

Mayra Azucena González Cruz

Guía de motivación de juegos lúdicos a estudiantes del Instituto Nacional de Educación Básica INEB de Colonia la Verde, de Ciudad Tecún Umán, Municipio de Ayutla, departamento de San Marcos.

Asesora: Ana Victoria Rodas Marroquín



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Humanidades
Departamento de Pedagogía
Ejercicio Profesional Supervisado

Guatemala, noviembre de 2018

Este informe es presentado por la autora como trabajo del Ejercicio Profesional Supervisado (EPS), previo a optar al grado de Licenciada en Pedagogía y Administración Educativa.

Guatemala, noviembre de 2018

INDICE

Resumen	i
Introducción	ii
CAPITULO I: DIAGNÓSTICO	1
1.1 Contexto	1
1.1.1 Aspecto Geográfico	1
1.1.2 Aspecto Económico	1
1.1.3 Aspecto Social	1
1.1.4 Aspecto Histórico	2
1.1.5 Misión	3
1.1.6 Visión	3
1.1.7 Metas Cualitativas	4
1.1.8 Aspecto Político	4
1.1.9 Aspecto de Competitividad	9
1.1.10 Aspecto Filosófico	9
1.1.11 Estructura Organizacional	11
1.1.12 Recursos	12
1.1.12.1 Humanos	12
1.1.12.2 Materiales	12
1.1.12.3 Financieros	12
1.2 Lista de deficiencias, carencias identificadas	12
1.3 Contexto Institucional	14
1.3.1 Ubicación Geográfica	14
1.3.2 Aspecto Económico	14
1.3.3 Aspecto Social	14
1.3.4 Aspecto Histórico	14
1.3.5 Visión	18
1.3.6 Misión	18
1.3.7 Objetivos	18
1.3.7.1 Generales	18
1.3.7.2 Específicos	18

1.3.8	Aspecto Político	18
1.3.9	Aspecto de Competitividad	23
1.3.10	Aspecto Filosófico	24
1.3.11	Estructura Organizacional	25
1.3.12	Recursos	26
1.4	Lista de Carencias, ausencias o deficiencias	26
1.5	Problematización de las carencias	27
1.5.1	Problema priorizado	32
1.5.2	Hipótesis Acción	32
CAPITULO II: FUNDAMENTACION TEORICA		33
2.1	¿Qué es Lúdica?	33
2.1.1	Juego	34
2.1.2	Juegos lúdicos	37
2.2	Técnicas y métodos de enseñanza	39
2.2.1	Principios didácticos	40
2.2.2	Directivas didácticas	41
2.2.3	Método y Técnica	42
2.2.4	Tipos de métodos	42
2.2.5	Plan de acción didáctica	42
2.2.6	Clasificación general de los métodos de enseñanza	43
2.2.7	Método de enseñanza individualizada y de enseñanza Socializada	43
2.2.8	Técnicas de enseñanza	47
2.2.9	Aspectos fundamentales para un método o una técnica de Enseñanza	48
2.3	Pedagogía	48
2.3.1	La pedagogía y la educación	52
2.4	Administración Educativa	59
2.4.1	Principios y funciones de la administración educativa	60
2.4.2	Los componentes básicos y los actores de la administración educativa	63

2.4.3 El proceso administrativo escolar	65
2.4.4 De la administración escolar a la gestión educativa	68
2.4.5 Gestión educativa estratégica	69
CAPITULO III: PLAN DE ACCIÓN O DE LA INTERVENCIÓN	70
3.1 Título del proyecto	70
3.2 Hipótesis – acción	70
3.3 Problema	70
3.4 Ubicación Geográfica de la intervención	70
3.5 Ejecutora de la intervención	71
3.6 Justificación de la intervención	71
3.7 Objetivos	72
3.7.1 General	72
3.7.2 Específicos	72
3.7.3 Operacionalización de objetivos	73
3.8 Metas	74
3.9 Beneficiarios	74
3.10 Actividades para el logro de los objetivos	74
3.11 Cronograma de actividades	75
3.12 Recursos	77
3.13 Presupuestos	78
3.14 Metodologías	78
3.15 Parámetros para verificar el logro de objetivos	80
3.16 Planteamiento general de la propuesta a ejecutas	81
CAPITULO IV: Ejecución y sistematización de la intervención	83
4.1 Descripción de las actividades realizadas	83
4.2 Productos, logros y evidencias	85
4.2.1 Guía de Motivación de Juegos Lúdicos a Estudiantes del Instituto Nacional de Educación Básica de Colonia la Verde, Ciudad Tecún Umán, municipio de Ayutla, departamento de San Marcos.	85
4.2.2 Fotos	152

4.2.3 Actas	154
4.3 Sistematización de experiencias	162
4.3.1 Actores	164
4.3.2 Acciones	164
4.3.3 Resultados	164
4.3.4 Implicaciones	165
4.3.5 Lecciones aprendidas	165
CAPITULO V: EVALUACIÓN DEL PROCESO	166
5.1 Evaluación del diagnóstico	166
5.2 Evaluación de la fundamentación teórica	167
5.3 Evaluación del diseño del plan de la intervención	167
5.4 Evaluación de la ejecución y sistematización	168
CAPITULO VI: EL VOLUNTARIADO	175
6.1 Descripción del voluntariado	175
Conclusiones	188
Recomendaciones	189
Bibliografía	190
Apéndice	193
Anexos	239

Resumen

El presente informe se trata de una investigación del ejercicio profesional supervisado en donde se trabajó las diferentes etapas según el normativo de la Universidad de San Carlos de Guatemala, Ciudad Tecún Umán, Municipio de Ayutla, Departamento de San Marcos, en donde fue ejecutado el tema denominado: Guía Didáctica de motivación de juegos lúdicos a estudiantes del Instituto Nacional de Educación Básica INEB de Colonia la Verde, de Ciudad de Tecún Umán, Municipio de Ayutla, departamento de San Marcos.

Durante la etapa del diagnóstico del contexto institucional se observó que la institución avalada no cuenta con una metodología para juegos lúdicos, siendo este el problema priorizado y la base para trabajar el presente Ejercicio Profesional Supervisado –EPS-. Así también se investigó la temática que forma parte de unos de los capítulos del mismo. Con los temas recabados se elaboró la Guía que será el trabajo a presentar en la institución beneficiada. La información recabada durante cada etapa, fue proporcionada por las autoridades educativas del establecimiento.

El fin de la elaboración de este informe, forma parte de la preparación académica de la Epesista, así como la contribución al sistema educativo para una guía didáctica más productiva para ser utilizado por la comunidad educativa.

Dentro de la misma se utilizaron diferentes metodologías como la metodología de la investigación acción y en ella se hicieron uso de diferentes métodos, técnicas e instrumentos como: la observación, la encuesta, análisis documental, activo, participativos y el uso del instrumento como las listas de cotejo.

Introducción

El ejercicio profesional supervisado (EPS) es la práctica terminal, supervisado por asesores docentes y un proyecto ejecutado por la Epesista de la Facultad de Humanidad, con el fin de regresar una parte el aporte económico de la población a la Universidad, al mismo tiempo esta fase final le permite a la futura profesional de la carrera de Licenciatura en Pedagogía y Administración Educativa demostrar su preparación académica y su formación teórica hacia la práctica donde aplica sus conocimientos, habilidades, destrezas para dar posibles soluciones a problemas y necesidades que afronta las instituciones y comunidades.

El Presente informe es el resultado del proyecto ejecutado con el tema Guía de motivación de juegos lúdicos a estudiantes del Instituto Nacional de Educación Básica INEB de Colonia la Verde, de Ciudad de Tecún Umán, Municipio de Ayutla, Departamento de San Marcos. Este proyecto fue ejecutado como unos de los problemas que afronta el establecimiento de falta de juegos lúdicos.

A continuación, se da a conocer con más detalles el desarrollo de este informe en los siguientes capítulos:

Capítulo I: Este capítulo contiene diagnóstico realizado en la institución avaladora (Supervisión Educativa) y en la comunidad avalada en sus diferentes contextos como: contexto geográfico, contexto social, contexto histórico, contexto político, contexto filosófico y la competitividad estos aspectos tiene con el fin de conocer los diferentes entornos internos y externos para poder identificar los diferentes problemas y necesidades de la comunidad.

Por lo tanto, se realizó un listado de carencias deficiencias o fallas con el uso de métodos, técnicas e instrumentos como la observación, la encuesta, el análisis documental y el uso de listas de cotejos; con estas acciones realizadas dentro del diagnóstico se pudo priorizar el problema y con su respectivo hipótesis acción para poder dar posibles soluciones por medio de la ejecución de un proyecto. A través de ello la necesidad de los estudios realizados como la factibilidad y viabilidad de un proyecto.

Capítulo II: En este capítulo da a conocer la fundamentación teórica que se refiere a temas que sustenta una investigación ya que dentro de esta fueron desarrollados los siguientes temas: ¿Qué es lúdico?, Técnicas de Enseñanza, Pedagogía y Administración Educativa, estos temas fueron desarrollados con base a la operacionalización de objetivos y con el uso de las normas APA en sus diferentes énfasis y el uso citas textuales y no textuales en autores y fuentes de información.

Capítulo III: En este capítulo trata sobre el Plan de Investigación- acción donde se describen todas las actividades, acciones y metas para alcanzar los objetivos en la ejecución del proyecto denominado: Guía Didáctica de motivación de juegos lúdicos a estudiantes del Instituto Nacional de Educación Básica INEB de Colonia la Verde, de Ciudad de Tecún Umán, Municipio de Ayutla, Departamento de San Marcos.

Durante la fase del capítulo se realizaron diferentes gestiones en instituciones y entes de apoyo para la ejecución del proyecto como técnicas para desarrollar juegos lúdicos, y las guías pedagógicas. Dentro del mismo se recopilaron informaciones para la elaboración de guías sobre los juegos lúdicos a un grupo de estudiantes del Instituto Nacional de Educación Básica colonia la Verde.

Capítulo IV: En este capítulo trata sobre la ejecución del plan en donde las actividades son ejecutadas para la entrega del proyecto y las diferentes descripciones de las actividades realizadas a través de un cuadro de doble entrada de actividades-resultados y productos y logros. Dentro de la misma contiene evidencias en la ejecución del proyecto, la sistematización de experiencias, actores, las acciones, implicaciones y las lecciones aprendidas por parte del Epesista.

Capítulo V: en este capítulo contiene la fase de evaluación en donde se calificaron cada uno las fases del EPS a través de la herramienta lista de cotejo.

Capítulo VI: En este capítulo contiene la fase del voluntariado que consiste en unas actividades de beneficio social.

CAPÍTULO I

DIAGNÓSTICO

INSTITUCIÓN AVALADORA: Supervisión Educativa Sector 1217.2

Reseña Histórica de la Supervisión Educativa sector 1217.2 de Ciudad Tecún Umán del Municipio de Ayutla, Departamento de San Marcos

1.1. Contexto

1.1.1. Aspecto Geográfico:

La Supervisión Educativa Sector 1217.2 se encuentra ubicada en 3ª calle y 6ª. Avenida zona 1, segundo nivel de la Escuela Oficial Urbana Mixta Numero 2 “Justo Rufino Barrios” Ciudad Tecún Umán, Ayutla, San Marcos. Para llegar al lugar de su ubicación se cuenta con calles y avenidas que están totalmente adoquinadas, pavimentadas, asfaltadas y en buen estado.

1.1.2. Aspecto Económico:

Cuenta con un presupuesto otorgado por la nación, el Estado a través del Ministerio de Educación paga sueldos y salarios al Supervisor Educativo, a la Secretaria y Asistentes del Supervisor Educativo en funciones, algunos pertenecen al renglón presupuestario 011 y otros renglón 022.

1.1.3. Aspecto Social:

La Supervisión Educativa del Sector Oficial se socializa con todas las dependencias de la Dirección Departamental de Educación, Gobernación, Salud Pública, Institutos Nacionales y Oficinas de otros sectores.

1.1.4. Aspecto Histórico:

En la década de los setenta los centros educativos del Municipio de Ayutla, eran atendidos por una Supervisión que tenía su Sede en el Municipio de Pajapita, la cual tenía a su cargo en el ramo educativo no solo Ayutla sino también municipios como Ocosingo, Pajapita, El Tumbador y San José El Rodeo; no fue, sino aproximadamente a inicios de la década de los ochenta cuando se instaló una Supervisión con sede en este Municipio de Ayutla, cuando ya la población escolar era más extensa, la cual tenía el número de distrito 65 a cargo de la Profesora Carlylie Maldonado de Nowell. Posteriormente cambió a distrito escolar 96-74 ya en la década de los noventa y fue asignada por un buen tiempo la Profesora de Enseñanza Media Alcira Argentina Flores de Mayorga.

Y no fue sino hasta finales de agosto de 2004 que por gestiones de 10 centros educativos; el municipio fue dividido en dos sectores, quedando en el sector 1217.1 la Profesora de Enseñanza Media Alcira Argentina Flores González y funcionando el sector 1217.2 como Coordinación Técnica Administrativa a cargo del Profesor de Enseñanza Media Manfredo Waldemar Chilel Pérez, con 22 establecimientos entre Oficiales y Privados de todos los niveles. A finales de enero de 2007 el Profesor de Enseñanza Media Chilel Pérez, solicita su traslado a otro municipio ya que la distancia que recorría para llegar a Tecún Umán era demasiada al ser originario de (San Pedro Sacatepéquez, San Marcos) sustituyéndolo el Licenciado Milton Constantino Girón Montiel originario del Municipio de Malacatán San Marcos, en agosto del año 2010 por gestión de cinco centros educativos del Sector 1217.1 se origina un tercer sector educativo funcionando hasta principios del mes de enero del 2011 fecha en la que el licenciado Milton Constantino Girón Montiel solicita su traslado a otro municipio; estando los dos sectores sin encargado el magisterio del Sector 1217.2 y 1217.3

proponen entonces respectivamente a la Dirección Departamental de Educación un tema para seleccionar a los nuevos encargados de la franja de Supervisión resolviéndole únicamente al sector 1217.2 al nombrar a la Licenciada Aida Rosalinda Morán Rodríguez y dándole formal posesión como comisionada de la Supervisión Educativa del Sector número doce diecisiete punto dos a partir del diecisiete de enero de dos mil once.

El 21 de enero del año 2013 con resolución No. 19 el PEM Elmer Uriel Maldonado Rivera tomo formal posesión como Coordinador Técnico Administrativo del sector 1217.2, a partir del 5 de enero del año 2016 tomo posesión el profesor Rómulo Augusto Tul Mazariegos para dirigir la supervisión Educativa sector 1217.2, teniendo a su cargo 33 establecimientos, habiéndose unificado el sector 2 a cargo de la Licda. Aida Rosalinda Morán con el sector 3 bajo función de la Licda Ruth Amarilis Barrios Carreto por decisión del Director Departamental de Educación Roelmer Antonio Cardona Fuentes.

1.1.5. **Misión:** El sector educativo es la institución que presta los servicios educativos con eficiencia y eficacia, buscando mejorar cuantitativa y cualitativamente la participación constante y comprometida de todos los sectores involucrados. Servir a las comunidades educativas, crear confiar y estar seguros que solo a través de la educación lograremos el bienestar de todos y todas.

1.1.6. **Visión:** Todas las acciones se enmarca en un modelo de gestión, eficaz, eficiente e inspirado en principios y valores éticos para atender a la población escolar del sector, en condiciones técnicas, físicas y pedagógicas adecuadas, que le preparen para la vida y el trabajo productivo. Ser una institución modelo que fomente la excelencia del servicio educativo, así

como el fortalecimiento de las reacciones interinstitucionales en el municipio.

1.1.7. **Metas Cualitativas:** Mejorar la calidad de acción y gestión educativa, mediante acciones de investigación, análisis, asesoramiento, orientación, promoción y evaluación del proceso educativo.

1.1.8. **Aspecto Político:**

La Supervisión Educativa, se considera la columna vertebral del Sistema Educativo en el sentido de ser aquella la que sostienen 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 entre las partes involucradas.

✚ **Cobertura:** La niñez y juventud tienen, sin distinción alguna, fácil acceso a programas escolares y extraescolares, pertinentes cultural y lingüísticamente.

Indicadores:

- Al final de la gestión se ha incrementado la matrícula escolar de estudiantes en los niveles de preprimaria, primaria y media, especialmente en poblaciones de sectores más vulnerables: Del 47.3 al 59.3 % en preprimaria Del 82 al 88 % en primaria Del 46 al 50% en ciclo básico Del 24 % al 28% en ciclo diversificado
- Al finalizar la gestión por lo menos el 9% de los jóvenes y adultos que actualmente están fuera del Sistema Educativo, han ingresado y permanecen en los servicios educativos extraescolares pertinentes.
- Al finalizar la gestión se ha incrementado la tasa de finalización en primaria en 7.1 puntos porcentuales del 71.7 al 78.8%.

Actividades:

- Incrementar la oferta pública del nivel preprimario y primario en las áreas rural y urbano marginales, a través de modalidades cultural y lingüísticamente pertinentes.
- Favorecer la asistencia y permanencia de niños y niñas del nivel preprimario y primario tendiendo a su universalización, mediante programas de apoyo y compensatorios a la economía familiar, en el marco de la gratuidad.
- Incrementar la oferta educativa pública del nivel medio, principalmente en las áreas rural y urbano marginales, flexibilizando la oferta educativa.
- Garantizar en todos los niveles el acceso y permanencia de la población escolar, mediante incentivos que favorezcan la economía familiar.
- Implementar programas de educación inicial en grupos piloto, a partir de las buenas prácticas y experiencias validadas en otras instituciones y comunidades, así como fortalecer las ya existentes.
- Crear estrategias emergentes para la ampliación de cobertura del subsistema extraescolar, con énfasis en migrantes y jóvenes excluidos, en los municipios con mayores índices de pobreza.

