reforestación en algunas parcelas del municipio.

Fuente: Tomada por Gonzales J, (2017)

Constancia **MUNICIPALIDAD DE**
SANTA CATALINA LA TINTA
DEPARTAMENTO DE ALTA VERAPAZ,
GUATEMALA, C.A.




CONSTANCIA

EL SUSCRITO COORDINADOR DE LA UNIDAD MUNICIPAL AMBIENTAL (UMA)
DEL MUNICIPIO DE LA TINTA, DEPARTAMENTO DE ALTA VERAPAZ, POR
MEDIO DE LA PRESENTE:


HACE CONSTAR

Que la estudiante-epesista **Glency Sthefy Gonzalez Quim** con registro académico No.
201323844 y su documento personal de identificación -CUI- **2435 03636 1607**, ha
realizado diversas jornadas de reforestación con el objetivo de contrarrestar los efectos del
cambio climático y, como solución a problemas ambientales en el municipio de Santa
Catalina La Tinta, A. V.

Y PARA LOS FINES QUE LA INTERESADA ESTIME CONVENIENTE SE LE
EXTIENDE LA PRESENTE CONSTANCIA EN EL MUNICIPIO DE LA TINTA,
DEPARTAMENTO DE ALTA VERAPAZ, A LOS 24 DÍAS DEL MES DE
NOVIEMBRE DEL AÑO DOS MIL DIECISIETE.


Prof. Elías Waldemar Quib S.
Secretario Municipal




Oscar Isem Beb
Coordinador UMA



JUNTOS POR EL CAMBIO DE NUESTRO MUNICIPIO
ADMINISTRACIÓN 2016 / 2020

Conclusiones

Reforestar es uno de los temas más importantes en la actualidad y todos debemos estar conscientes de ello y apoyar a estas acciones que en futuro nos benefician de gran manera.

La deforestación presenta una gran variedad de problemas, así como de soluciones, lo cual depende de nosotros tratar de implementar soluciones lo más rápido posible, para así no perder más bosques y recursos los cuales hace unas décadas pensábamos que eran inagotables.

Recomendaciones

Que se propongan actividades como talleres, visitas a lugares ecológicos en las que involucre la participación de todas las personas para que se den a conocer las necesidades de conservar y cuidar el medioambiente.

Que los docentes utilicen técnicas grupales que permitan la investigación sobre la importancia de la reforestación con especies adaptables al municipio de La Tinta A.V.

Propiciar que las autoridades educacionales incluyan en las áreas curriculares materias obligatorias referentes al ambiente, mantenimiento y conservación de los recursos naturales y energéticos.

Conclusiones Finales

El ejercicio Profesional Supervisado EPS, permitió alcanzar los objetivos contemplados, por medio de un diagnóstico se logra obtener toda la información necesaria de la Escuela Oficial Urbana Mixta N0. 39 Jv. “Simón Bergaño y Villegas” ubicada en la 15 avenida 3-28 de la zona 6, ciudad de Guatemala, aplicando las diferentes técnicas e instrumentos necesarios para obtener la información requerida para concluir esta etapa.

La fundamentación teórica se conformó con todos los temas relacionados a la didáctica, métodos y técnicas de enseñanza en base al proyecto a realizar en beneficio del establecimiento.

En el plan de acción se diseñaron todos los elementos necesarios para intervenir y ejecutar el proyecto educativo de la mejor manera realizando con éxito todas las actividades propuestas para la elaboración de la guía ludo-didáctica.

En la evaluación del proceso se analizaron todas las condiciones previo a la intervención, durante y después, obteniendo buenos resultados que serán de utilidad para el establecimiento.

La compilación de una guía ludo-didáctica se elaboró para que los protagonistas, beneficiarios y autoridades correspondientes conozcan, se informen acerca de los avances que se han dado gradualmente en el campo educativo y las mejoras que se deben desarrollar para facilitar, comprender y exigir una enseñanza significativa para la formación de los educandos en una base sólida desde su formación.

Los docentes deben indagar acerca de los nuevos métodos para enseñar cursos de bastante teoría y llevarlos a la práctica, haciendo una clase amena y participativa donde el alumno tenga acceso a medios o recursos lúdicos que le permitan desarrollar sus habilidades o destrezas, formándolos no solo con conocimientos sino con experiencias ricas en aprendizaje.