 **Calidad, equidad e inclusión:** La niñez y la juventud participan en programas de calidad y equidad con pertinencia cultural y lingüística.

Indicadores:

- Al final de la gestión se han implementado procesos metodológicos innovadores en los distintos niveles y modalidades del Sistema Educativo Nacional.
- Al finalizar la gestión se han incrementado en un 7% los servicios de atención de la niñez y juventud con capacidades especiales.

Actividades:

- Promover la calidad educativa mediante la implementación de programas de innovación metodológica, que garanticen estrategias eficaces para mejorar el aprendizaje en el aula.
- Implementar el Sistema Nacional de Acompañamiento escolar – SINAЕ
- Impulsar la educación bilingüe e intercultural en todos los niveles y modalidades, propiciando la metodología, el material y las condiciones idóneas para su efectiva implementación.
- Fortalecer los procesos de escuelas inclusivas para mejorar la calidad de la educación a las personas con necesidades educativas especiales.
- Asegurar la calidad de la Formación Inicial Docente -FID- y continúa (Programa Académico de Desarrollo Profesional Docente - PADEP/D), procurando el impulso del Sistema Nacional de Formación del Recurso Humano Educativo –SINAFORHE
- Reestructurar integralmente el nivel medio, desde lo organizativo hasta la entrega técnica, con una oferta educativa que permita atender en la diversidad y con pertinencia.
- Revisar el CNB en los niveles correspondientes, propiciando ajustes y adaptaciones que demande el contexto y su operativización.
- Fortalecer el desarrollo de destrezas en áreas específicas de recreación y deporte escolar.

 **Modalidades diversas de entrega escolar y extraescolar:** Los niños, jóvenes y adultos excluidos del Sistema Educativo Nacional son atendidos con una oferta educativa con pertinencia lingüística y cultural.

Indicadores:

- Al finalizar la gestión se ha incrementado el número de programas de atención, con pertinencia lingüística y cultural, a niños, jóvenes y adultos excluidos del sistema escolar y extraescolar.
- Al finalizar la gestión, se ha incrementado la tasa de promoción y retención en todos los niveles y modalidades.

Actividades:

- Evaluar la pertinencia de las modalidades de entrega del Sistema Educativo e identificar las buenas prácticas a nivel de aula, para su difusión e implementación.
- Implementar modelos de alternancia pertinentes para el grupo poblacional excluido del sistema, así como programas coherentes con la demanda laboral.
- Crear un modelo de atención educativa al migrante, facilitando acceso y acreditación.

 **Espacios dignos y saludables para el aprendizaje:** En los centros educativos oficiales del Sistema Educativo Nacional se han mejorado las condiciones de nutrición en la niñez, la infraestructura y las tecnologías en los centros educativos oficiales del Sistema.

Indicadores:

- Al finalizar la gestión, se repararon 485 aulas y construyeron 258, que incluyen servicios básicos en áreas urbanas y rurales del país.
- Al finalizar la gestión, el índice de desnutrición de la población escolar en el corredor seco y los municipios prioritarios se ha disminuido entre 3% y 5%.
- Al finalizar la gestión se ha incrementado el acceso a la tecnología informática en 7,781 centros de los diferentes niveles educativos.
- Al finalizar la gestión todos los centros educativos implementan diversas tecnologías para el aprendizaje.

Actividades:

- Crear espacios dignos y saludables para el aprendizaje, a partir de la identificación de necesidades y riesgos.
- Promover una cultura de mejoramiento del entorno escolar para generar condiciones saludables, con el apoyo de la comunidad educativa.
- Ampliar el acceso de los estudiantes a las tecnologías de información y comunicación con el fin de mejorar los aprendizajes y reducir la brecha digital.

4.4 Promover el uso de diversas tecnologías para el aprendizaje, en armonía con el entorno.

 **Gestión Institucional (transparente y participativa:** El Ministerio de Educación realiza una gestión eficiente y desconcentrada para lograr la descentralización con criterios lingüísticos y culturales.

Indicadores:

- Al finalizar la gestión, el Ministerio de Educación es eficiente en el uso del presupuesto y se refleja en el incremento de indicadores.
- Al finalizar la gestión, las 25 direcciones departamentales de educación –DIDEDUCs– han fortalecido sus capacidades administrativas y financieras para una eficiente y eficaz desconcentración con vistas a la descentralización.
- Al finalizar la gestión, se ha mejorado la eficiencia interna del Ministerio de Educación, lo cual se refleja en la promoción, retención y cobertura educativa.

Actividades:

- Reestructurar organizativamente al Ministerio de Educación a partir de un diagnóstico de funcionalidad.
- Renovar la coordinación interinstitucional e intersectorial, para el impulso oportuno de la agenda educativa.

- Asegurar una gestión eficiente, intercultural y transparente del Ministerio de Educación.
- Fortalecer la relación con el Consejo Nacional de Educación, para impulsar las políticas educativas.
- Fortalecer el Sistema Nacional de Información Educativa, desagregando variables lingüísticas y étnicas culturales en los diferentes subsistemas.

1.1.9. Aspecto de competitividad:

La finalidad del recién presentado plan de educación es garantizar la educación como un derecho de los pueblos guatemaltecos, para formar ciudadanos con identidad cultural que aporten a la convivencia intercultural y al desarrollo plural del país. Y el objetivo del mismo de facilitar que los estudiantes construyan aprendizajes pertinentes a su contexto socio-cultural y relevantes al desarrollo psicobiosocial. Dentro del apartado del marco filosófico de las políticas establecidas se encuentra desarrollada una visión macro, y que detalla principios orientadores no alejados de las líneas estratégicas, incluyendo ambos la obligación constitucional el Estado de proporcionar y facilitar educación a sus habitantes sin discriminación alguna.

1.1.10. Aspecto Filosófico:

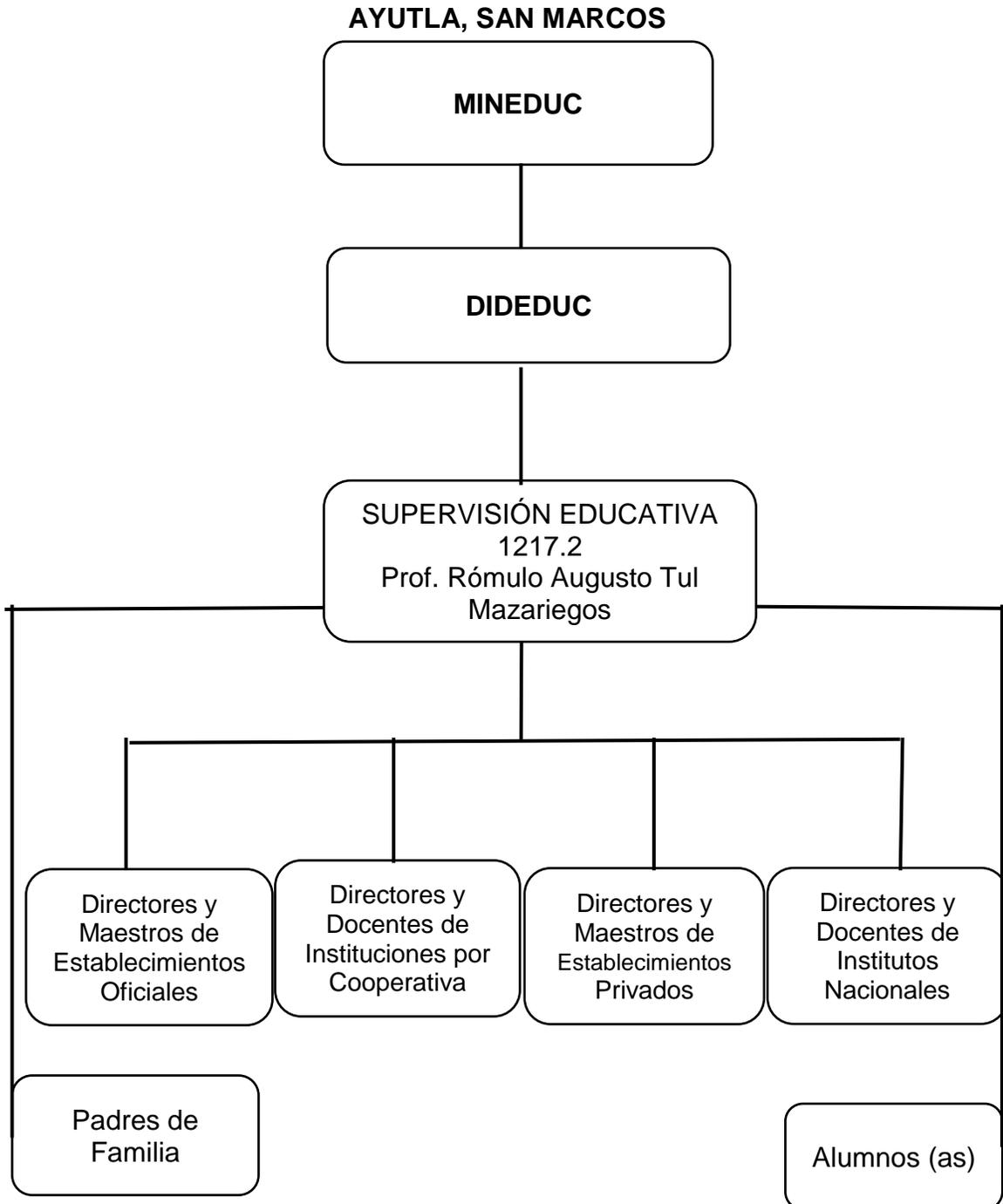
El fundamento filosófico de la razón de ser de la educación. Conviene insistir en la filosofía educativa guatemalteca basada en la concepción del hombre como ser en devenir que está haciéndose es decir, perfeccionando su naturaleza de persona. Y las políticas educativas son:

- Respetar la dignidad humana y consolidar un sistema educativo centrado en el hombre como sujeto del mismo.
- Fortalecer la vida en democracia propiciando la construcción de una sociedad participativa, pluralista y solidaria.

- Promover el fortalecimiento de la identidad cultural propia de cada uno de los grupos étnicos del país, de la convivencia respetuosa, mutuamente enriquecedora, entre los diferentes grupos étnicos del país y la identidad guatemalteca.
- Promover el compromiso de toda la comunidad guatemalteca para lograr su coparticipación responsable en el proceso educativo.
- Fortalecer la alfabetización y la post-alfabetización para impulsar el desarrollo nacional reconociendo el analfabetismo como un problema social.
- Incorporar modalidades innovadoras para la ampliación de la cobertura del sistema educativo.
- Promover el mejoramiento cualitativo del sistema educativo.
- Fortalecer la descentralización y regionalización del sistema educativo.

1.1.11. Estructura Organizacional

SUPERVISION EDUCATIVA, SECTOR 1217.2



PEM Rómulo Augusto Tul (2017)

1.1.12. RECURSOS

1.1.12.1 Humanos

- ❖ Supervisor Educativo
- ❖ Secretaria
- ❖ Directores
- ❖ Docentes
- ❖ Padres de Familia

1.1.12.2 Materiales

- ❖ Oficina
- ❖ Bodega
- ❖ Equipo de Cómputo
- ❖ Papel
- ❖ Sellos
- ❖ Tintas
- ❖ Escritorios de Trabajo
- ❖ Legislaciones
- ❖ Teléfonos

1.1.12.3 Financiero

- ❖ Aporte de Estudiantes Epesista
- ❖ Subsidiado por el Ministerio de Educación

1.2. Lista de carencias, ausencias o deficiencias

- ✓ La Supervisión Educativa carece de un de un local amplio, ventiladas e iluminadas.
- ✓ La Supervisión Educativa no cuenta con mucho mobiliario.
- ✓ La Supervisión Educativa carece de papel, tinta y organizadores de documentos.
- ✓ Dentro de las carencias se pudo observar la falta de Cañoneras para el servicio de docentes para capacitaciones.
- ✓ La Supervisión Educativa carece de personal operativo, para que realicen la limpieza de las oficinas y del mobiliario y equipo.

- ✓ La supervisión Educativa carece de un área específica para atención al público, que puedan tantos clientes internos como externos tener un espacio físico de espera.
- ✓ Carencias de medios de comunicación.

PROBLEMAS	CARENCIAS QUE LAS PRODUCEN	SOLUCIÓN
<p>Los docentes no tienen conocimientos para que los alumnos presten más atención a las clases. No cuentan con una guía de juegos lúdicos para que el alumno se interese más y tengan mayor motivación por las clases.</p>	<p>No cuentan con un material didáctico sobre juegos que puedan realizar y relacionar sus temas para que tengan una mejor clase motivacional.</p> <p>No cuentan con material bibliográficos dentro del plantel educativo.</p>	<p>Elaborar una Guía Didáctica de motivación de juegos lúdicos a estudiantes.</p>
<p>En el establecimiento se tiene falta de cañonera para tener proyecciones de carácter técnico y administrativo.</p>	<p>No se cuenta con personal capacitado para la elaboración y reproducción de cañonera.</p>	<p>Capacitaciones por parte de profesionales y la Epesista versado en la materia.</p>
<p>Carencia de recursos materiales propiamente de oficina.</p>	<p>Retardo en el envío del subsidio ofrecido por el MINEDUC a las Coordinaciones Educativas.</p>	<p>Gestión de actividades para la obtención de recursos económicos. (Realizadas en centros educativos delegados para el efecto).</p>

INSTITUCIÓN AVALADA: Instituto Nacional de Educación Básica, Colonia la Verde.

1.3. Contexto Institucional Instituto Nacional de Educación Básica, Jornada Vespertina, Colonia la Verde, municipio de Ayutla, departamento de San Marcos.

1.3.1. Ubicación Geográfica:

El Instituto Nacional de Educación Básica, Jornada vespertina, se encuentra ubicado en la 4ª. Avenida 13 calle zona 3 de colonia la Verde, Municipio de Ayutla, Departamento de San Marcos

1.3.2. Aspecto Económico:

Cuenta con un presupuesto otorgado por la nación, el Estado a través del Ministerio de Educación paga sueldos y salarios a los docentes y directora.

1.3.3. Aspecto Social:

La Institución Educativa del Sector Oficial se socializa con todas las dependencias de la Dirección Departamental de Educación, Gobernación, Salud Pública, Oficinas de la Supervisión Educativa, padres de familia y alumnos.

1.3.4. Aspecto Histórico:

El Instituto Nacional de Educación Básica, Jornada Vespertina, Colonia La Verde, Municipio de Ayutla, Departamento de San Marcos, en el año de 2009 por iniciativa de la Coordinadora Educativa Licda. Ruth Amarilis Barrios Carreto del Sector 1217.3 con el apoyo del Diputado Rodolfo Castañón, con el propósito de atender las necesidades educativas de la juventud de dicho Municipio, en vista que constituye un nivel de educación presencial dirigida a jóvenes de 12 a 18 años del ciclo de educación básica.

El centro educativo fue fundado el 01 de enero del año 2,010 según Resolución No. 241-2010 Ref. ROR/DDUP/celm emitida por la Dirección Departamental de Educación de San Marcos y con vigencia a partir del 01 de enero de 2,010, con lo cual se viabilizaron las acciones propias para la creación y funcionamiento del instituto en mención, bajo la Dirección

del Profesor Conrado Haroldo López Cuadros quien ejercerá sus funciones con sujeción a las leyes, reglamentos y disposiciones del Ministerio de Educación y 8 docentes, contratados en renglón presupuestario 021 y funciones para atender a la población estudiantil demandante de los servicios educativos del ciclo básico. Previo a las preinscripciones, según organización administrativa y técnica, el profesional asignado fue inducido al constructivismo para desarrollar acciones docentes conforme la demanda estudiantil.

Atiende el nivel de educación Media, ciclo básico, en las instalaciones que ocupa la EOUM. No. 3 Colonia La Verde funcionando 2 primeros, 2 segundos y 1 tercero, la dirección del Instituto ha funcionado en las instalaciones que ocupa el aula de segundo primaria. Por motivos de que no cuenta con un establecimiento propio.

Durante el transcurso del mismo año se cambia al Profesor Conrado Haroldo López Cuadros toma posesión la PEM Dulce María Hanea Denice Yaquelin Amilett Fuentes Pereda que por iniciativa y decisiones de la Coordinadora Educativa Licda. Ruth Amarilis Barrios Carreto del Sector 1217.3 decide cambiar al Profesor Conrado Haroldo López Cuadros como director del Instituto Nacional de Educación Básica quedando el mismo profesor como docente de la misma institución educativa.

En el año 2011 se cambia a la Profesora de Enseñanza Media Dulce María Hanea Denice Yaquelin Amilett Fuentes Pereda del cargo de directora, quedando como una docente del Instituto Nacional de Educación Básica tomando posesión el Profesor de Enseñanza Media José Alberto Barrios Albillo, funcionando con 4 secciones de primero, 2 secciones de segundo y 2 secciones de tercero básico.

Durante el año 2014 toma posesión la PEM Evelyn Yuliza Zapeta Donis que por iniciativa y decisiones del personal docente fue nombrada como directora y en el año 2016 toma posesión como directora la PEM Melvin Karina Cifuentes Ramos hasta que el Ministerio de Educación y

Supervisión Educativa requieran de sus servicios administrativos y técnicos en dicho establecimiento.