Las técnicas de desempeño son utilizadas durante el desarrollo de una clase donde el alumno realiza a través de una retroalimentación el tema comprendido. Actualmente existen una infinidad para adaptarlos a cualquier nivel, a la vez puede servir como instrumento de evaluación donde consiste medir el nivel cognitivo que va adquiriendo el niño de diversas formas y por ultimo permite verificar los indicadores de deficiencias para ayudarle de una u otra manera.

Orientar, motivar y evaluar al alumno desde diferentes puntos de vista, hace que el reflexione analice y mejore su autoestima, aceptando de tal modo sus defectos con la idea de ser mejor cada día. La comunicación es un puente fundamental ya que a través de cualquier vía el adquiere y analiza los conocimientos transformándolos en algo práctico y capaces de resolver problemas cotidianos de su vida de acuerdo a su nivel.

Hoy en día la educación ha sido vista como una educación tradicionalista, con pocos avances e inversión dando como resultados ciudadanos con una formación de bajo de la media causando un alto porcentaje de alfabetización en el país lo que provoca bajos ingresos económicos en la mayoría de las familias de clase media y baja.

Recomendaciones

Se recomienda a:

Las autoridades de la Escuela Oficial Urbana Mixta N0.39 “Simón Bergaño Villegas” brindarle seguimiento mediante talleres o capacitaciones al personal docente sobre los recursos didácticos que se pueden adaptar al nivel y existen en nuestro entorno para innovar y tener una educación inclusiva.

Todas las personas que tienen la vocación de ejercer la docencia y forman parte esencial en la formación de los niños ser indagadores constantes, mejorando aquellos contenidos, habilidades y valores que ayudan a los niños a enfrentar sus necesidades que son relevantes para la vida.

Recordemos que los valores constituyen algo esencial en el proceso de aprendizaje y formación integral del ser humano en su dimensión física, psicológica, espiritual y material, incrementando la imaginación y comunicación en su contexto.

Apoyemos las innovaciones educativas sustentadas a enfoques pedagógicos modernos, congruentes con los avances del desarrollo científico y tecnológico de nuestro siglo y que estén orientadas a una construcción de aprendizajes pertinentes, significativos, relevantes y funcionales para que sean útiles en la relación armoniosa del ser humano y su entorno.

Incentivemos y facilitemos la participación activa y comprometida de los protagonistas educativos y sociales, dado que la educación es tarea y responsabilidad de todas las personas.

Consideremos que el ser humano es un ser lúdico, hace del juego una forma de vida y de la vida un juego, con sus desafíos, esfuerzos y esperanzas. Los niños y niñas crecen jugando, jugando se realizan y en el juego se despiertan múltiples capacidades que se convierten en estrategias importantes para mejorar la calidad de la educación, sin embargo, el juego ha estado al margen de la pedagogía, pero esto depende de todos.

Bibliografía

1. Aldana Mendoza, C. (1993) Pedagogía General Crítica (versión unificada) Serviprensa. Guatemala.
2. Aldana Mendoza, C. (1999) Las Humanidades entre el limbo y el mundo Editorial Magna Tierra. Guatemala.
3. Ángeles, O. (2003) Enfoques y modelos educativos centrados en el aprendizaje: Estado del arte y propuestas para su operativización en las Instituciones de Educación Superior Nacionales. ANUIES.Doc.
4. Asprelli, Ma. C. (2010) La Didáctica en la Formación Docente Homo Sapiens. Ediciones Santa Fe Argentina.
5. Ávila Baray, H.L. (2006) Introducción a la metodología de la investigación.
6. Castro Mendoza, C. A. (2015) La Pedagogía del juego para el fortalecimiento de valores, Tesis de magister de educación, Universidad Santo Tomas, Colombia.
7. Castro Quitora, L. (s.f.) Los Modelos Pedagógicos, Revista del Instituto de Educación a Distancia de la Universidad del Tolima N0.7 p.3
8. Celi Apolo, R. M. (2012) Fundamentos de Pedagogía y Didáctica. 1a Edición. Quito, Ecuador.
9. CECC/SICA (2009) Didáctica General / Hernán Torres Maldonado, Delia Argentina Girón Padilla. – 1ª. ed. – San José,C.R.
10. Chóliz, Mariano (2004) Psicología de la motivación: el proceso motivacional.