Contratados bajo el renglón 021

- **Personal Administrativo y docentes 2010**

Prof. Conrado Haroldo López Cuadros (Director)
Profa. Dulce María Fuentes Pereda (Sub-Directora)
Profa. Alison Becerra Mérida de Ruíz
Prof. Walter Francisco Ixcolin Sosa
Profa. Angélica María Artiaga Arango
Prof. Ubaldo Venancio Lux Barrios
Prof. Luis Alfonso Guzmán
Prof. José Alberto Barrios Albillo

- **Personal Administrativo y docentes 2011**

PEM José Alberto Barrios Albillo (Director)
PEM. Dulce María Fuentes Pereda (Sub-Directora)
Prof. Conrado Haroldo López Cuadros
MEP. Alison Becerra Mérida de Ruíz
PEM. Walter Francisco Ixcolin Sosa
Profa. Angélica María Artiaga Arango
PEM. Ubaldo Venancio Lux Barrios
Prof. Luis Alfonso Guzmán
PEM. Mónica Rocío Salazar Mazariegos
PEM. Melvin Karina Cifuentes Ramos

- **Personal Administrativo y docentes 2012**

PEM. José Alberto Barrios Albillo (Director)
PEM. Dulce María Fuentes Pereda (Sub-Directora)
PEM. Conrado Haroldo López Cuadros
MEP. Alison Becerra Mérida de Ruíz
PEM Walter Francisco Ixcolin Sosa
Bach. Luis Adolfo Guzmán
PEM. Marleny Judith Gonzalez

PEM. Melvin Karina Cifuentes Ramos

- **Personal Administrativo y docentes 2013**

PEM. José Alberto Barrios Albillo (Director)

PEM. Evelyn Yuliza Zapeta Donis

PEM. Melvin Karina Cifuentes Ramos

PEM. Marleny Judith Gonzalez

PEM. Manolo Enrique Navarro

PEM. Glendy Marleny Escobar

- **Personal Administrativo y docentes 2014**

PEM. Evelyn Yuliza Zapeta Donis (Directora)

PEM. Melvin Karina Cifuentes Ramos (Sub-Directora)

PEM. José Alberto Barrios Albillo

PEM. Marleny Judith Gonzalez

PEM. Manolo Enrique Navarro

PEM. Glendy Marleny Escobar

- **Personal Administrativo y docentes 2015**

PEM. Evelyn Yuliza Zapeta Donis (Directora)

PEM. Melvin Karina Cifuentes Ramos (Sub-Directora)

PEM. José Alberto Barrios Albillo

PEM. Marleny Judith Gonzalez

PEM. Manolo Enrique Navarro

- **Personal Administrativo y docentes 2016**

PEM. Melvin Karina Cifuentes Ramos (Directora)

PEM. Evelyn Yuliza Zapeta Donis (Sub-Directora)

PEM. José Alberto Barrios Albillo

PEM. Marleny Judith Gonzalez

PEM. Manolo Enrique Navarro

- **Personal Administrativo y docentes 2017**

PEM. Melvin Karina Cifuentes Ramos (Directora)

PEM. Evelyn Yuliza Zapeta Donis (Sub-Directora)

PEM. José Alberto Barrios Albillo

PEM. Marleny Judith Gonzalez

PEM. Manolo Enrique Navarro

- **Personal Administrativo y docentes 2018**

PEM. Melvin Karina Cifuentes Ramos (Directora)

PEM. Evelyn Yuliza Zapeta Donis (Sub-Directora)

PEM. José Alberto Barrios Albillo

PEM. Marleny Judith Gonzalez

PEM. Manolo Enrique Navarro

1.3.5. Visión: Ser una Institución Educativa la cual contribuya a la formación de estudiantes, aplicando metodologías innovadoras y al mismo tiempo poder alcanzar un excelente nivel académico, altos valores morales, espirituales, éticos y cívicos los cuales ayuden al desarrollo y desempeño de la sociedad guatemalteca.

1.3.6. Misión: Formar jóvenes con alta calidad académica, práctico y humanos, aptos con capacidad para continuar estudios superiores.

1.3.7. Objetivos:

1.3.7.1. Generales: Planificar la calidad de educación y hacer gestión sobre la educación.

1.3.7.2. Específicos: Mejorar la calidad de acción y gestión educativa, mediante acciones de investigación, análisis, asesoramiento, orientación y promoción,
Evaluación del proceso educativo.

1.3.8. Aspecto Político:

✚ **Cobertura:** La niñez y juventud tienen, sin distinción alguna, fácil acceso a programas escolares y extraescolares, pertinentes cultural y lingüísticamente.

Indicadores:

- Al final de la gestión se ha incrementado la matrícula escolar de estudiantes en los niveles de preprimaria, primaria y media, especialmente en poblaciones de sectores más vulnerables: del 47.3 al 59.3 % en preprimaria del 82 al 88 % en primaria del 46 al 50% en ciclo básico del 24 % al 28% en ciclo diversificado
- Al finalizar la gestión por lo menos el 9% de los jóvenes y adultos que actualmente están fuera del Sistema Educativo, han ingresado y permanecen en los servicios educativos extraescolares pertinentes.
- Al finalizar la gestión se ha incrementado la tasa de finalización en primaria en 7.1 puntos porcentuales del 71.7 al 78.8%

Actividades:

- Incrementar la oferta pública del nivel preprimario y primario en las áreas rural y urbano marginales, a través de modalidades cultural y lingüísticamente pertinentes.
- Favorecer la asistencia y permanencia de niños y niñas del nivel preprimario y primario tendiendo a su universalización, mediante programas de apoyo y compensatorios a la economía familiar, en el marco de la gratuidad.
- Incrementar la oferta educativa pública del nivel medio, principalmente en las áreas rural y urbano marginales, flexibilizando la oferta educativa.
- Garantizar en todos los niveles el acceso y permanencia de la población escolar, mediante incentivos que favorezcan la economía familiar.
- Implementar programas de educación inicial en grupos piloto, a partir de las buenas prácticas y experiencias validadas en otras instituciones y comunidades, así como fortalecer las ya existentes.

- Crear estrategias emergentes para la ampliación de cobertura del subsistema extraescolar, con énfasis en migrantes y jóvenes excluidos, en los municipios con mayores índices de pobreza.

 **Calidad, equidad e inclusión:** La niñez y la juventud participan en programas de calidad y equidad con pertinencia cultural y lingüística.

Indicadores:

- Al final de la gestión se han implementado procesos metodológicos innovadores en los distintos niveles y modalidades del Sistema Educativo Nacional.
- Al finalizar la gestión se han incrementado en un 7% los servicios de atención de la niñez y juventud con capacidades especiales.

Actividades:

- Promover la calidad educativa mediante la implementación de programas de innovación metodológica, que garanticen estrategias eficaces para mejorar el aprendizaje en el aula.
- Implementar el Sistema Nacional de Acompañamiento escolar – SINAЕ
- Impulsar la educación bilingüe e intercultural en todos los niveles y modalidades, propiciando la metodología, el material y las condiciones idóneas para su efectiva implementación.
- Fortalecer los procesos de escuelas inclusivas para mejorar la calidad de la educación a las personas con necesidades educativas especiales.
- Asegurar la calidad de la Formación Inicial Docente -FID- y continúa (Programa Académico de Desarrollo Profesional Docente - PADEP/D), procurando el impulso del Sistema Nacional de Formación del Recursos Humano Educativo –SINAFORHE

- Reestructurar integralmente el nivel medio, desde lo organizativo hasta la entrega técnica, con una oferta educativa que permita atender en la diversidad y con pertinencia.
- Revisar el CNB en los niveles correspondientes, propiciando ajustes y adaptaciones que demande el contexto y su operativización.
- Fortalecer el desarrollo de destrezas en áreas específicas de recreación y deporte escolar.

 **Modalidades diversas de entrega escolar y extraescolar:** Los niños, jóvenes y adultos excluidos del Sistema Educativo Nacional son atendidos con una oferta educativa con pertinencia lingüística y cultural.

Indicadores:

- Al finalizar la gestión se ha incrementado el número de programas de atención, con pertinencia lingüística y cultural, a niños, jóvenes y adultos excluidos del sistema escolar y extraescolar.
- Al finalizar la gestión, se ha incrementado la tasa de promoción y retención en todos los niveles y modalidades.

Actividades:

- Evaluar la pertinencia de las modalidades de entrega del Sistema Educativo e identificar las buenas prácticas a nivel de aula, para su difusión e implementación.
- Implementar modelos de alternancia pertinentes para el grupo poblacional excluido del sistema, así como programas coherentes con la demanda laboral.
- Crear un modelo de atención educativa al migrante, facilitando acceso y acreditación.

✚ **Espacios dignos y saludables para el aprendizaje:** En los centros educativos oficiales del Sistema Educativo Nacional se han mejorado las condiciones de nutrición en la niñez, la infraestructura y las tecnologías en los centros educativos oficiales del Sistema.

Indicadores:

- Al finalizar la gestión, se repararon 485 aulas y construyeron 258, que incluyen servicios básicos en áreas urbanas y rurales del país.
- Al finalizar la gestión, el índice de desnutrición de la población escolar en el corredor seco y los municipios prioritarios se ha disminuido entre 3% y 5%.
- Al finalizar la gestión se ha incrementado el acceso a la tecnología informática en 7,781 centros de los diferentes niveles educativos.
- Al finalizar la gestión todos los centros educativos implementan diversas tecnologías para el aprendizaje.

Actividades:

- Crear espacios dignos y saludables para el aprendizaje, a partir de la identificación de necesidades y riesgos.
- Promover una cultura de mejoramiento del entorno escolar para generar condiciones saludables, con el apoyo de la comunidad educativa.
- Ampliar el acceso de los estudiantes a las tecnologías de información y comunicación con el fin de mejorar los aprendizajes y reducir la brecha digital. Promover el uso de diversas tecnologías para el aprendizaje, en armonía con el entorno.

✚ **Gestión Institucional (transparente y participativa):** El Ministerio de Educación realiza una gestión eficiente y desconcentrada para lograr la descentralización con criterios lingüísticos y culturales.

Indicadores:

- Al finalizar la gestión, el Ministerio de Educación es eficiente en el uso del presupuesto y se refleja en el incremento de indicadores.
- Al finalizar la gestión, las 25 direcciones departamentales de educación –DIDEDUCs– han fortalecido sus capacidades administrativas y financieras para una eficiente y eficaz desconcentración con vistas a la descentralización.
- Al finalizar la gestión, se ha mejorado la eficiencia interna del Ministerio de Educación, lo cual se refleja en la promoción, retención y cobertura educativa.

Actividades:

- Reestructurar organizativamente al Ministerio de Educación a partir de un diagnóstico de funcionalidad.
- Renovar la coordinación interinstitucional e intersectorial, para el impulso oportuno de la agenda educativa.
- Asegurar una gestión eficiente, intercultural y transparente del Ministerio de Educación.
- Fortalecer la relación con el Consejo Nacional de Educación, para impulsar las políticas educativas.
- Fortalecer el Sistema Nacional de Información Educativa, desagregando variables lingüísticas y étnicas culturales en los diferentes subsistemas.

1.3.9. Aspecto de competitividad:

La finalidad del recién presentado plan de educación es garantizar la educación como un derecho de los pueblos guatemaltecos, para formar ciudadanos con identidad cultural que aporten a la convivencia intercultural y al desarrollo plural del país. Y el objetivo del mismo de facilitar que los estudiantes construyan aprendizajes pertinentes a su

contexto socio-cultural y relevantes al desarrollo psicobiosocial. Dentro del apartado del marco filosófico de las políticas establecidas se encuentra desarrollada una visión macro, y que detalla principios orientadores no alejados de las líneas estratégicas, incluyendo ambos la obligación constitucional el Estado de proporcionar y facilitar educación a sus habitantes sin discriminación alguna.

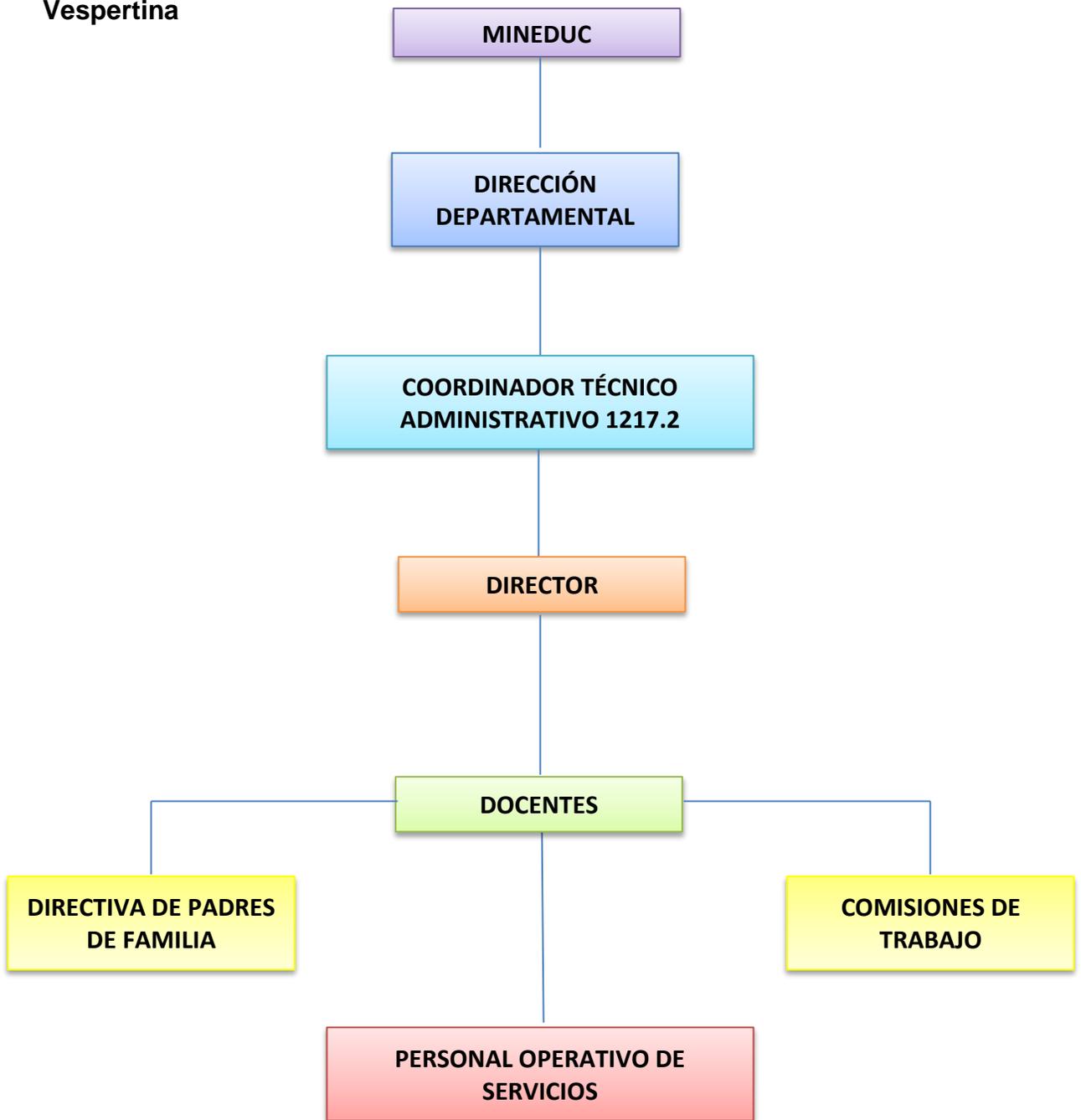
1.3.10. Aspecto Filosófico:

El fundamento filosófico de la razón de ser de la educación. Conviene insistir en la filosofía educativa guatemalteca basada en la concepción del hombre como ser en devenir que está haciéndose es decir, perfeccionando su naturaleza de persona. Y las políticas educativas son:

- Respetar la dignidad humana y consolidar un sistema educativo centrado en el hombre como sujeto del mismo.
- Fortalecer la vida en democracia propiciando la construcción de una sociedad participativa, pluralista y solidaria.
- Promover el fortalecimiento de la identidad cultural propia de cada uno de los grupos étnicos del país, de la convivencia respetuosa, mutuamente enriquecedora, entre los diferentes grupos étnicos del país y la identidad guatemalteca.