11. Gómez Hurtado, M. (2008). Estilos de Enseñanza y Modelos Pedagógicos. Tesis de Maestría Docencia, Universidad de la Salle, Colombia.
12. Herrán, A. (2009). Técnicas de enseñanza basadas en la exposición y la participación (p.251-278).
13. Hernán, Echeverri, J. (2009) Lo lúdico como componente de lo pedagógico, la cultura, el juego y la dimensión humana.P.10.
14. León Aníbal, R. (23-09-2012), Los Fines de la Educación, ORBIS, volumen (8)p.7
15. León Palencia, A. C. (26-04-2016), ¿Qué se escribe sobre educación y pedagogía en Colombia?Praxis&Saber, volumen (8) p.265
16. Ochoa, Ardite, Y. (02-04-2009), La teoría-socio-cultural, Ciencias Holguín, volumen (9) p.4
17. Ortiz E. (2004) Estrategias educativas y didácticas en la Educación Superior. Pedagogía Universitaria.
18. Ortiz Ocaña, A. (2010) Relaciones entre educación, pedagogía, currículo y didáctica p.7
19. Posada González R. (2014) La lúdica como estrategia didáctica. Bogotá, Colombia 2014.
20. Revista ARQHYS. (2012) Métodos y técnicas de enseñanza. Equipo de colaboradores y profesionales de la revistaARQHYS.com.

21. Rojas Torovich, C. (2001) La Lúdica. Universidad de la Sabana. Santa Fe de Bogotá.
22. Torres Maldonado y Girón Padilla (2009) Didáctica General. V.9 San José,C.R.
23. Unesco (1996) Calidad de la Educación en el Istmo Centroamericano.
24. Unesco (2013) Enseñanza y Aprendizaje: Lograr la calidad para todos.
25. Zambrano Leal A. (2016) Pedagogía y Didáctica, Praxis & Saber, volumen (7)p.5

E grafía

1. <https://www.nocierreslosojos.com/pensamientos-sobre-la-educacion-de-john-locke> (recuperado160717)
2. <http://didactia1e100facultadhumanidades.blogspot.com/2012/02/planteo-didactico-de-john-locke.html> (recuperado160717)
3. <https://www.uhu.es/cine.educacion/didactica/0014procesoaprendizaje.htm> (recuperado120717)
4. <http://organizacionpersonal.com/que-es-gtd/> (recuperado100717)
5. <http://www.elartedelamemoria.org/2010/06/07/la-tecnica-pomodoro-fundamentos/>(recuperado100717)
6. <https://cirillocompany.de/pages/pomodoro-technique> (recuperado100717)
7. www2.uned.es/revistaestilosdeaprendizaje/numero_5 (recuperado160717)
8. http://biblio3.url.edu.gt/Libros/didactica_general/12.pdf (recuperado10717)
9. <http://eestrategias.blogspot.com/2011/02/15-david-ausubel.html> (recuperado100717)
10. <https://gabynavarro.wordpress.com/2011/02/06/tecnicas-pedagogicas/> (recuperado100717)
11. http://www.universidadupav.edu.mx/documentos/BachilleratoVirtual/Contenidos_PE_UPAV/6Trimestre/PEDA%20I/Unidad2/tema2.pdf (recuperado100717)
12. <http://www.uv.es/=cholz/asignaturas/motivacion/Proceso%20motivacional.pdf> (recuperado100717)

Apéndice

Apéndice I

Plan Del Diagnóstico

a. Identificación

Universidad de San Carlos de
Guatemala Facultad de Humanidades
Departamento de Pedagogía
Licenciatura en Pedagogía y Administración
Educativa Carné: 201323844
Epesista: Glency Sthefy González Quim

b. Plan Del Diagnóstico De La Escuela Oficial Urbana Mixta No.39 Jv. “Simón Bergaño y Villegas”

c. Ubicación

Se encuentra ubicada en la 15 avenida 3-28 de la zona 6, región I, del Departamento de Guatemala, Guatemala.

d. Objetivos

General

Describir la situación institucional de la Escuela Oficial Urbana Mixta No.39 Jv. “Simón Bergaño y Villegas” a través de las diversas metodologías de investigación aplicables en la fase del diagnóstico.