1.3.11. Estructura Organizacional

Organigrama del Instituto Nacional de Educación Básica Jornada Vespertina



PEM Karina Cifuentes (2017)

1.3.12. Recursos

Humanos:

- ✓ Supervisión Educativa Sector 1217.2
- ✓ Directora del Establecimiento Educativo
- ✓ Personal Docente
- ✓ Alumnos

Material y Equipo

- ✓ Aulas
- ✓ Computadoras
- ✓ Pupitres
- ✓ Cátedras
- ✓ Bibliografía de la Institución

Financieros:

- ✓ Fondos de gratuidad
- ✓ Esta institución cuenta con docentes contratados por el renglón 022

1.4. Lista de carencias, ausencias o deficiencias

- ✓ Falta de una guía didáctica sobre los juegos lúdicos de enseñanza del área de ciencias naturales y Tecnología a estudiantes del Ciclo Básico del Instituto Nacional de Educación Básica de Colonia la Verde, Ciudad Tecún Umán, Ayutla, San Marcos.
- ✓ Falta de motivación de los docentes hacia los estudiantes
- ✓ Falta de metodologías apropiadas para trabajar con los estudiantes.
- ✓ Falta de interés en el área de ciencias naturales
- ✓ Falta de una guía didáctica sobre el desarrollo de la inteligencia en el pensamiento lógico matemático
- ✓ Falta de bibliotecas para el fomento de la lectura
- ✓ Falta de educación sobre la sexualidad en los adolescentes
- ✓ Falta de control sobre el acoso escolar en los adolescentes
- ✓ Falta de Estudio de las soluciones a ciertos problemas matemáticos

- ✓ Falta de implementación de nuevas tecnologías de software para la enseñanza básica de los adolescentes.
- ✓ Falta de un mecanismo de control de Bulling
- ✓ Falta de un desarrollo de creatividad en adolescentes con problemas de aprendizaje
- ✓ Falta de creación de estrategias de docentes con el fin de mejorar aspectos de enseñanza.
- ✓ Falta de Utilización de TIC'S en la educación básica.
- ✓ Falta de una guía didáctica de valores a los adolescentes.
- ✓ Falta de mejoramiento en la administración de los procesos institucionales.
- ✓ Falta de mejoramiento del conocimiento de corrientes curriculares a docentes.
- ✓ Excesivo trabajo educativo a los adolescentes.
- ✓ No se trata de igual manera a todos los jóvenes de la institución

**1.5. Problematicación de las carencias y enunciado de hipótesis-acción
(Cuadro que visualice carencia, problema, hipótesis-acción)**

CARENCIAS	PROBLEMA	HIPOTESIS-ACCIÓN
Falta de una guía sobre los juegos lúdicos de enseñanza del área de ciencias naturales y Tecnología	¿Qué hacer para adquirir una guía de motivación de juegos lúdicos para los estudiantes del Instituto Nacional de Educación Básica de Colonia la Verde de Ciudad Tecún Umán, Municipio de Ayutla, Departamento de San Marcos?	Si se dan a conocer temas de motivación a través de juegos lúdicos con instrumentos de guías a grupos de estudiantes. Entonces se puede tener una mejor concentración y motivación para recibir las clases.

Falta de motivación de los docentes hacia los estudiantes	¿Cómo podemos incentivar a los docentes para que motiven a sus estudiantes?	Si la directora motivara a los docentes para trabajar Entonces los docentes trabajarían con mejor motivación con los estudiantes
Falta de metodologías apropiadas para trabajar con los estudiantes.	¿De qué manera podemos crear metodologías apropiadas para trabajar con los estudiantes?	Si los docentes se capacitaran mejor Entonces se trabajaría con metodologías apropiadas con los estudiantes.
Falta de interés en el área de ciencias naturales	¿Cómo podemos buscar una manera de incentivar a los jóvenes para que se interesen en el área de ciencias naturales?	Si el docente de Ciencias Naturales aplicara métodos para tener una clase motivada Entonces los alumnos tendrían mayor interés en el área.
Falta de una guía didáctica sobre el desarrollo de la inteligencia en el pensamiento lógico matemático	¿Qué hacer para incrementar en el adolescente un desarrollo de inteligencia en el pensamiento lógico matemático?	Si los docentes de primaria trabajaran con más entusiasmo Entonces los jóvenes desempeñarían un pensamiento lógico en las matemáticas.
Falta de bibliotecas para el fomento de la lectura	¿Cómo podemos fomentar la lectura en los adolescentes a través de una biblioteca?	Si todos trabajáramos juntos para obtener una mejor lectura Entonces podríamos crear

		bibliotecas para fomentar la lectura en los estudiantes
Falta de educación sobre la sexualidad en los adolescentes	¿Cuál es la importancia de fomentar en los adolescentes la educación sexual?	Si los docentes y padres de familia hablaran con los jóvenes sobre las relaciones sexuales Entonces se crearía una mejor educación de sexualidad en los adolescentes
Falta de control sobre el acoso escolar en los adolescentes	¿De qué manera el acoso escolar influye en el aprendizaje escolar?	Si todos los jóvenes y docentes trabajaran en mejor armonía solo Entonces no se tendría acoso escolar en los adolescentes
Falta de Estudio de las soluciones a ciertos problemas matemáticos	¿Cuáles estrategias podemos utilizar para el estudio de las soluciones a ciertos problemas matemáticos?	Si los docentes de primaria trabajaran con métodos en el área de matemáticas solo Entonces los adolescentes podrán resolver problemas matemáticos
Falta de implementación de nuevas tecnologías de software para la enseñanza básica de los adolescentes.	¿Cómo podemos hacer para implementar nuevas tecnologías de software para la enseñanza básica?	Si en el establecimiento se tuviese un salón de computo Entonces se implementaría la tecnología y como

		trabajar el software en los adolescentes.
Falta de un mecanismo de control de Bullyng	¿Qué mecanismo podemos utilizar para controlar el Bullyng?	Si los docentes tuvieran una guardia a la hora de recreo o salida y practicaran los valores solo Entonces se podrá controlar el Bullyng.
Falta de un desarrollo de creatividad en adolescentes con problemas de aprendizaje	¿Cómo podemos mejorar la creatividad en los adolescentes con problemas de aprendizaje?	Si en casa los padres de familia trabajaran con amor con los hijos y en el establecimiento les enseñáramos a usar su imaginación Entonces los jóvenes trabajarían con gran creatividad y no hubiera tantos problemas de aprendizaje.
Falta de creación de estrategias de docentes con el fin de mejorar aspectos de enseñanza.	¿De qué manera podemos crear estrategias para que el docente pueda trabajar con el fin de mejorar aspectos de enseñanza?	Si de parte de la Supervisión realizarán capacitaciones para orientar más al docente Entonces los docentes podrán trabajar mejores estrategias y aspectos de enseñanza.
Falta de Utilización de TIC'S en la educación básica.	¿Cómo se puede mejorar la utilización de las TIC'S en la educación básica?	Si en el establecimiento hubiese un centro de computación Entonces se mejoraría la

		utilización de las TIC'S y tendrían una mejor educación básica.
Falta de una guía didáctica de valores a los adolescentes.	¿Cómo podemos implementar una guía didáctica de valores a los adolescentes?	Si padres de familia fomentaran los valores y los docentes lo implementaran solo Entonces se tendría una buena guía didáctica sobre valores en los adolescentes
Falta de mejoramiento en la administración de los procesos institucionales.	¿A qué se deberá la falta de mejoramiento en la administración de los procesos institucionales?	Si los docentes le pusieran interés en los procesos administrativos institucionales Entonces se mejoraría las faltas administrativas.
Falta de mejoramiento del conocimiento de corrientes curriculares a docentes.	¿De qué manera podemos mejorar el conocimiento de las corrientes curriculares de los docentes?	Si las capacitaciones se trabajaran más seguido Entonces se mejoraría la falta que se tiene en el mejoramiento del conocimiento de corrientes curriculares.
Excesivo trabajo educativo a los adolescentes.	¿Cómo podemos mejorar para que los adolescentes no tengan excesivo trabajo por parte de los docentes?	Si los docentes trabajaran más en clases con los alumnos solo Entonces se puede mejorar el exceso

		trabajo educativo por parte de los docentes.
No se trata de igual manera a todos los jóvenes de la institución	¿Cómo contrarrestar la discriminación en el trato a los usuarios?	Si en casa se viviera más con amor y en el establecimiento se compartiera y trabajaran más en equipo Entonces se podría contrarrestar la discriminación a los usuarios.

1.5.1 Problema priorizado

Falta de una guía sobre los juegos lúdicos de enseñanza del área de ciencias naturales y Tecnología

1.5.2 Hipótesis-acción

PROBLEMA	HIPOTESIS-ACCIÓN
¿Qué hacer para adquirir una guía de motivación de juegos lúdicos para los estudiantes del Instituto Nacional de Educación Básica de Colonia la Verde, de Ciudad Tecún Umán, Municipio de Ayutla, Departamento de San Marcos?	Si se dan a conocer temas de motivación a través de juegos lúdicos con instrucción de guías a grupos de estudiantes. Entonces se puede tener una mejor concentración y motivación para recibir clases.

CAPITULO II FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1. ¿QUÉ ES LÚDICA?

(Jiménez, 2,002) Es un adjetivo calificativo, que se usa especialmente para catalogar todas las actividades que producen diversión a una persona, particularmente las que realiza como un juego en forma recreativa. El adjetivo se desprende de la palabra latina ludus, que designaba todo lo relativo al ocio, el entretenimiento o la diversión.

En el adulto el juego en general se sujeta a más reglas, aunque éstas siempre son aceptadas con libertad; y tienen la finalidad de evadirlo de la rutina y las preocupaciones habituales.

Antiguamente, se utilizaba el término para referirse a cualquier forma de recreo, diversión y pasatiempo, y en este sentido, se le llamaban ludi a los grandes festivales públicos romanos, en los que se mostraban las grandes dotes del adiestramiento militar o de la habilidad para tocar instrumentos musicales.

La palabra ludus designó en Roma, además, a la escuela elemental primaria y pública que allí se creó en el año III antes de Cristo. La estructuración en tres partes (una hasta los doce años, otra de los doce a los dieciséis y otra luego, para perfeccionar la oratoria), que perdura hasta hoy, fue fundada en ese entonces. El modelo de la gratuidad ludus logró que el alfabetismo en Roma llegara a niveles nunca antes alcanzados en la historia de la humanidad.

Lo lúdico como aporte a la educación no es nuevo; los antiguos romanos llamaban a las escuelas de primeras letras, “ludus”, y era un “magíster ludi”, el maestro que se encargaba de alfabetizarlos, haciéndolos jugar, con letras construidas con marfil o madera. Aprender jugando es una manera placentera, motivadora, y eficiente de hacerlo, usándose aquí la actividad lúdica con un fin específico.

2.1.1. Juego

El juego es una actividad inherente al ser humano. Dado que el juego viene antes de la cultura humana no es exclusiva de los humanos, ya que desde antes los animales también juegan.

Entre las conceptualizaciones más conocidas apuntamos las siguientes:

- **(Huizinga, 1938)** El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de —ser de otro modo— que en la vida corriente.
- **(P., 1982)** Es una forma privilegiada de expresión infantil.
- **(M., 1996)** Acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión.

Estos y otros autores como **(Caillois)** y **(Palos)** incluyen en sus definiciones una serie de características comunes a todas las visiones, de las que algunas de las más representativas son:

- El juego es una actividad libre: es un acontecimiento voluntario, nadie está obligado a jugar.
- Se localiza en unas limitaciones espaciales y en unos imperativos temporales establecidos de antemano o improvisados en el momento del juego.
- Tiene un carácter incierto. Al ser una actividad creativa, espontánea y original, el resultado final del juego fluctúa constantemente, lo que motiva la presencia de una agradable incertidumbre que nos cautiva a todos.

- Es una manifestación que tiene finalidad en sí misma, es gratuita, desinteresada e intrascendente. Esta característica va a ser muy importante en el juego infantil ya que no posibilita ningún fracaso.
- El juego se desarrolla en un mundo aparte, ficticio, es como un juego narrado con acciones, alejado de la vida cotidiana, un continuo mensaje simbólico.
- Es una actividad convencional, ya que todo juego es el resultado de un acuerdo social establecido por los jugadores, quienes diseñan el juego y determinan su orden interno, sus limitaciones y sus reglas.

Clasificación de los juegos según diversos autores

El universo del juego popular/tradicional es tan versátil que origina numerosos y distintos intentos de clasificación. Entre las muchas formas de clasificación, queremos destacar en primer lugar la tipología de:

(Caillois)

Los juegos pueden clasificarse según otro criterio, y fueron los griegos los que definieron cuatro tipos de juegos de los cuales salieron diversas variables a lo largo de la historia.

- **Agon** (competición) son los juegos de competencia donde los antagonistas se encuentran en condiciones de relativa igualdad y cada cual busca demostrar su superioridad (deportes, juegos de salón, etc.)
- **Alea** (suerte): juegos basados en una decisión que no depende del jugador. No se trata de vencer al adversario sino de imponerse al destino. La voluntad renuncia y se abandona al destino. (juegos de azar)
- **Mimicry** (mimesis): Todo juego supone la aceptación temporal, sino de una ilusión cuando menos de un universo cerrado, convencional y, en ciertos aspectos, ficticio. Aquí no predominan las reglas sino la simulación de una segunda realidad. El jugador escapa del mundo haciéndose otro. Estos juegos se complementan con la mímica y el disfraz.

- **linox** («remolino» en griego): juegos que se basan en buscar el vértigo, y consisten en un intento de destruir por un instante la estabilidad de la percepción, y de infligir a la conciencia lúcida una especie de pánico voluptuoso. En cualquier caso, se trata de alcanzar una especie de espasmo, de trance o de aturdimiento que provoca la aniquilación de la realidad con una brusquedad soberana. El movimiento rápido de rotación o caída provoca un estado orgánico de confusión y de desconcierto.

Estos cuatro grupos de juegos pueden situarse entre dos extremos, denominados “continuum”: son los conceptos de “paidia” (manifestaciones espontáneas del instinto lúdico) y “ludus” (una evolución de paidia en la que parecen convenciones y técnicas de actuación).

(Palos M.)

Profesor del INEF de Madrid de la asignatura de Juegos y deportes populares, elaboró en 1992 la siguiente clasificación basada fundamentalmente en criterios asociados al ámbito de la educación física:

1. De locomoción: carreras, saltos, equilibrios.
2. De lanzamiento a distancia: a mano, con otros elementos propulsivos.
3. De lanzamiento de precisión: bolos, discos, monedas...
4. De pelota y balón: baloncesto, fútbol.
5. De lucha: lucha, esgrima.
6. De fuerza: de levantamiento, transporte, de tracción y empuje...
7. Náuticos y acuáticos: pruebas de nado, vela, remo...
8. Con animales: luchas, caza...
9. De habilidad en el trabajo: agrícolas.
10. Diversos no se Clasifica en 2002 los juegos y deportes populares de Casilla León tomando como base los criterios utilizados por Moreno Palos.

(Burgués)

Revisando de forma crítica estas clasificaciones, afirma en 1996 que la complejidad morfológica y estructural del juego (popular-tradicional) se pone de manifiesto en los numerosos intentos de agrupación.

En la mayoría de las ocasiones las clasificaciones se construyen a partir de criterios superficiales, formales, sin elegir elementos realmente pertinentes y constitutivos de su estructura interna.

2.1.2. Juegos Lúdicos

Según **(Jiménez, 2,002)** Los juegos lúdicos favorecen en la infancia, la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales. El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. El mismo ayuda a conocer la realidad, permite al niño afirmarse, favorece el proceso socializador, cumple una función integradora y rehabilitadora, tiene reglas que los jugadores deben aceptar y se realiza en cualquier ambiente.

El juego es un motor en permanente funcionamiento para que cualquier niño o joven despliegue todo su potencial corporal, cognitivo, social y afectivo. Jugar con otros en forma dinámica, con gran compromiso motriz, constituye una de las actividades vitales por excelencia para lograr mejores niveles de socialización y comunicación directa, con los pares y con los adultos que se integran en el juego. La regla aceptada y compartida se convierte en un mediador de la convivencia y del respeto al otro, fundamentalmente en esta etapa de la vida en el que de joven comienzan su proceso de inserción en el mundo adulto. La escuela se convierte en estos casos, en el único lugar disponible para concretar esta posibilidad según **(Jiménez, 2,002)**

Es importante tener en cuenta las edades y sexo de los alumnos para seleccionar y proponer los juegos.

Asumir el juego desde el punto de vista didáctico, implica que este sea utilizado en muchos casos para manipular y controlar a los niños, dentro de ambientes escolares en los cuales se aprende jugando; violando de esta forma la esencia y las características del juego como experiencia cultural y como experiencia ligada a la vida. Bajo este punto de vista el juego en el espacio libre-cotidiano es muy diferente al juego dentro de un espacio normado e institucionalizado como es la escuela.

La lúdica es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento.

La lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego. La chanza, el sentido del humor, el arte y otra serie de actividades (baile, amor, afecto), que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos.

La lúdica es una manera de vivir la cotidianidad, es decir sentir placer y valorar lo que acontece percibiéndolo como acto de satisfacción física, espiritual o mental. La actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas.

Para (Motta, 2004) la lúdica es un procedimiento pedagógico en sí mismo. La metodología lúdica existe antes de saber que el profesor la va a propiciar. La metodología lúdica genera espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y

situaciones lúdicas. La lúdica se caracteriza por ser un medio que resulta en la satisfacción personal a través del compartir con la otredad.

En opinión de (Waichman, 2,000) es imprescindible la modernización del sistema educativo para considerar al estudiante como un ser integral, participativo, de manera tal que lo lúdico deje de ser exclusivo del tiempo de ocio y se incorpore al tiempo efectivo de y para el trabajo escolar.

Para (Torres, 2,004) lo lúdico no se limita a la edad, tanto en su sentido recreativo como pedagógico. Lo importante es adaptarlo a las necesidades, intereses y propósitos del nivel educativo. En ese sentido el docente de educación inicial debe desarrollar la actividad lúdica como estrategias pedagógicas respondiendo satisfactoriamente a la formación integral del niño y la niña.

2.2. Técnicas y métodos de enseñanza

Desde una perspectiva etimológica, (Nerici, 1,997) expresa que método es el camino para llegar a un fin.

Mena concibe el método de enseñanza como el conjunto de momentos y técnicas lógicamente coordinadas para dirigir el aprendizaje del alumno hacia determinados objetivos.

(Delgado, 1,991) Se suma a la misma interpretación cuando dice: "los métodos de enseñanza o didácticos son caminos que nos llevan a conseguir el aprendizaje en los alumnos, es decir, a alcanzar los objetivos de enseñanza. El método media entre el profesor, el alumno y lo que se quiere enseñar. El método es sinónimo de: Estilo de Enseñanza, Técnica de Enseñanza, Recursos de enseñanza y Estrategia en la práctica.

Y es que la gran mayoría de autores opina que el término método, es un concepto que aúna otros términos, y no es nada claro. Así, (Sacristán, 1,981) entiende en el término método como uno de los términos más confusos y polivalentes en su

significado; no posee una conceptualización clara y unívoca. Alrededor del mismo existe una diversa terminología propia de la metodología de enseñanza, que muchos autores utilizan indistintamente. Tal es el caso de Estrategia Metodológica o pedagógicas, Intervención didáctica, procedimiento de enseñanza, recursos de enseñanza, etc.

2.2.1. Principios didácticos

Los métodos y técnicas de la enseñanza, independiente de la teoría que los originen deben sujetarse a algunos principios comunes, teniendo en cuenta el desarrollo y madures pedagógica alcanzada hasta el presente.

Los siguientes son los principios y una breve descripción de algunos de ellos:

a. Principios de proximidad

Integrar la enseñanza lo más cerca posible en la vida cotidiana del educando.

b. Principios de dirección

Tornar claros y precisos los objetivos a alcanzar.

c. Principios de marcha propia y continúa

Procura respetar las diferencias individuales, no exigiendo la misma realización de todos los educandos.

d. Principios de ordenamiento

Con el establecimiento de un orden se busca facilitar la tarea de aprendizaje.

e. Principio de adecuación

Es necesario que las tareas y objetivos de la enseñanza sean acordes con las necesidades del educando.

f. Principios de eficiencia

El ideal; mínimo esfuerzo máxima eficiencia en el aprendizaje.

g. Principio de realidad psicológica

Previene que no se debe perder de vista la edad evolutiva de los alumnos, así como tampoco sus diferencias individuales.

h. Principio de dificultad o esfuerzo

Es preciso tener el cuidado de no colocar al educando ante situaciones de las que tenga posibilidades de salir bien. Pues el fracaso continuado es peor veneno para la criatura humana.

i. Principio de participación

El educando es parte activa y dinámica del proceso.

j. Principio de espontaneidad

Cualquier proceso emprendido debe favorecer las manifestaciones naturales del educando.

k. Principio de transparencia

El conocimiento aprendido debe replicarse en otras situaciones de la vida diaria.

l. Principio de evaluación

Con un proceso continuo de evaluación, el docente podrá identificar a tiempo dificultades en el proceso de aprendizaje.

m. Principio de reflexión

Inducir al pensamiento reflexivo en el alumno como parte integral de actuar del ser humano.

n. Principio de responsabilidad

Encaminar todo el proceso de enseñanza de modo que el educando madure en cuanto a comportamiento responsable.

2.2.2. Directivas didácticas

Es el conjunto de recomendaciones que el profesor o docente debe tener en cuenta siempre que trabaje con un grupo de alumnos.

Dentro de estas directivas didácticas están: tener en cuenta las ideas de los alumnos, incentivar la expresión libre y los debates al interior del grupo, cultivar la confianza con los alumnos dentro y fuera de la clase, manejo de los ritmos de clase y estar atento a la fatiga de los alumnos, crear ambiente agradable en clase, ser puntuales con la clase, atender con eficiencia las inquietudes estudiantiles,

buscar la comunicación adecuada con los alumnos, manejar con sabiduría tanto a los alumnos mediocres como a los llamados adelantados, etc.

Todas las anteriores directivas enmarcan en últimas el “deber ser” que debe reunir todo buen docente.

La apropiación que hagamos de lo anterior resulta trascendental para lograr el objetivo de formarnos de una manera eficiente y proactiva como docentes.

2.2.3. Método y técnica

Método viene del latín *methodus*, que a su vez tiene su origen en el griego, en las palabras (meta=meta) y (hodos=camino). Por lo anterior método quiere decir camino para llegar a un lugar determinado.

La palabra técnica es la sustantivación del adjetivo técnico que tiene su origen en el griego *technicus*, que significa conjunto de procesos de un arte o de una fabricación. Simplificando técnicas quiere decir cómo hacer algo.

2.2.4. Tipos de métodos

Método quiere decir “camino para llegar al fin”. Conducir el pensamiento o las acciones para alcanzar un fin, existen varios métodos aplicados a la educación:

a. Métodos de Investigación

Son los que buscan acrecentar o profundizar nuestros conocimientos.

b. Métodos de Organización

Destinados únicamente a establecer normas de disciplina para la conducta, a fin de ejecutar bien una tarea.

c. Método de Transmisión

Transmiten conocimientos, actitudes o ideales. Son los intermediarios entre el profesor y el alumno.

2.2.5. Plan de acción didáctica

O estrategia instruccional es el conjunto de todos los métodos, estrategias, recursos y formas de motivación usados durante la enseñanza y deben estar debidamente formulados.

2.2.6. Clasificación general de los métodos de enseñanza

Se clasifican teniendo en cuenta criterios de acuerdo a la forma de razonamiento, coordinación de la materia, etc. e involucran las posiciones de los docentes, alumnos y aspectos disciplinarios y de organización escolar.

a) Los métodos en cuanto a la forma de razonamiento

Se encuentran en ésta categoría el método deductivo, inductivo, analógico.

b) Los métodos en cuanto a la coordinación de la materia

Se divide en método lógico y psicológico.

c) Los métodos en cuanto a la concretización de la enseñanza

- ❖ Método simbólico verbalismo: si todos los trabajos de la clase son ejecutados a través de la palabra. Este método se presenta a las mil maravillas para la técnica expositiva.
- ❖ Método intuitivo: Cuando las clases se llevan a cabo con el constante auxilio de objetivaciones, teniendo a la vista las cosas tratadas o sus sustitutos inmediatos. (Pestalozzi). Elementos intuitivos que pueden ser utilizados: contacto directo con la cosa estudiada, experiencias, material didáctico, visitas y excursiones, recursos audiovisuales.

2.2.7. Métodos de enseñanza individualizada y de enseñanza socializada

Los métodos de enseñanza se clasifican en:

Métodos de enseñanza individualizada

Su objetivo máximo es ofrecer oportunidades de desenvolvimiento individual más eficiente, y llevar al educando a un completo desarrollo de sus posibilidades personales.

Las ventajas de este método son las siguientes:

- Materia subdividida en 3 grados de dificultad inferior, media y superior
- Establecen trabajos suplementarios de recuperación a alumnos atrasados
- Programa puede ser enriquecido para favorecer a alumnos aventajados
- Motivación más efectiva cuando alumno advierte que los objetivos de la enseñanza están efectivamente a su alcance.
- El esfuerzo exigido es el adecuado a la capacidad de cada alumno.
- Valoriza las diferencias individuales.

Este método propicia la socialización del alumno, pero su importancia es que ofrece que cada uno trabaje según sus posibilidades y peculiaridades.

Método de Proyectos

Creado por (Kilpatrick, 1918) basado en el análisis del pensamiento hecho por (Dewey) sobre el ensayo de una forma más efectiva de enseñar.

Lleva al alumno a la realización efectiva de algo, es activo y lo lleva para que realice, actúe es en suma determinar una tarea y que el alumno la realice. Ofrece pasos para solucionar problemas con la solución para la realización que da experiencia al alumno.

- Solución de problemas por realización.
- Carácter general o global abarca conjunto de disciplinas.
- Restringido abarca una o dos disciplinas.
- Desenvuelve espíritu de iniciativa, responsabilidad, solidaridad y libertad.
- Cadena organizada de actividades para realizar algo.

De acuerdo a este método se reconocen varios tipos de proyectos:

- ❖ Constructivo: Realiza algo concreto.
- ❖ Estético: Disfruta del goce de algo música, pintura.

- ❖ Problemático: Resuelve problema intelectual.
- ❖ Aprendizaje: Adquiere conocimientos, habilidades.

Este método propone que el alumno logre una situación de auténtica experiencia a la que está interesado. Las actividades tengan propósitos definidos. Haya una estimulación del pensamiento y el alumno observe para utilizar los informes e instrumentos, produciendo que los resultados del trabajo sean concretos y así mismo el alumno compruebe sus ideas a través de la aplicación de las mismas.

➤ **Plan Dalton**

Hecho por (Parkhurst, 1,920). Este plan se basa en la actividad individual y la libertad. El objetivo consiste en desenvolver la actividad individual e incentiva la iniciativa al dejar al alumno escoger los trabajos y el momento de realizarlos.

- ✚ Disciplina o materia tiene sala como laboratorio y se divide en asignaciones semanales, mensuales y anuales. El alumno hace contratos semanales en lo que está interesado, trabajando inmediatamente a su ritmo y posibilidades.
- ✚ Profesor a disposición cuando lo requieran y algunas materias como música, dibujo, educación física son tomadas en clases colectivas.

Este método tiene como particularidades que se dan conferencias del profesor con alumnos para organizar trabajos, también un boletín mural donde el profesor consiga instrucciones y las hojas de tareas como documento esencial del plan que contiene explicaciones sobre trabajos, ejercicios e indicaciones de fuentes de consulta.

Algunos inconvenientes que se presentan con este método es que acentúa exageradamente la individualidad. Tiene un carácter esencialmente individual.

➤ **Técnica Winnetka**

Por (Washburne), aplicada en las escuelas de Winnetka suburbio de Chicago. Busca conjugar las ventajas del trabajo individual con las del trabajo colectivo, sin perder las diferencias individuales.

Los principios de esta técnica son:

- 1 Enseñanza debe suministrar núcleo de conocimientos y habilidades al alcance del alumno.
- 2 Todo alumno tiene derecho a vivir su vida plena y felizmente.
- 3 Formación de la personalidad y la educación social para desarrollar imaginación y expresar originalidad.
- 4 Escuela debe desenvolver al educando en hábitos, sentimientos y actividades que resulten de la colaboración con la vida social.
- 5 Escuela debe desenvolver en el educando la alegría de vivir, el espíritu de solidaridad y el interés por el bienestar común.

Las partes del programa de actividades son: comprende nociones comunes y esenciales: historia, geografía, matemáticas.

➤ **Enseñanza por unidades o Plan Morrison**

Desarrollado por (Morrison) Las fases del plan empiezan por la exploración, donde se sondean los conocimientos, luego una presentación donde se expone el tema, sigue la fase de asimilación, en la cual el alumno amplía su conocimiento y continúa con una fase de organización, que es el trabajo de integración para culminar con una recitación, que es la presentación oral de la unidad.

❖ **Enseñanza programada**

Por (Skinner) de la Universidad de Harvard. Es el método más reciente para individualizar y permitir que cada alumno trabaje según su propio ritmo y posibilidades.

❖ **Enseñanza personalizada**

(Keller), defiende la tesis que cada educando debe desarrollarse y estudiar a su propio ritmo de aprendizaje.

2.2.8. Técnicas de Enseñanza

Hay muchas técnicas para hacer llegar nuestro conocimiento y lograr un aprendizaje apropiado.

a) Técnica expositiva

Consiste en la exposición oral, por parte del profesor; esta debe estimular la participación del alumno en los trabajos de la clase, requiere una buena motivación para atraer la atención de los educandos. Esta técnica favorece el desenvolvimiento del autodomínio y el lenguaje.

b) Técnica del dictado

Consiste en que el profesor hable pausadamente en tanto los alumnos van tomando nota de lo que él dice.

Este constituye una marcada pérdida de tiempo, ya que mientras el alumno escribe no puede reflexionar sobre lo que registra en sus notas.

c) Técnica biográfica

Consiste en exponer los hechos o problemas a través del relato de la vida que participan en ellos o que contribuyen para su estudio. Es más común en la historia, filosofía y literatura.

d) Técnica exegética

Consiste en la lectura comentada de textos relacionados con el asunto en estudio, requiere la consulta de obras de autores.

Su finalidad consiste en acostumbrar a leer las obras representativas de un autor, de un tema o una disciplina.

e) Técnica cronológica

Esta técnica consiste en presentar o desenvolver los hechos en el orden y la secuencia de su aparición en el tiempo.

Esta técnica puede ser progresiva o regresiva cuando los hechos son abordados partiendo desde el pasado hasta llegar al presente.

Regresiva cuando esos mismos hechos parten desde el presente en sentido inverso hacia el pasado.

f) Técnica de los círculos concéntricos

Consiste en examinar diversas veces toda la esfera de un asunto o una disciplina y, en cada vez, ampliar y profundizar el estudio anterior.

g) Técnicas de las efemérides

Efemérides se refiere a hechos importantes personalidades y fechas significativas. Por tanto pequeños trabajos o investigaciones relativas a esas fechas pueden ayudar al aprendizaje.

2.2.9. Aspectos fundamentales para un método o una técnica de enseñanza

Es labor del docente facilitar la organización mental del alumnado evitando que se desorienten por la presentación de los contenidos, teniendo claro cuáles son los objetivos ajustados a la realidad individual del alumno, así como dar el máximo esfuerzo como docente responsable de la formación individual y grupal de los alumnos.

2.3. Pedagogía

En la actualidad, la pedagogía es el conjunto de los saberes que están orientados hacia la educación, entendida como un fenómeno que pertenece intrínsecamente a la especie humana y que se desarrolla de manera social.

Muchos han sido los pedagogos que a lo largo de la historia han planteado sus teorías acerca de la educación, no obstante, entre todos ellos destacan figuras como la de (Freire). Este fue un educador de origen brasileño que se ha convertido en un referente dentro de esta citada ciencia.

No obstante, junto a dicha figura habría que destacar la de otros muchos compañeros que como él han expuesto sus teorías y visiones acerca de esta ciencia basada en la educación. Este sería el caso de (Gagné), (Habermas) o (Pavlov).

La pedagogía puede ser categorizada de acuerdo a diversos criterios. Suele hablarse de la pedagogía general (vinculada a aquello más amplio dentro del ámbito de la educación) o de pedagogías específicas (desarrolladas en distintas estructuras de conocimiento según los acontecimientos percibidos a lo largo de la historia).

Es importante distinguir entre la pedagogía como la ciencia que estudia la educación y la didáctica como la disciplina o el grupo de técnicas que favorecen el aprendizaje. Así puede decirse que la didáctica es apenas una disciplina que forma parte de una dimensión más amplia como la pedagogía.

La pedagogía es un conjunto de saberes que buscan tener impacto en el proceso educativo, en cualquiera de las dimensiones que este tenga, así como en la comprensión y organización de la cultura y la construcción del sujeto. Se llama pedagogo a todo aquel que se encarga de instruir a los niños. El término "pedagogía" se origina en la antigua Grecia, al igual que todas las ciencias primero se realizó la acción educativa y después nació la pedagogía para tratar de recopilar datos sobre el hecho educativo, clasificarlos, estudiarlos, sistematizarlos y concluir una serie de principios normativos.

Se presenta un conflicto al momento de definir Pedagogía: ¿Es una ciencia, un arte, una técnica, o qué? Algunos, para evitar problemas hablan de un "saber" que se ocupa de la educación. La pedagogía como arte: este autor niega que la pedagogía sea un arte pero confirma que la educación si lo es. Arte: "modo en que se hace o debe hacerse una cosa. Actividad mediante la cual el hombre expresa estéticamente algo, valiéndose, por ejemplo, de la materia, de la imagen o todo. Cada una de las ramas en que se divide una actividad.

La pedagogía como técnica: es un conjunto de procedimientos y recursos de que se sirve una ciencia o arte. La pedagogía puede, perfectamente y sin ningún problema ser considerada una técnica, pues son los parámetros y normas que delimitan el arte de educar

La pedagogía como ciencia: la pedagogía cumple con las características principales de la ciencia, es decir, tiene un objeto propio de investigación, se ciñe a un conjunto de principios reguladores, constituye un sistema y usa métodos científicos como la observación y experimentación. Las representaciones divergentes de ciencia y arte La ciencia: lo necesario, lo "objetivo", lo general, lo universalmente comprendido, lo claro y distinto. Lo que es. La ley. Lo definido en un lenguaje y asegurado por un método. Lo predecible. Obra de un sujeto universal que suspende valores y pasiones.

- El arte, lo ilimitado, lo "subjetivo", lo único, lo abierto, lo múltiplemente interpretable, lo misterioso.
- Los múltiples lenguajes y procesos. Lo impredecible. Obra de un sujeto histórico y psicológico, con valores y pasiones.
- Animismo como opción La razón es muy sencilla: la pedagogía es, a la vez, ciencia y arte de la educación.

Tener una base teórica sobre pedagogía y educación es necesario para desarrollar de forma apropiada las habilidades inherentes al rol docente. Conoce una selección de 6 reconocidos autores en materia de educación y pedagogía que Universidad Perú comparte.

(Piaget) (1896-1980) fue un filósofo y educador suizo, reconocido a nivel mundial por su trabajo en psicología evolutiva. Gracias a sus estudios, Piaget descubrió que existen diferentes estadios de desarrollo en los niños. Esto permite identificar 4 estados cognitivos: ´

1. sensorio-motor (de 1 a 5 años),
2. preoperatorio (de 2 a 7 años),
3. operaciones concretas (de 7 a 11 años) y
4. operaciones formales (12 años en adelante).

¡Consigue el libro "El lenguaje y el pensamiento del niño pequeño"!

(Rousseau) (1712-1778) es uno de los autores más reconocidos de la época de la Ilustración. Filósofo, escritor y músico, Rousseau afirma que la educación es una forma de dominio social. Unos se imponen sobre otros mediante el conocimiento. ¡Descubre "El contrato social" en Amazon!