Específicos

- Establecer una serie de deficiencias del establecimiento para priorizar.
- Evidenciar la situación académica y administrativa
- Determinar las dificultades de las actividades administrativas y técnicas del establecimiento.

e. Justificación

El diagnóstico de la Escuela Oficial Urbana Mixta No.39 Jv. “Simón Bergaño y Villegas” se realizó para que la epesista, personas externas e internas conozcan el aspecto institucional y contextual que posee dicho establecimiento. Asimismo, se da a conocer las deficiencias que este establecimiento posee y de las cuales se obtendrá el tema de investigación-acción que se desarrollará en el proyecto de EPS.

f. Actividades

OBJETIVO GENERAL	
Describir la situación institucional de la Escuela Oficial Urbana Mixta No.39 Jv. “Simón Bergaño y Villegas” a través de las diversas metodologías de investigación aplicables en la fase del diagnóstico.	
Objetivo Específico	Actividades
Establecer una serie de deficiencias del establecimiento para priorizar.	<ol style="list-style-type: none">1. Recopilar información para el plan de diagnóstico.2. Descripción del contexto institucional.3. Análisis institucional y contextual
Evidenciar situación académica y	<ol style="list-style-type: none">1. Recopilar información a través de documentos textuales del establecimiento y digitales.2. Realizar un análisis documental de la información obtenida sobre el establecimiento.

<p>Determinar las dificultades de las actividades administrativas y técnicas del establecimiento.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Realizar una observación guiada para conocer las deficiencias que existen en el establecimiento. 2. Realizar lista de deficiencias/ carencias que posee la escuela. 3. Realizar un cuadro donde se describan las deficiencias encontradas en el establecimiento con su respectivo problema. 4. Realizar hipótesis acción del problema seleccionado a investigar 5. Realizar diagnóstico para informe deEPS. 6. Entrega de Diagnóstico para revisión a Asesora del EPS.
---	--

Fuente: elaboración propia

g. Tiempo

El Diagnóstico de la Escuela Oficial Urbana Mixta Urbana Mixta No.39 Jv. “Simón Bergaño y Villegas” se realizará en el periodo de 2 semanas y tres días, empezando el 15 de mayo finalizando con la entrega del diagnóstico el 07 de junio del año 2017.

h. Cronograma

N0.	ACTIVIDADES	P	MAYO 2017										JUNIO 2017		
			L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M
			15	16	17	18	19	22	23	24	25	26	5	6	7
1	Recopilar información para el plan de diagnóstico.	P													
2	Descripción del contexto institucional.	P													
3	Análisis institucional y contextual.	P													
4	Recopilar información a través de documentos textuales del establecimiento y digitales.	P													
5	Realizar un análisis documental de la información obtenida sobre el establecimiento.	P													
6	Realizar una observación guiada para conocer las deficiencias que existen	P													

	el establecimiento.														
7	Realizar lista de deficiencias/ carencias que posee la escuela.	P													
8	Realizar un cuadro donde se describan las deficiencias encontradas en el establecimiento con su respectivo problema.	P													
9	Realizar hipótesis acción del problema seleccionado a investigar	P													
10	Realizar diagnóstico para informe de EPS.	P													
11	Entrega de Diagnóstico para revisión a Asesora del EPS.	P													

Fuente: elaboración propia

i. Técnicas e instrumentos

Para la realización del diagnóstico se utilizarán varias técnicas para la recopilación de información acerca del estudio del establecimiento:

ii. Técnicas

- **Análisis documental:** Estudio de documentos proporcionados por la directora. Se obtuvo la información necesaria de la estructura interna del establecimiento como también sobre el contexto que rodea el establecimiento.
- **Entrevista:** Se realizó con el fin de obtener información directa de parte de la directora con esta técnica se amplió el trabajo de información.
- **Observación Guiada:** Se utilizó esta técnica para observar el funcionamiento y carencias del establecimiento. Asimismo, se realizó para observar el contexto.

iii. Instrumentos

- **Cuadros de Registro:** Se utilizará este instrumento para recabar la información relevante de la Escuela Oficial Urbana Mixta No.39 “Simón Bergaño y Vidaurre” de los pocos documentos textuales y digitales de la misma.
- **Fichas:** Se utilizará este instrumento para recabar información que se obtenga a través de las observaciones que se desarrollaran en el establecimiento
- **Narración:** Se utilizará este instrumento al momento de entrevistar a personal del establecimiento para obtener información relevante de la institución.

j. Recursos

Institución	Materiales	Talento Humano
❖ Escuela Oficial Urbana Mixta No.39 Jv. "Simón Bergaño y Villegas"	❖ Computadora ❖ Impresora ❖ Hojas ❖ Lapiceros ❖ Documentos textuales ❖ Documentos digitales	❖ Epesista: Glency Sthefy González Quim ❖ Personal docente del establecimiento. ❖ Autoridades del establecimiento.

k. Responsable

Epesista: Glency Sthefy González

Quim No. Carnet: 201323844

l. Evaluación

Se evaluará el proceso del diagnóstico Institucional y Contextual de la Escuela Oficial urbana Mixta No.39 Jv. "Simón Bergaño y Villegas" a través de una lista de cotejo en la misma se colocará aspectos que verifiquen que todos los datos que el diagnóstico solicita se hayan realizado con eficiencia.

Apéndice II

Guía de entrevista a la directora

**UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
FACULTAD DE HUMANIDADES
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA Y ADMINISTRACIÓN EDUCATIVA
EJERCICIO PROFESIONAL SUPERVISADO**

Nombre _____

Tiempo a cargo de la institución _____

Qué nivel de estudios tiene _____

1. ¿Cuántos años tiene deservicio?
2. ¿Cómo es su relación con los demás trabajadores del plantel?
3. ¿Cuál es su función como Directora?
4. ¿Cuáles son los principales motivos por los que realiza reuniones con los maestros?
5. ¿Con cuántos maestros cuenta la institución?
6. ¿Con cuántos alumnos cuenta la institución?
7. ¿Cómo es la relación con los padres de familia?
8. ¿Cómo es su relación con los alumnos del plantel?
9. ¿Con cuántos alumnos cuenta la institución?
10. ¿Cree usted que las instalaciones de la institución son las correctas y están en las condiciones apropiadas?
11. ¿La institución cuenta con misión y visión?
12. ¿Cómo es la organización de las actividades diarias de la institución?

Fuente: elaboración propia

Apéndice III

Guía de observación

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
 FACULTAD DE HUMANIDADES
 LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA Y ADMINISTRACIÓN EDUCATIVA.
 EJERCICIO PROFESIONAL SUPERVISADO

Nombre de la Institución: _____

Dirección: _____

Nombre de la Directora: _____

Identifique la existencia de los ambientes y su estado

No	Cri teri o	Excelente	Bueno	Aceptable	Deficiente
1.	Infraestructura			X	
2.	Áreas Verdes				X
3.	Iluminación			X	
4.	Pintura		X		
5.	Agua potable		X		
6.	Drenajes		X		
7.	Sanitarios			X	
8.	Mobiliario		X		
9.	Ventilación	X			
10.	Utensilios de limpieza		X		
11.	Organización institucional		X		
12.	Personal docente y administrativo		X		
13.	Equipo				X
14.	Material didáctico			X	

Observaciones _____

Fuente: elaboración propia

Apéndice IV

Encuesta

Docentes, Personal administrativo y operativo

Nombre del entrevistado: _____

Puesto que desempeña: _____

Fecha: _____

Instrucciones: a continuación, se presenta una serie de preguntas, responda en forma clara y concisa.

1. ¿Cómo son las relaciones interpersonales dentro de la institución?
2. ¿Cree usted que existe liderazgo positivo entre sus compañeros?
3. ¿Existe un mando coherente dentro de la institución?
4. ¿La toma de decisiones dentro de la institución es la correcta?
5. ¿Tiene usted claros cuales son los procedimientos y disposiciones de la institución?
6. ¿Cree usted que existe el trabajo en equipo dentro del claustro de maestros y Dirección?
7. ¿Cree usted que existe compromiso por parte del personal docente, administrativo y operativo con la institución?
8. ¿Cree usted que exista el sentido de pertenencia por parte de toda la comunidad educativa?
9. ¿Se siente satisfecho con su salario actual?
10. ¿Recibe usted algún tipo de incentivo o motivación por su buen trabajo?
11. ¿Existe dentro de la institución cooperación y cultura de liderazgo?

Fuente: elaboración propia

Apéndice V

Evaluación del diagnóstico

Aspecto	SI	NO	Comentario
¿Se presentó el plan diagnóstico?	X		
¿Los objetivos del plan fueron claros y pertinentes?	X		
¿Las técnicas de investigación previstas fueron apropiadas para efectuar el diagnóstico?	X		
¿El tiempo estipulado para la realización del diagnóstico institucional fue suficiente?	X		
¿Las fuentes consultadas para la elaboración del diagnóstico, fueron suficientes?	X		
¿Se determinó el listado de carencias, deficiencias de la institución?	X		
¿Fue correcta la problematización de las carencias, deficiencias y debilidades?	X		
¿La priorización del problema a intervenir fue la correcta?	X		
¿La hipótesis acción es pertinente al problema a intervenir?	X		
¿Se presentó listado de las fuentes consultadas?	X		

Fuente: elaboración propia.