(Decroly) (1871-1932), médico belga, introdujo la relación que existe entre globalización e intereses. Centra sus estudios en el análisis de la percepción infantil. A partir de los intereses de los niños, explica los procedimientos de captación de la realidad de los mismos, que se dan a través de las totalidades. Siguiendo la misma línea, Decroly afirma que es necesario aplicar métodos educativos que estén en sintonía con la forma de percibir el mundo de los individuos. ¡Consigue "La función de globalización y la enseñanza" en Amazon!

(Vygotsky) (1896-1924) destacó durante toda su obra la importancia del entorno en el desarrollo de los niños, oponiéndose a la teoría respaldada por Piaget. El autor considera al medio social como pieza clave en el proceso de aprendizaje. La actividad social permite explicar los cambios en la conciencia de los alumnos. ¡Descubre más sobre Vygotsky en el libro "Pensamiento y lenguaje"!

(Freinet) (1896-1966) fue un maestro francés creador de la escuela nueva. Propone una pedagogía vinculada de forma directa a los intereses de los niños, colocándolos en un rol activo. Se construye una escuela que tiene en cuenta la vida familiar y la del pueblo, generando una pedagogía única que vincula a la escuela con el medio social. Freinet es creador de actividades artísticas de motivación y expresión. ¡Consigue el libro "Técnicas Freinet de la escuela moderna" para conocer en profundidad su teoría!

(Freire) (1921-1997) es el creador de una pedagogía en la que los individuos se forman a través de situaciones de la vida cotidiana. La pedagogía libertadora de Freire plantea dos momentos diferentes. En la primera etapa el individuo deberá tomar conciencia de la realidad en la que vive, como ser sujeto de opresión. En

un segundo momento, los oprimidos lucharán contra los opresores para liberarse. ¡Accede a más información en su conocida obra "Pedagogía del Oprimido"!

2.3.1. La Pedagogía y la Educación.

Para lograr lo anterior nos trazamos los siguientes objetivos:

Objetivos

- Analizar si la Pedagogía es o no una ciencia.
- Distinguir las diversas clasificaciones de la Pedagogía.
- Diferenciar los conceptos de Educación y Pedagogía.
- Visualizar la educación que debemos tener.
- Analizar la educación dentro de este contexto

La Pedagogía. ¿Es o no una ciencia?

Algunos autores definen a la pedagogía como ciencia, arte, saber o disciplina, pero todos están de acuerdo en que se encarga de la educación o también puede decirse que la pedagogía es un conjunto de normas, leyes o principios que regulan los aprendizajes en el proceso educativo.

Como puntualiza (Lemus, 1969), la pedagogía es una disciplina que tiene por objeto el planteo, estudio y solución del problema educativo. Por tanto, para este autor es claro que la pedagogía es ciencia en cuanto tiene un objeto de estudio propio, hace uso de métodos generales, y el resultado de sus estudios y de sus hallazgos forma un sistema de conocimientos regulado por ciertas leyes.

Para poder contextualizarla y fundamentar científicamente su teoría, afirmaremos –según (Petrus, 1997) que su objeto material es la educación y su objeto formal lo constituye el conocimiento del fenómeno educativo. Otros autores, como Ortega y Gasset, ven la pedagogía como una corriente filosófica.

(Hernández, 2003) expone que, en el campo de las ciencias sociales, el sujeto y el objeto de la investigación (el ser humano) coinciden, y el investigador forma parte del mundo que estudia, de manera que no podemos alcanzar la objetividad que se pretende en la ciencia, ni aun en las ciencias naturales.

De acuerdo con (Marqués, 2002) se han planteado las siguientes posiciones:

1. Un primer grupo que considera a la pedagogía como única ciencia de la educación, donde las demás ciencias relacionadas con la educación serían simples ramas de aquella y por tanto son denominadas “ciencias pedagógicas”.
2. Otro grupo de autores, si bien consideran a la pedagogía como la ciencia general de la educación, no tiene inconveniente en admitir la existencia de otras “ciencias de la educación”, pero sin otorgarles carácter independiente respecto de la primera.
3. En tercer nivel encontramos a quienes admiten la existencia de un conjunto de ciencias relacionadas con la educación, pero independientes entre sí como disciplinas científicas.
4. En último extremo estarían quienes otorgan el calificativo de “ciencias de la educación” a toda ciencia relacionada con la educación, directa o indirectamente, aunque no la tengan como objeto específico de estudio.

(Meza, 2002) Considera que la pedagogía tiene claramente rango de ciencia, principalmente a partir de la emergencia del enfoque crítico, por el cual se constituye en una ciencia en la que importa la subjetividad del ser humano, en la que se toma en cuenta el contexto cultural y las formas de interacción de las personas en él y que reconoce que el concepto de verdad tiene relación con la visión de mundo de cada persona.

(Bedoya, 2002) También considera a la pedagogía como ciencia social donde se entrecruzan el acontecer histórico y el social.

La pedagogía, desde mi punto de vista, es considerada como la principal ciencia de la educación que se nutre de las llamadas “ciencias auxiliares de la pedagogía”, pues la educación es un proceso complejo con numerosas facetas. Entre otras, podemos mencionar.

(Bedoya, 2002) Nos aclara que la pedagogía debe dar una orientación teórica, epistemológica y científica a la práctica educativa; es decir, debe dar cuenta, cuestionar y explicar el fenómeno educativo en su totalidad.

Clasificaciones de la pedagogía

La pedagogía ha evolucionado. Visualicemos algunas corrientes que la han caracterizado en el tiempo:

1. Conductista: El profesor es un transmisor de contenidos. Las actividades giran en torno a este, en forma unilateral. Se priorizan la memoria y los aprendizajes mecánicos, dejando de lado la comprensión, la crítica y la reflexión. La evaluación se limita a los exámenes cuantitativos y las clases se dirigen al alumno promedio, sin considerar las diferencias individuales, pues la enseñanza solo persigue moldear la conducta.
2. Constructivista: Esta supone grupos relativamente pequeños así como docentes altamente capacitados y la disponibilidad de recursos didácticos no tradicionales. La evaluación es integral y la enseñanza es constructora de sentido desde el estudiante. Este tipo de pedagogía se propone en nuestros programas educativos, y presenta mejoras significativas con respecto a la anterior, que nos guste o no sigue prevaleciendo en muchos recintos educativos.
3. Crítica. Esta propone una transformación de las prácticas y de los valores educativos, y aún más, el cambio de las estructuras sociales. Esta no

propone una investigación acerca de la educación, sino en y para la educación, donde el docente debe renunciar a su papel autoritario dentro de la clase y propiciar la transformación de las prácticas y de los valores educativos en su aula partir de un proceso educativo basado en la interacción entre iguales, donde se vincula el proyecto educativo con el ámbito de la comunidad. Estamos lejos de lograr este tipo de pedagogía, pero podemos ir buscando transformaciones que la propicien.

Otros estudios realizan clasificaciones según su objeto de estudio. (Contreras)
La clasifica así:

Normativa: Establece normas, reflexiona, teoriza y orienta el hecho educativo. Es eminentemente teórica y se apoya en la filosofía. Se divide en dos grandes ramas:

- a) La filosófica, que estudia el objeto de la educación, los ideales y los valores que constituyen la axiología pedagógica y los fines educativos.
- b) La tecnológica, que estudia aspectos como la metodología que da origen a la pedagogía didáctica, y la estructura que constituye el sistema educativo.
- c) Descriptiva: Estudia el hecho educativo tal como ocurre en la realidad. Es empírica y se apoya en la historia. Estudia factores educativos: históricos, biológicos, psicológicos y sociales.
- d) Psicológica: Se sitúa en el terreno educativo y se vale de las herramientas psicológicas para la transmisión de los conocimientos.
- e) Teológica: Es la que se apoya en la verdad revelada inspirándose en la concepción del mundo.

Por otro lado, (Hernández, 2003), basándose en otras categorías, la clasifica así:

- ❖ artística: reflexión, métodos y técnicas referentes a la enseñanza de las artes.
- ❖ audiovisual: acción y reflexión fundadas sobre los nuevos métodos de enseñanza, formación y educación.

- ❖ Curativa escolar: medidas educativas para ayudar a estudiantes con dificultades en el aprendizaje.
- ❖ De apoyo: Asiste a estudiantes con dificultades a la hora de satisfacer requisitos del programa escolar.
- ❖ experimental: Estudia el problema educativo con base en la investigación científica.
- ❖ De la experiencia: Enfatiza la autoeducación, la participación activa del educando.
- ❖ Científica: corriente constituida por el conjunto de investigaciones y resultados obtenidos de una investigación educativa.

Educación y Pedagogía. Dos conceptos diferentes

De acuerdo con lo expuesto en el apartado anterior, debemos saber diferenciar los términos “educación” y “pedagogía”.

La educación la consideramos como la acción de educar, en tanto que la pedagogía estudia a la educación, estudia el hecho educativo. Aunque son términos diferentes, se complementan. Como plantea (Lemus, 1969) sin la educación no habría pedagogía pero sin pedagogía la educación no tendría carácter científico, viéndola como intencional y sistemática.

A veces se tiende a confundir los términos o a no tener claros los límites entre uno y otro; por eso, se considera necesario delimitar las semejanzas y diferencias pertinentes. Según (Contreras) (s.f.), las diferencias principales son las que se muestran.

Educación.

Platón define la educación como un proceso de perfeccionamiento y embellecimiento del cuerpo y del alma.

(Bernardini, 1,984), ve la educación como un proceso que lleva a cabo cada persona, del cual es sujeto y objeto, y puede ser orientado o ayudado por otras personas; específicamente la familia cumple un papel importante. Coincido con esta definición y la ampliaría respondiendo a la pregunta “¿Qué es educar?” Educar es un proceso que consiste en enseñar y dura toda la vida.

Ubicándonos en el proceso educativo, según (Cordero, 1993) este se mueve entre el ser y el deber ser, haciendo del logro presente el punto de partida hacia una nueva meta.

En este campo de la educación, han tenido incidencia algunos sistemas filosóficos que menciona (Hernández, 2003).

1. Idealismo: Los principales representantes fueron Platón, Hegel, Kant y Gentile. La educación debe favorecer la formación del hombre perfecto. La realidad (mundo exterior a la conciencia) no tiene incidencia en el hecho educativo.
2. realismo: Considerado como reacción al idealismo. Entre los representantes más destacados se encuentran Herbart, Russell y Locke.
3. Progresismo: Aplica los principios del pragmatismo y rechaza la enseñanza tradicional que se realiza mediante repetición. (Dewey) fue su principal promotor, abogando por una educación activa que se relacionara con los intereses de los estudiantes, fomentando la cooperación y no la competencia.
4. esencialismo: Se pone énfasis en el currículo escolar. El qué y el cómo de la educación son parte de sus preocupaciones básicas. La iniciativa es del maestro; el alumno recobra su actitud pasiva.
5. Socialismo: El proceso de aprendizaje debe orientarse a desmitificar la sociedad burguesa. El trabajo pedagógica se relaciona con el trabajo ideológico.

6. Liberacionismo: Se origina por las ideas de Freire que concibe la educación como concienciadora, donde enseñar no es transferir conocimientos.

Abogamos hoy por una educación liberadora, que deje atrás el currículo que compartimenta los conocimientos, que da valor solo a la racionalidad abstracta lógico-matemática y que deja de lado el espíritu crítico, los valores éticos y la criticidad del estudiante. Debemos buscar una educación con influencias de pensamientos como el de Pablo Freire o como el de Lombardo Radice, que ve en la educación descubrimiento y creación continua, imbuida de valores estéticos y morales que respondan a los intereses del educando, pero relacionados con el mundo exterior, en estrecha vinculación con el medio ambiente (Bernardini S. y., 1984).

Detengámonos en un autor como (Freire). En su libro Pedagogía de la esperanza, este autor nos deja claro que cada persona concibe la educación en forma diferente dependiendo de su contexto y experiencia; por lo tanto, el docente debe respetar los conocimientos del educando, ya que el aprendizaje es un acto creador donde tanto este como aquel adquieren más conocimiento del proceso.

(Gardner), por su parte, destaca que la escuela tradicional no solo sobrevalora las inteligencias lógico-matemática y lingüística, sino que además no promueve el desarrollo de otras inteligencias como la intrapersonal y la interpersonal, tan importantes para lograr uno de los pilares fundamentales de la educación, mencionados por (Delors): Aprender a vivir juntos. Ya sea educación formal o informal, intencional o no, debe preocuparse por la formación integral de los individuos, capaces de vivir en una sociedad dentro de sus valores éticos y normas morales.

Vivimos hoy en un mundo posmodernista, un mundo donde no existen verdades absolutas y todo es cuestionado, que nos deja sin el conocimiento de las verdades últimas. Este mundo actual, según (Rojas, 1992), se ve influenciado por el materialismo, el hedonismo, la permisividad, el relativismo y el consumismo.

Podemos mencionar también que se estimulan valores como el respeto a la diversidad, a las minorías, a lo local, a la cultura popular, pero ¿cuánto de esto se traduce en una realidad en nuestros recintos educativos.

2.4. La administración educativa.

Tomando en consideración el comentario presentado por (Jimenez, 2003), la administración educativa ha de ser un instrumento dinámico, capaz de convertir la organización en una actividad efectiva, concebida como un sistema de vasos comunicantes, y que la oficina central sea órgano de servicio en donde se coordinen y se unifiquen las diferentes labores de toda una comunidad educativa. En este punto, la administración general cuenta con una rama denominada administración educativa, la cual imprime orden a las actividades que se realizan en las organizaciones educativas para el logro de sus objetivos y metas. Puede afirmarse que esta disciplina es un instrumento que ayuda al administrador a estudiar la organización y estructura institucional educativa, y le permite orientar sus respectivas funciones.

A continuación se presentan una serie de definiciones propuestas por varios autores sobre lo que es, según el criterio de cada uno, la administración educativa:

(Jimenez, 2003) Es un proceso integrado por medio del cual se traza una política educativa encaminada al logro de los fines claramente determinados, con base en las necesidades del país y en las aspiraciones del grupo, tomando en cuenta las características de la época. Es un sistema en el que cada elemento, es parte vital y guarda estrecha relación con los demás.

(Diaz, 2003) Es un medio para lograr los objetivos que se persiguen.

(Rodríguez, 2008) Es una disciplina híbrida, dejando de ser un simple esquema de la inversión, costos y ganancias que se mueven en la esfera del concepto económico, contando ahora con diferentes nociones capaces de interpretar el hecho educacional, de una racionalización, y optimización de los recursos

educativos en beneficio de la idea del desarrollo del conjunto social. Del mismo modo, los educadores se ven impulsados a prestar atención al proceso administrativo de sus instituciones y a fijar sus objetivos dentro del realismo que ese proceso impone, sin minimizar su afán de formar al ser humano y de instruirlo en las habilidades que la comunidad reclama.

(García, 2008) Es el proceso de obtención de resultados y de realización de acciones bastante concretas.

(Vásquez, 2012) Es la ciencia que planifica, organiza, dirige, ejecuta, controla y evalúa las actividades de las instituciones educativas.

(Ruíz, 2006) Es aquella que está referida a la dirección de la institución misma; al uso y ejercicio estratégico de los recursos humanos, intelectuales, tecnológicos y presupuestales; a la proyección de necesidades humanas futuras; a la previsión estratégica de capacitación del recurso humano y la formación docente; a la vinculación con el entorno; la generación de identidad del personal con la organización; la generación de una visión colectiva de crecimiento organizacional en lo colectivo, individual, profesional y el principio de colaboración como premisa de desarrollo.

(Galué, 2008) Es la que estructura y utiliza un conjunto de recursos orientados hacia el logro de metas, para llevar a cabo tareas en un entorno organizacional. Esta se aplica en cualquier organización social o empresa, puesto que en todas se requiere de saber cómo, cuándo, por qué... a provechar y utilizar todo recurso que nos lleve a la satisfacción de necesidades para esa organización o empresa.

2.4.1. PRINCIPIOS Y FUNCIONES DE LA ADMINISTRACIÓN EDUCATIVA

La educación y su comunidad o actores (alumnos, docentes, institución, etc.) necesitan de un proceso que los ayude a alcanzar sus objetivos. En este punto, la Administración general cuenta con una rama denominada Administración educativa, la cual imprime orden a las actividades que se realizan en las organizaciones educativas para el logro de sus objetivos y metas.

La administración escolar está dirigida a la ordenación de esfuerzos; a la determinación de objetivos académicos y de políticas externa e interna; a la creación y aplicación de una adecuada normatividad para alumnos, personal docente, administrativo, técnico y manual, con la finalidad de establecer en la institución educativa la de enseñanza-aprendizaje y un gobierno escolar eficiente y exitoso.

Ciertos autores definen la Administración educativa como la “ciencia que planifica, organiza, dirige, ejecuta, controla y evalúa las actividades que se desarrollan en las organizaciones educativas, dirigidas a desarrollar las capacidades y el desarrollo de los discentes”; esta disciplina trata de organizar el trabajo del personal escolar (docentes, administrativos, etc.), y el manejo de recursos físicos, financieros, tecnológicos y pedagógicos, ente otros, para cumplir con el currículo definido por la sociedad educativa.

Otros autores conceptualizan la Administración educativa como “la aplicación racional y sistemática de los principios y las teorías de la administración general al manejo de organizaciones educativas”; pues esta disciplina busca resolver en una organización educacional la asignación y coordinación de los distintos recursos con los que ella cuenta, sean estos materiales, financieros, tecnológicos, académicos, con el fin de lograr los objetivos y metas trazados por la institución.