Apéndice VI

Evaluación de la Fundamentación Teórica

Actividad/aspecto/elemento	SI	NO	Comentario
¿La teoría presentada corresponde al tema contenido en el problema?	X		
¿El contenido presentado es suficiente para tener claridad respecto al tema?	X		
¿Las fuentes consultadas son suficientes para caracterizar el tema?	X		
¿Se hacen citas correctamente dentro de las normas de un sistema específico?	X		
¿Las referencias bibliográficas contienen todos los elementos requeridos como fuente?	X		
¿Se evidencia aporte de la epesista en el desarrollo de la teoría presentada?	X		

Fuente: elaboración propia.

Apéndice VII

Evaluación del Diseño del Plan Acción

Elemento del plan	SI	NO	Comentario
¿Es completa la identificación institucional de la epesista?	X		
¿El problema es priorizado en el diagnóstico?	X		
¿La hipótesis-acción es la que corresponde al problema priorizado?	X		
¿La ubicación de la intervención es precisa?	X		
¿La justificación para realizar la intervención es válida ante el problema a intervenir?	X		
¿El objetivo general expresa claramente el impacto que se espera provocar con la intervención?	X		
¿Los objetivos específicos son pertinentes para contribuir al logro del objetivo general?	X		
¿Los beneficiarios están bien identificados?	X		
¿Las técnicas a utilizar son las apropiadas para las actividades a realizar?	X		
¿Están claramente determinados los responsables de cada acción?	X		
¿El presupuesto abarca todos los costos de la intervención?	X		
¿Se determinó el presupuesto el renglón de imprevistos?	X		
¿Están bien identificadas las fuentes de financiamiento que posibilitarán la ejecución del presupuesto?	X		

Fuente: elaboración propia.

Apéndice VIII

Evaluación de la Ejecución y Sistematización de la Intervención

Aspecto	SI	NO	Comentario
¿Se da con claridad un panorama de la experiencia vivida en el eps?	X		
¿Los datos surgen de la realidad vivida?	X		
¿Es evidente la participación de los involucrados en el proceso?	X		
¿Las lecciones aprendidas son valiosas para futuras intervenciones?	X		

Fuente: elaboración propia.

Anexos

Anexo I

Solicitud de autorización de EPS por Institución avaladora



Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Humanidades

Guatemala, 17 de abril de 2017

Licenciada
Zizi Arely López Chinchilla, Supervisora
Supervisión Educativa 01-01-16
Zona 6, Ciudad de Guatemala
Presente

Estimado Licenciada:

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 el Ejercicio Profesional Supervisado a la estudiante **Glency Sthefy González Quim**, CUI **2435036361607**, Registro Académico **201323844**.

El asesor –supervisor asignado realizará visitas, durante el desarrollo de las fases del proyecto a realizar.

Deferentemente,

Zizi Arely López Chinchilla
SUPERVISORA EDUCATIVA



Zizi Arely López Chinchilla
SUPERVISORA EDUCATIVA

“ID Y ENSEÑAD A TODOS”

F: _____

Lic. Santos De Jesús Dávila Aguilar
Director Departamento de Extensión



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

Anexo II

Solicitud de autorización de EPS por Institución Avalada



Guatemala, mayo 03 de 2017

Directora

Magda Noelia López de León

Escuela Oficial Urbana Mixta N0.39 Ju. Simón Bergaño y Villegas

Presente

Respetable Directora

En calidad de asesora para orientar en el proceso de Ejercicio Profesional Supervisado –EPS- que promueve la Facultad de Humanidades, atentamente solicito autorice a: Glency Sthefy Gonzalez Quim, Carné N0.201323844 para que pueda realizar en ese establecimiento las siguientes fases con un mínimo de 200 horas de Ejercicio Profesional Supervisado.

1. Fase de Investigación
2. Fase de la Fundamentación Teórica
3. Fase de elaboración del plan general del proyecto
4. Fase de la ejecución del proyecto
5. Fase de evaluación del proyecto

El Ejercicio Profesional Supervisado es una práctica de gestión profesional para que la estudiante, realice acciones de administración, docencia, investigación, extensión y servicio con el objetivo de retribuir a la sociedad guatemalteca.