Principios

Las administraciones educativas están obligadas a ser responsables y sostenibles, es decir, deben contar con principios bien definidos y aplicables, pues las mismas sostienen un sin número de relaciones y su producto, los graduados o profesionales, serán su reflejo cuando se inserten laboralmente en la sociedad.

Con base a lo anterior, (Taylor) le imprimió cuatro principios a la Administración general, aduciendo que los mismos eficientan el trabajo productivo dentro de las organizaciones, y son: análisis científico del trabajo, selección de personal, administración de la cooperación y supervisión funcional.

Pero en lo concerniente a la administración educativa, la UN Global Compact, propone los siguientes seis principios para eficientar las organizaciones escolares:

- 1- Desarrollar las capacidades de los alumnos para que sean los futuros generadores de valor sostenible para las empresas y la sociedad en general, y a trabajar para una economía global integrada y sostenida.
- 2- Incorporar en las actividades académicas y planes de estudio los valores de la responsabilidad social mundial, tal como se refleja en iniciativas internacionales, como es el caso del Pacto Mundial de Naciones Unidas.
- 3- Crear marcos educativos, materiales, procesos y entornos que permitan experiencias eficaces de aprendizaje para un liderazgo responsable.
- 4- Comprometerse con una investigación conceptual y empírica de que los avances en nuestra comprensión sobre el papel, la dinámica y el impacto de las corporaciones en la creación de valor sostenible social, ambiental y económico.
5. Interactuar con los directores de las corporaciones empresariales para ampliar el conocimiento de sus desafíos en el cumplimiento de las responsabilidades sociales y ambientales y para explorar conjuntamente efectivos de enfrentar tales desafíos.
- 6- Facilitar y apoyar el diálogo y el debate entre los educadores, negocios, gobierno, consumidores, medios de comunicación, organizaciones de la sociedad civil y otros grupos interesados y las partes interesadas sobre temas críticos relacionados con la responsabilidad social global y la sostenibilidad.

Funciones

La administración educativa eficiente mejora los procesos administrativos y gerenciales, eleva su calidad de gestión y satisface las necesidades y expectativas de los usuarios. En la actualidad, la administración educativa maneja planes, programas, proyectos, presupuestos, modelos, mapas, sistemas, estrategias, personal, docentes, alumnos, infraestructura, materiales, equipo, comunicaciones y otros, con lo cual tratan de asegurar el logro de los objetivos y la maximización de los resultados en las instituciones escolares.

2.4.2. Los componentes básicos y los actores de la administración educativa

En toda administración educativa prevalecen tres componentes básicos y ocho componentes adicionales. Los básicos están constituidos por la misión institucional; los supuestos filosóficos, psicológicos y organizacionales; y la descripción del estudiante que se espera formar.

Los adicionales se refieren a: programas instruccionales y currículo; métodos y técnicas empleadas en el proceso enseñanza-aprendizaje; estructura escolar y organización; liderazgo, administración y recursos financieros; recursos humanos; recursos de la escuela (edificio y equipo); y plan de evaluación.

El docente administrador

Con el fin de administrar el sistema escolar, existe personal docente que no se ocupa directamente de la tarea de educar, poniéndose al frente de los cursos, sino de distribuir o redistribuir los recursos en base a los fines fijados, y supervisar que se esté cumpliendo lo planificado, para aumentar la calidad educativa.

Los profesores y gestores educativos deben de estar dotados de las habilidades necesarias para la toma correcta de decisiones, el liderazgo, la gestión de recursos humanos, la evaluación de profesores, la organización y las relaciones

públicas necesarias para enfrentarse a los dilemas que afectan a diversos tipos de sistemas educativos.

El docente administrador debe poseer y manejar ciertas aptitudes; debe dirigir con liderazgo, autoridad y capacidad asesora, con un sentido autogestionario; hacer uso óptimo del tiempo dedicado a los aprendizajes y de los recursos humanos, físicos, y materiales. El personal encargado de dirigir una estancia educativa en cualquiera de los niveles y modalidades de la educación, está obligado a emplear diversas técnicas administrativas para liderar y optimizar el control interno de la institución.

Está establecido que la Administración Educacional es aquella parte del proceso de enseñanza-aprendizaje, que introduce elementos de organización y orden al sistema educacional con el fin de hacerlo más preciso y efectivo, para así conseguir los objetivos o metas propuestas; estos pueden ser los macro objetivos institucionales, por ejemplo los objetivos de los ministerios de Educación en Latinoamérica.

La Administración Educacional por su connotación formativa, social, cultural e incluso políticas, necesita que el administrador o el docente administrador manejen algunas condiciones o aptitudes básicas, siendo estas las siguientes:

- Tener una visión global del mundo en movimiento y de los macro procesos que actúan en él.
- Poseer una visión de los valores de la persona humana en su dimensión individual y social.
- Tener un amplio enfoque disciplinario y sistemático de las operaciones administrativas.
- Manejar conocimientos y habilidades específicas para el uso de la moderna tecnología aplicada a la administración.

Esto lleva a concluir que la administración educacional, en cuanto herramienta específica para el mejoramiento de los aprendizajes se refiere, se conlleva plenamente con los requerimientos y metas que espera alcanzar las actuales reformas educacionales mundiales, como la chilena, y en general los nuevos procesos educativos latinoamericanos.

2.4.3. El proceso administrativo escolar

La Administración educativa es un proceso, y como tal sigue pasos o fases claramente definidas: planificación, ejecución, organización, dirección, coordinación, control y evaluación. Estas fases administrativas no obedecen a una secuencia predeterminada, sino que están relacionadas entre sí, de manera que en cualquier momento ocurrirá que una o varias tengan mayor importancia.

Ejecución

Se refiere a la puesta en práctica de lo planificado, dentro de plazos establecidos y en función de los objetivos propuestos. El éxito de esta acción depende del control que se llegue a establecer para determinar si los resultados de la ejecución concuerdan con los objetivos propuestos.

La Organización

La labor de organización escolar busca, entre otros objetivos, lograr la sinergia educativa, la que se define como el logro de la mayor potencia y efectividad, fruto del trabajo mancomunado entre las distintas partes que conforman la organización; se determina que el trabajo en equipo es siempre más provechoso que el de la mejor de las individualidades.

Organizar es crear el cuerpo social que da vida a la institución; es crear una estructura con partes integradas de tal forma que la relación de una y otra está gobernada por su relación con el todo; es la integración de varios elementos de tal forma que estos sean usados correctamente para el logro de objetivos, y se distingue por tener una participación en equipo y no individual. En esta fase se

debe delegar autoridad y responsabilidad con el propósito de viabilizar el trabajo y así obtener mayor eficiencia y calidad. Organizar es crear un flujo organizacional con sentido y eficiencia.

Entre las ventajas de este modelo se encuentran:

- Mantiene la unidad del sistema educativo nacional.
- Facilita el traslado de estudiantes de un centro educativo a otro.
- Proporciona la uniformidad de planes y programas.

Entre las desventajas se encuentran:

- Produce una fuerte acumulación de competencias y soluciones en la cabeza de la estructura jerárquica.
- Propicia el tipo de administración no participativa.
- Evita la adaptación del currículo de acuerdo con las características y condiciones de una región o comunidad.

La desconcentración elimina complicados y costosos trámites en el órgano central para resolver los asuntos locales; facilita la adaptación curricular a la realidad local y crea un espíritu de participación de los funcionarios en el proceso de toma de decisiones al aproximar las decisiones al lugar de acción.

La Dirección

La Dirección consiste en hacer funcionar una dependencia o institución como un todo y orientarla hacia el logro de los objetivos concretos. Del uso de autoridad y delegación de responsabilidad que hace el administrador de la educación se derivan los siguientes pasos: dirigir las acciones que se deben desarrollar para lograr los objetivos institucionales, definir los resultados esperados de acuerdo con los objetivos y delegar funciones y responsabilidades en personal que se tenga a cargo. Esta fase constituye el aspecto interpersonal de la administración por medio de la cual los subordinados pueden comprender y contribuir con efectividad y eficiencia al logro de los objetivos planificados.

Coordinación

La Coordinación educativa es una identidad rectora inmediata superior en su respectivo nivel, ya sea primario, secundario o universitario; y la persona que ejecuta esta fase se denomina coordinador educativo, cuya función es coordinar las funciones de los departamentos y orientar las directrices de toda la organización educativa; además, anima al personal docente a cumplir con el sistema preventivo y el reglamento del establecimiento educativo. Otra de sus funciones es ayudar a formar un ambiente donde la corresponsabilidad y disciplina sean las principales características de las relaciones humanas dentro del establecimiento.

Control

El control está referido a la definición de estándares para medir el desempeño en la institución educativa; con esto se corrigen las desviaciones y se garantiza que se realice la planeación.

Evaluación

La evaluación se ejecuta sobre dos campos dentro de las instituciones educativas:

- Sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje, fundamentalmente.
- Sobre las demás actividades y procesos que se dan en las organizaciones escolares.

La evaluación, sobre el proceso de enseñanza y aprendizaje, puede ser vista como la finalización de un determinado proceso de instrucción y de educación, pero también ella pueda ser vista como el reinicio del proceso, claro que ahora con mayor información con respecto hasta donde hemos avanzado en el logro de los objetivos iniciales planteados. Esto lleva a deducir que la evaluación cumple un rol central para corregir los errores, agregar nuevas estrategias, anexar nuevas metodologías y conocimientos que hagan que la educación

sea más precisa y eficaz en la obtención de las metas propuestas. De allí que la Evaluación sea un paso fundamental para una educación de calidad.

Las tareas centrales de la evaluación son:

- Quien o que grupo debe ser evaluado.
- En qué proporción debe realizarse la evaluación: una parte de los objetivos, el núcleo de las metas o su totalidad.
- De que manera debe ser realizada la evaluación, la metodología y los instrumentos por qué evaluar.

La evaluación permite y cumple el papel de apoyar el proceso calidad y excelencia educativa, por lo cual se realizan las correcciones, las retroalimentaciones y los incrementos de los indicadores y objetivos.

2.4.4. De la administración escolar a la gestión educativa

La educación en las últimas dos décadas está pasando de un modelo de gestión meramente administrativo a una gestión estratégica.

ADMINISTRACIÓN ESCOLAR	GESTIÓN EDUCATIVA ESTRATÉGICA
Baja presencia de lo pedagógico	Centralidad de lo pedagógico
Énfasis en las rutinas	Habilidades para trabajar con el equipo
Trabajos aislados, fragmentados	Trabajo en equipo
Estructuras cerradas a la innovación	Apertura al aprendizaje y a la innovación
Autoridad impersonal y fiscalizadora	Asesoramiento y orientación profesionalizantes

Estructuras desacopladas	Culturas organizacionales cohesionadas por una visión de futuro
Observaciones simplificadas y esquemáticas	Intervenciones sistemáticas y estratégicas

2.4.5. Gestión educativa estratégica

Actualmente se asume que la tarea fundamental en el rediseño de las organizaciones escolares es revisar la disociación existente entre las dimensiones o ámbitos de acción que la estructuran. Esto supone visualizar que el impulso de las transformaciones educativas radica en una gestión educativa estratégica que perciba a la institución en su integralidad.

Recuperando a (Pozner, 1999), cuando hace alusión a los desafíos que tiene la educación en el contexto actual, resaltaríamos la importancia de que un nuevo modelo de gestión educativa tendría como intenciones:

- Desarrollar competencias globales
- Enseñar para incluir
- Enseñar a vivir juntos
- Enseñar a los estudiantes con distintas condiciones de educabilidad.

Más adelante plantea que todo sistema educativo debe cumplir con seis prioridades estratégicas:

- Es necesario invertir en formación de recursos humanos.
- Es necesario multiplicar las instancias de encuentro e intercambio horizontal dentro del sistema.
- Es preciso reinstaurar los liderazgos
- Es necesario ampliar la capacidad de decisión a nivel local.
- Deberán existir múltiples mecanismos y procedimientos de evaluación y generación de responsabilidad institucional por los resultados
- Es necesario apostar a la creación de nuevos modos de articulación del sistema educativo con el entorno.

CAPITULO III

PLAN DE ACCION O DE LA INTERVENCIÓN

Universidad De San Carlos De Guatemala
Facultad De Humanidades
Departamento De Pedagogía
Licenciatura En Pedagogía Y Administración Educativa
Ejercicio Profesional Supervisado
Epesista: Mayra Azucena González Cruz
Carne: 201319804



3.1. Título del proyecto

“Guía de motivación de juegos lúdicos a estudiantes del Instituto Nacional de Educación Básica INEB de Colonia la Verde, de Ciudad de Tecún Umán, Municipio de Ayutla, Departamento de San Marcos.”

3.2. Hipótesis acción

Si se dan a conocer temas de motivación a través de juegos lúdicos con instrucción de guías didácticas a grupos de estudiantes Entonces se puede tener una mejor concentración y motivación para recibir las clases.

3.3. Problema

¿Qué hacer para adquirir una guía de motivación de juegos lúdicos para los estudiantes del Instituto Nacional de Educación Básica de Colonia la Verde de Ciudad Tecún Umán, Municipio de Ayutla, Departamento de San Marcos?

3.4. Ubicación Geográfica de la Intervención

Colonia la Verde, Ciudad Tecún Umán, Municipio de Ayutla, Departamento de San Marcos.

3.5. Ejecutora De La Intervención:

Mayra Azucena González Cruz

3.6. Justificación de la Intervención

Según la investigación realizada en el diagnóstico se logró detectar el problema en el establecimiento INEB la Verde de Ayutla, San Marcos, que consiste en la falta de motivación a los estudiantes para recibir los cursos asignados. Así mismo este aspecto causa problemas en los estudiantes de dicho establecimientos y este problema hace que los estudiantes vayan bajando de rendimiento escolar.

Este problema afronta a los docentes de dicho establecimiento en donde se sufre la falta de motivación y las diferentes actitudes que se acarrea con dicho problema, ya que sin ni una motivación los jóvenes no prestan la atención debida a sus clases, por tal motivo los docentes tienen que ver una metodología para que los estudiantes sean motivados y presten y les llame la atención de estar dentro de un salón de clases.

Sin un método, ni una motivación el estudiante siempre pierde la concentración por el aburrimiento que puede causar un curso donde no encuentre la motivación necesaria para poder captar lo que el docente está impartiendo dentro del salón de clases, la intención es mejorar la convivencia y la aceptación emocional de los estudiantes del establecimiento INEB para evitar consecuencias que se trae de ello. Por esta razón se vio la necesidad sobre ejecución de un proyecto denominado: “Guía de motivación de juegos lúdicos a estudiantes del Instituto Nacional de Educación Básica, de Colonia la Verde, de Ciudad de Tecún Umán, Municipio de Ayutla, Departamento de San Marcos.”

En cuanto el tema de la motivación de juegos lúdicos se brinda buenos beneficios a los estudiantes, docentes y padres de familia además una cultura de convivencia y alta autoestima mejorando el ánimo de los estudiantes. Que por medio del tema impartido se puede lograr el aprovechamiento de los, estudiantes y obtener buenos resultados académicos.

3.7. Objetivos:

3.7.1. Objetivo General

Impartir temas y realizar motivación a través de juegos lúdicos con sus respectivas guías con fines educativos a un grupo de estudiantes del Instituto Nacional de Educación básica de Colonia la Verde, Municipio de Ayutla, Departamento de San Marcos.

3.7.2. Objetivos específicos

1. Elaborar una guía sobre la motivación a través de juegos lúdicos a un grupo de estudiantes.
2. Gestionar apoyo técnico y financiero a terceras personas para la obtención de fondos económicos para dichos gastos.
3. Brindar juegos motivacionales a los estudiantes para una mejor concentración en el salón de clases.
4. Establecer convivencias y reuniones entre compañeros para juegos motivacionales.

3.7.3. Operacionalización de objetivos

Planteamiento del problema			
“Guía de motivación de juegos lúdicos a estudiantes del Instituto Nacional de Educación Básica, de Colonia la Verde, de Ciudad de Tecún Umán, Municipio de Ayutla, Departamento de San Marcos.”			
Objetivos general	Objetivos específicos	Categorías	Sub-Categoría
Impartir temas y realizar motivación a través de juegos lúdicos con sus respectivas guías didácticas con fines educativos a un grupo de estudiantes del Instituto Nacional de Educación básica de colonia la Verde, municipio de Ayutla, departamento de San Marcos.	Elaborar una guía didáctica sobre la motivación a través de juegos lúdicos a un grupo de estudiantes.	Organización	Organización Social
			Participación de los estudiantes
	Gestionar apoyo técnico y financiero a terceras personas para la obtención de fondos económicos para dichos gastos.	Organización	Participación de terceras personas.
			Grupo de colaboradores
	Brindar juegos motivacionales a los estudiantes para una mejor concentración en el salón de clases.	Organización	Participación de los docentes
			Grupo de colaboradores
	Establecer convivencias y reuniones entre compañeros para juegos motivacionales.	Organización	Grupos de estudiantes
			Docentes
			Docentes

	Sostenibilidad del proyecto sobre la motivación de juegos lúdicos a un grupo de estudiantes para la prevención de problemas provocadas por la falta de atención.	Organización	Grupo de colaboradores
	Entrega y evaluación del proyecto sobre las guías didácticas de motivación a través de juegos lúdicos.	Organización	Epesista

3.8. Metas

- Entregar 40 guías pedagógicas sobre los juegos lúdicos a grupos de estudiantes del INEB la Verde.
- Implementar la convivencia entre compañeros estudiantes y docentes
- Desarrollar 3 capacitaciones a grupos de estudiantes

3.9. Beneficiarios

Directos: Grupos de Estudiantes del INEB la Verde de Tecún Umán, Ayutla, San Marcos.