Al agradecer su colaboración, aprovecho para suscribirme atentamente.


Licda. Sonia Ricarda Lémus Figueroa

ASESORA


Recibida
04/05/2017


Anexo III
Nombramiento de Asesora



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Humanidades

Guatemala, 17 de Marzo 2017

Licenciada
SONIA RICARDA LEMUS FIGUEROA
Asesor de EPS
Facultad de Humanidades.
Presente

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

GLENCY STEPHY GONZÁLEZ QUIM
201323844

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

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

C.C expediente
Archivo.

Educación Superior, Incluyente y Proyectiva
Edificio S-4, ciudad universitaria zona 12
Teléfonos: 24188602 24188610-20
2418 8000 ext. 85302 Fax: 85320

Licda. Mayra Damaris Solares Salazar
Directora Departamento Extensión



Mayra Solares
26/04/2017

Anexo IV Nombramiento de Comisión Revisora



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Humanidades

Guatemala, 18 de Mayo 2018

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:

GLENCY STHEFY GONZÁLEZ QUIM
201323844

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

Título del trabajo: GUÍA LUDO-DIDÁCTICA DE JUEGOS Y HERRAMIENTAS ADAPTADO AL NIVEL PRIMARIO DE LA ESCUELA OFICIAL URBANA MIXTA JV. NO. 39 "SIMON BERGAÑO Y VILLEGAS".

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. SONIA RICARDA LEMUS FIGUEROA
Revisor 1 LICDA. KARLA LISSETH VALDEZ HERNANDEZ
Revisor 2 LICDA. SILVIA PATRICIA GIRON LOPEZ

3/10/18

Lic. Santos de Jesús Dávila Aguirre
Director Departamento Extensión

C.C expediente
Archivo.



M.A. Walter Ramiro Mazariegos Biolis
Decano



Karla Liseth Valdez Hernandez
2/10/18
Revisado

Facultad Superior, Incluyente y Proyectiva
Edificio S-4, ciudad universitaria zona 12
Teléfonos: 24188602 24188610-20
2418 8000 ext. 85302 Fax: 85320

Facultad de Humanidades

Anexo V Constancia de Reforestación

**MUNICIPALIDAD DE
SANTA CATALINA LA TINTA
DEPARTAMENTO DE ALTA VERAPAZ,
GUATEMALA, C.A.**




CONSTANCIA

EL SUSCRITO COORDINADOR DE LA UNIDAD MUNICIPAL AMBIENTAL (UMA)
DEL MUNICIPIO DE LA TINTA, DEPARTAMENTO DE ALTA VERAPAZ, POR
MEDIO DE LA PRESENTE:


HACE CONSTAR

Que la estudiante-epesista **Glency Sthefy Gonzalez Quim** con registro académico No. **201323844** y su documento personal de identificación -CUI- **2435 03636 1607**, ha realizado diversas jornadas de reforestación con el objetivo de contrarrestar los efectos del cambio climático y, como solución a problemas ambientales en el municipio de Santa Catalina La Tinta, A. V.

Y PARA LOS FINES QUE LA INTERESADA ESTIME CONVENIENTE SE LE EXTIENDE LA PRESENTE CONSTANCIA EN EL MUNICIPIO DE LA TINTA, DEPARTAMENTO DE ALTA VERAPAZ, A LOS 24 DÍAS DEL MES DE NOVIEMBRE DEL AÑO DOS MIL DIECISIETE.


Prof. Elías Waldemar Quib Sagor
Secretario Municipal




Oscar Isem Beb
Coordinador UMA



**JUNTOS POR EL CAMBIO DE NUESTRO MUNICIPIO
ADMINISTRACIÓN 2016 / 2020**

Anexo VI

Aprobación del proyecto por parte de la Escuela



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

Guatemala 18 de Julio, 2017

Licenciada
Sonia Ricarda Lemus Figueroa
Asesora de EPS
Facultad de Humanidades
Presente

Por medio de la presente reciba un cordial saludo en nombre de quienes laboramos en este establecimiento educativo.

Me permito informarle que actualmente la estudiante epesista Glency Sthefy González Quim con No. De Carné 201323844, se encuentra realizando una compilación de una Guía ludo-didáctica la cual ha compartido sus ideas centrales para la estructura de la misma. Y en calidad de directora expongo: en cumplimiento a los requerimientos necesarios, lineamientos técnicos y necesidades del contexto apruebo y quedo conforme con la guía ludo-didáctica como instrumento para medir, regular y dirigir el quehacer del nivel educativo después de su revisión agradeciendo por tan valiosa aportación la cual servirá para el proceso de enseñanza de los estudiantes como en la labor docente.

Sin otro asunto adicional, me despido deseándole éxitos en sus labores cotidianas.

Cordialmente

F:  

Magda Noelia López

Directora

Anexo VII

Constancia de la entrega del Producto

ESCUELA OFICIAL URBANA MIXTA No.39Jv. "SIMÓN BERGAÑO Y VILLEGAS"

15 AVENIDA 3-28 ZONA 6, CIUDAD DE GUATEMALA

LA INFRASCRITA DIRECTORA MAGDA NOELIA LÓPEZ DEL DEPARTAMENTO DE GUATEMALA CERTIFICA: HABER TENIDO A LA VISTA EL LIBRO DE ACTAS No.02 EN DONDE A FOLIOS NUMERO 151 Y 152 SE ENCUENTRA EL ACTA NUMERO 39-2017 EN LA QUE COPIADA TEXTUALMENTE DICE-----

Acta NO. 39-2017

En la ciudad de Guatemala siendo las cuatro horas en punto del día lunes treinta y uno de julio del año dos mil diecisiete; reunidos en las instalaciones de la Escuela Oficial Urbana Mixta No. 39 Jv. 2Simón Bergaño y Villegas" ubicada 15 av. 3-28 zona 6 ciudad de Guatemala, la señora Directora Magda Noelia López, las profesoras Celinda Girón, María Gabriela Fuentes y la Epesista Glency Sthefy González Quim, se reúnen para dejar constancia de lo siguiente: PRIMERO: La Directora Magda Noelia López, expone a los presentes que según la carta enviada por la Facultad de Humanidades de la Universidad de San Carlos de Guatemala, en el cual se solicita el permiso para que la Epesista Glency Sthefy González Quim realizara todo el proceso que conlleva el Ejercicio Profesional Supervisado – EPS- se estableció acorde a la normativa, por lo que se da a conocer que la Epesista, cumplió con el proyecto propuesto para beneficio de este establecimiento educativo.SEGUNDO: La Epesista hace oficialmente la entrega de una Guía Ludo-didáctica y de los siguientes recursos didácticos derivados de la investigación-acción, enfatizando la importancia de un aprendizaje significativo dentro del proceso de enseñanza:

Descripción	Cantidades
Compilación de una Guía Ludo-didáctica	1
Serie de juegos de memoria	1
Serie de juegos de rompecabezas	1
Serie de juegos de las tarjetonas	1
Serie de juegos de dominó	1
Serie de juegos de tablas de multiplicar	1
Serie de juegos del alfabeto inglés-español	1
Serie de juegos banco poli.	1
Serie de juegos de ajedrez	1
Total de juegos	8

TERCERO: La Directora Magda Noelia López en nombre de los estudiantes, y docentes del establecimiento "Simon Bergaño y Villegas" agradece la aportación que realizó la Epesista e indica que darán seguimiento a las actividades sugeridas en la guía educativa en beneficio de los estudiantes para fomentar el desarrollo de aprendizaje del alumnado. CUARTO: No habiendo más que hacer constar se da por terminada la presente, en el mismo lugar y fecha de su inicio, siendo las cinco horas en punto firmando para su constancia los que en ella intervenimos.

Y PARA LOS USOS LEGALES QUE AL INTERESADO CONVenga: EXTIENDO, FIRMO Y SELLO LA PRESENTE CERTIFICACIÓN EN UNA HOJA PAPEL BOND TAMAÑO CARTA, EN LA CIUDAD DE GUATEMALA

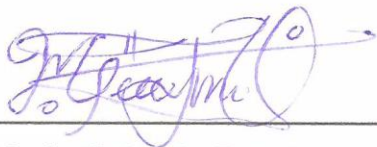
Damos fe



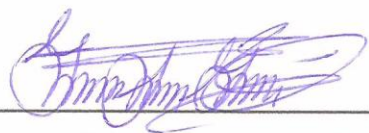
Magda Noelia López
Directora



Celinda Girón
Docente



María Gabriela Fuentes
Docente



Glency Sthefy González Quim
Epesista