Indirectos: Supervisor, directora, docentes y padres de familia.

3.10. Actividades para el logro de los objetivos

2. Recopilación de informaciones y elaboración de guías pedagógicas sobre los juegos lúdicos.
3. Revisión de la guía pedagógica.
4. Reproducción de la guía pedagógica
5. Elaboración de instrumentos a utilizar. (plan de intervención, listas de cotejo)

6. Elaboración y entrega de Solicitud a las instituciones y entes de apoyo, sobre las respectivas gestiones del proyecto a ejecutar.
 7. Reunión con la Directora del Establecimiento.
 8. Reunión con los docentes.
 9. Preparación de materiales didácticos para la capacitación.
 10. Capacitaciones a grupos de estudiantes sobre la discriminación.
 11. Entrega de Guías Pedagógicas sobre los juegos lúdicos a grupo de estudiantes.
 12. Entrega de Guía Pedagógica a Supervisor Educativo.
- Entrega total del proyecto denominado: “Guía Didáctica de motivación de juegos lúdicos a estudiantes del Instituto Nacional de Educación Básica INEB de Colonia la Verde, de Ciudad de Tecún Umán, Municipio de Ayutla, departamento de San Marcos”
13. Elaboración y entrega del informe de la investigación

3.11. Cronograma de actividades

Cronograma de actividades del plan de investigación (EPS 2017)																					
Mes		Noviembre				Diciembre				Enero				Febrero				Marzo			
Semanas y Días		1	2	3	4	1	2	3	4	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	
No	Actividades																				
1	Recopilación de informaciones y elaboración de guías pedagógicas sobre los juegos lúdicos.																				
2	Revisión y reproducción de la guía pedagógica																				
3	Elaboración de instrumentos a utilizar. (plan de intervención, listas de cotejo)																				

3.12. Recursos

Humanos:

- Epesista
- Asesor
- Grupos de Estudiantes
- Supervisor Educativo
- Directora del Establecimiento
- Docentes del Establecimiento
- Alcalde Municipal

Materiales

- Libros
- Guías
- Hojas
- Lapiceros
- Cartulinas
- Marcadores
- Herramientas

Económicos:

El proyecto se realizará con fondos de gestiones realizadas a instituciones de entes de apoyo.

Tecnológicos:

- reproductor de imágenes
- Computadora
- Impresora
- Equipo de audio
- Fotocopiadora
- Internet
- USB

Infraestructura:

- Salón de reunión de la Supervisión Educativa
- Plantel del Establecimiento Educativo.
- Terreno Municipal para las plantaciones de los arbolitos

3.13. Presupuesto

Cantidad	Descripción	Precio
40	Impresiones de Guías Pedagógicas sobre los juegos lúdicos	Q. 500.00
40	Empastados de Guías Pedagógicas sobre los juegos lúdicos	Q. 450.00
1	Alquiler de cañonera	Q. 250.00
2	Alquiler de sillas.	Q. 90.00
7	Almuerzo de las autoridades	Q. 100.00
33	Refacciones	Q. 330.00
...	Gastos varios	Q. 800.00
Total		Q. 2,520.00

3.14. Metodologías

La metodología da una explicación sobre los diferentes métodos y técnicas que se usa dentro de la investigación, según lo que considera (Rueda, 2011). “Componente específicamente instrumental de la investigación, referido especialmente a la parte operatorio del proceso, es decir a las técnicas, procedimientos y herramientas de todo tipo que intervienen en el desarrollo de la investigación.”

Entonces la metodología se refiere a un conjunto de métodos y técnicas que se utiliza durante el desarrollo de la investigación, en este caso el investigador es el encargado de buscar las diferentes técnicas y métodos para poder realizar el trabajo de investigación, por lo tanto, con el uso de la metodología se utilizan sus diferentes tipos de herramientas para poder tener en claro el objetivo de la investigación.

Según (Mckeman, 2001) La investigación acción como:

El proceso de reflexión por el cual en el área de problema determina donde se desea mejorar la práctica o la comprensión personal, el profesional en el ejercicio lleva a cabo un estudio- en primer lugar, para definir con claridad el problema; en segundo lugar, para especificar un plan de acción que incluye un examen de hipótesis por la aplicación de la acción al problema.

Esto significa que la investigación acción tiene sus propios pasos ya que la primera habla de definir el problema a través de un diagnóstico para poder tener en claro el problema, y lo otro es elaborar un plan de acción en donde se podría realizar un proyecto o dar posibles soluciones al problema encontrado.

Según los siguientes autores (Kurt L, S.F.) Afirman. “La I.A.P. provee un marco dentro del cual la gente que busca superar situaciones de opresión puede llegar a entender las fuerzas sociales que operan y obtener fuerza en la acción colectiva”.

Dentro de la investigación acción participativa se logra la participación de los beneficiarios y un trabajo en equipo para lograr el resultado positivo de la investigación acción hacia las metas del proyecto.

Dentro de la investigación acción participativa se hacen uso de los siguientes métodos y técnicas.

- **Observación:** Se utilizarán durante todo el proceso, mediante ésta técnica se logrará realizar las diferentes actividades con grupos de estudiantes en relación a la falta de atención y verificar las diferentes realidades.

- **Análisis Documental:** Con esta técnica se podrá recabar la información para unas guías pedagógicas sobre la motivación de juegos lúdicos para que los grupos de estudiantes tengan conocimientos sobre los diferentes tipos de juegos motivacionales.
- **Lluvias de ideas:** A través de estas técnicas se logrará realizar diferentes acciones positivas sobre los temas a grupos de estudiantes.
- **Trabajo en equipo:**
A través de esta técnica se logra trabajar por equipo, en donde cada uno de los integrantes de los grupos de estudiantes trabaja para lograr un objetivo común.
- **Utilización de expertos:** Por medio de la utilización de expertos se logrará obtener conocimiento sobre los temas, sus tipos y las ventajas que se trae consigo al momento de practicarlo.

3.15. Parámetros para verificar el logro de objetivos.

Los parámetros se evaluarán a través de una lista de cotejo, para poder ver el avance del proceso de investigación acción.

No.	Aspectos a calificar	Si	No
1	Se consiguió la participación de los estudiantes y docentes en los juegos.	X	
2	Se logró concientizar a los estudiantes sobre la importancia de tener una buena convivencia entre compañeros.	X	
3	Se logró obtener el apoyo de los docentes y directora en la capacitación y tema que se impartió a los jóvenes para que les quedara claro lo importante que es convivir.	X	
4	Se desarrolló adecuadamente el tema de los juegos lúdicos al grupo de estudiantes.	X	
5	Se recolecto informaciones adecuadas sobre las guías pedagógicas de los juegos lúdicos.	X	

6	Se logró la implementación de guías pedagógicas a grupos de estudiantes sobre juegos lúdicos.	X	
7	Se utilizaron los instrumentos y técnicas adecuadas.	X	
8	Se logró el trabajo en equipo con grupos de estudiantes.	X	
9	Se alcanzaron los objetivos	X	
10	Existió relación favorable con grupos de estudiantes	X	

3.16. Planteamiento general de la propuesta a ejecutar:

Por falta de atención en las clases los estudiantes están teniendo un bajo rendimiento escolar, es por eso que se ha tomado en cuenta motivar las clases a través de juegos lúdicos, para que los estudiantes encuentren más motivación y les agrade estar presentes en las clases.

¿De qué manera se puede prevenir la falta de atención a los grupos de estudiantes del Instituto Nacional de educación Básica de Colonia la Verde, del Municipio de Ayutla, Departamento de San Marcos?

Según la investigación realizada dentro del estudio contextual se vio la necesidad de una propuesta a ejecutar que trata sobre motivación y guías pedagógicas a grupos de estudiantes.

Para lograr los objetivos propuestos se debe de tomar en cuenta a grupos de estudiantes en donde se trabajan temas de convivencia, donde se les estarán capacitando, a través de charlas, talleres. Durante el proceso de los temas se les enseñaran a las estudiantes sobre la importancia de convivir y prestar la atención adecuada por medio de la guía e instrucciones que se dé.

Al mismo tiempo se elabora guías pedagógicas sobre los juegos lúdicos donde los integrantes del grupo de estudiantes tengan conocimientos y seguridad de sí mismos durante el desarrollo de los temas.

Evaluación:

Para la verificación de la evaluación se utilizará el instrumento lista de cotejo para poder verificar si se llevaron a cabo todas las actividades lo cual va a ser durante todo el proceso de igual manera al final y así cotejar si se cumplen o no con los objetivos propuestos y en sus variaciones tratar de llevar acabo los objetivos con las actividades plasmadas.

f. _____

Mayra Azucena González Cruz

Epesista USAC 2017

Vo.Bo. _____

Licda. Ana Victoria Rodas Marroquín

ASESORA

Capítulo IV:

Ejecución Y sistematización de la intervención

4.1. Descripción de las actividades realizadas (cuadro de actividades)

No	Actividades	Resultados
1	Recopilación de informaciones y elaboración de guías pedagógicas sobre juegos lúdicos.	Se investigó diferentes fuentes bibliográficas para la obtención de información sobre temas de juegos lúdicos, después fue elaborada la guía pedagógica con cuatro capítulos fundamentales para cada estudiante.
2	Revisión y reproducción de la guía pedagógica.	Se realizaron las respectivas revisiones de las guías pedagógicas. Se imprimieron 40 Guías Pedagógicas sobre juegos lúdicos a grupos de estudiantes. Se empastaron 40 Guías Pedagógicas para la entrega del proyecto a grupos de estudiantes.
3	Elaboración de instrumentos a utilizar. (plan de intervención, listas de cotejo)	Se elaboró el plan de investigación, haciendo uso de técnicas y métodos de investigación para el proyecto de ejecución. Se elaboró en instrumento lista de cotejo para la evaluación de la etapa.
4	Elaboración y entrega de Solicitud a las instituciones y entes de apoyo, sobre las respectivas gestiones del proyecto a ejecutar.	Se elaboraron solicitudes a instituciones de apoyo sobre gestiones.
6	Reunión con la Directora del establecimiento	Se realizó reuniones con la Directora del establecimiento sobre el avance y la entrega del proyecto a los grupos de estudiantes.
7	Reunión con grupos de estudiantes	Se tuvo reunión con los grupos de estudiantes sobre las indicaciones de los juegos lúdicos, en

		donde cada uno de ellos se comprometió de trabajar y dar un buen resultado positivo sobre sus estudios.
8	Entrega de Guías sobre los juegos lúdicos a grupos de estudiantes.	Se entregó una guía Didáctica sobre los juegos lúdicos, en donde la Epesista dio a conocer los temas importantes que contiene la guía, por lo tanto, ellos obtuvieron más conocimiento.
9	Entrega total del proyecto denominado: “Guía de motivación a grupos de estudiantes del Instituto Nacional de Educación Básica del Instituto Nacional de Educación Básica de Colonia la Verde de Ciudad Tecún Umán, municipio de Ayutla, departamento de San Marcos.	Se realizó la entrega total del proyecto a los grupos de estudiantes con la presencia de autoridades educativas.
10	Elaboración y entrega del informe de la investigación	Se elaboró el informe sobre el proyecto guía didáctica sobre juegos lúdicos a grupos de estudiantes de primero básico del Instituto Nacional de Educación Básica de colonia la Verde de Ciudad Tecún Umán, municipio de Ayutla, departamento de San Marcos. Se entregó el informe y la aprobación por parte del asesor del Ejercicio Profesional Supervisada (EPS)

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

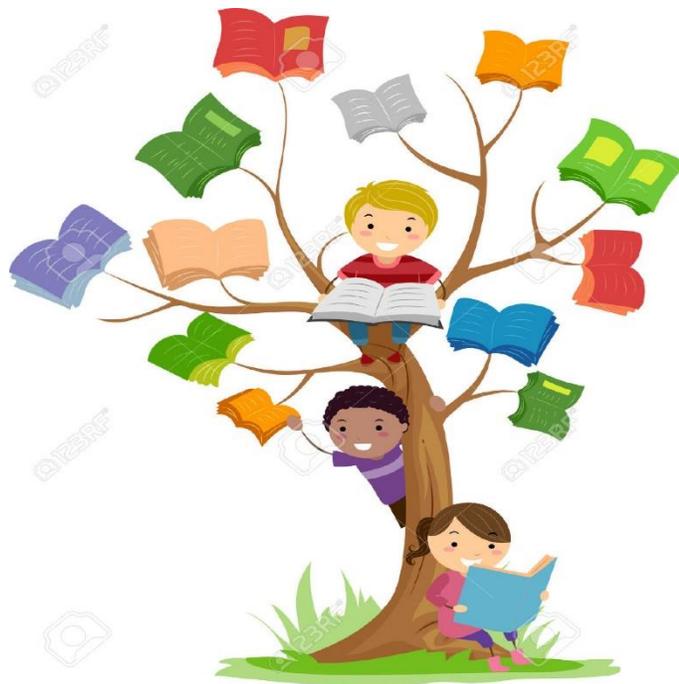
No.	Productos	Logros
1	Guía de motivación sobre juegos lúdicos en el área de Ciencias Naturales	-Se elaboraron de forma detallada la Guías Didácticas sobre juegos lúdicos. -Se logró reproducir 40 Guías Didácticas a grupos de estudiantes.
	Juegos Lúdicos	-Se llevó a cabo cada uno de los pasos para establecer juegos lúdicos en el salón de clases
	Recursos económicos	Se logró gestionar recursos económicos para la ejecución del proyecto con las instituciones de apoyo.
	Voluntariado	-Se logró gestionar los árboles para la ejecución del proyecto del voluntariado. - Se logró coordinar la mano de obra con trabajadores de la municipalidad, estudiantes y Epesista.

4.2.1. Guía de Motivación de Juegos Lúdicos a Estudiantes del Instituto Nacional de Educación Básica de Colonia la Verde, de Ciudad Tecún Umán, municipio de Ayutla, departamento de San Marcos.



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

Guía de motivación de juegos lúdicos a Estudiantes del Instituto Nacional de Educación Básica INEB de Colonia La Verde, Ciudad Tecún Umán, Municipio de Ayutla, Departamento de San Marcos.



Epesista Mayra Azucena González Cruz
Asesora: Ana Victoria Rodas Marroquin

Ayutla, Mayo 2018

INDICE

	PAGINA
INTRODUCCIÓN	I
MODELO CENTRADO EN EL PROFESOR	1
✓ La clase expositiva	2
✓ Demostración	5
MODELO CENTRADO EN EL ALUMNO	7
✓ Aprendizaje basado en problemas	8
✓ Discusión en equipos	14
✓ Discusión guiada	17
✓ Exposición	19
✓ Proyectos	21
MODELO CENTRADO EN EL DESEMPEÑO	26
✓ Comisión	27
✓ Estado Mayor	29
✓ Foro	30
✓ Mesa Redonda	32
✓ Panel	35
✓ Técnicas de Caso	37
MODELO CENTRADO EN EL GRUPO	39
✓ Philips 66	39
✓ El carrusel escrito	41
✓ Lluvia de ideas	42
✓ Interrogatorio grupal	43
✓ Entrevista Colectiva	45
✓ Dramatización	46
✓ Asamblea	47
✓ Corrillo	49

✓ Cuchicheo	50
✓ Diálogo público	52
CONCLUSIONES	54
RECOMENDACIONES	55
BIBLIOGRAFIA	56

Introducción

El **método lúdico** es un conjunto de estrategias diseñadas para crear un ambiente de armonía en los estudiantes que están inmersos en el proceso de aprendizaje. Este método busca que los alumnos se apropien de los temas impartidos por los docentes utilizando el juego.

El método lúdico no significa solamente jugar por recreación, sino por el contrario, desarrolla actividades muy profundas dignas de su aprehensión por parte del alumno, pero disfrazadas a través del juego.

La lúdica es una opción, una forma de ser, de estar frente a la vida y, en el contexto escolar, contribuye en la expresión, la creatividad, la interacción y el aprendizaje de niños jóvenes y adultos.

Cuando las dinámicas del juego hacen parte de los espacios de aprendizaje, transforman el ambiente, brindando beneficios para el profesor y los estudiantes durante las clases. Se pasa el tiempo entre risas, textos y juegos; cada día leyendo, sumando, restando y multiplicando experiencias de aprendizaje. Los juegos inspiran a los estudiantes a pensar, a crear y recrear con actividades que contribuyen al desarrollo de la atención y la escucha activa, el seguimiento de instrucciones y el compromiso para cumplir reglas, para, de esta manera, comprender en la vivencia y convivencia, en la acción y corrección.

Los juegos pueden ser oportunidades para introducirse en el maravilloso mundo del saber. En el contexto de clase, sucede con frecuencia que algunos estudiantes presentan dificultades de interacción durante su aprendizaje, que se evidencian en los procesos de atención, concentración y comportamiento durante las actividades. Con el uso de los juegos y la implementación de actividades dinámicas de impacto, es posible mejorar sustancialmente estos procesos.

La idea es que se emprendan metodologías en el aula usando y/o creando juegos con los estudiantes, orientando un proceso en donde todas las partes interesadas construyan e intervengan, para ello es importante seguir las siguientes etapas:

- **Diagnóstico:** Determinar los intereses frente a la clase (Preguntando a los estudiantes), creando un rumbo o ruta en conjunto, es importante fijar metas en equipo.
- **Planeación:** Se presentan y seleccionan los juegos a utilizar de acuerdo con objetivos planteados previamente y la temática que se va a abordar.
- **Implementación:** Se aplican cada uno de los juegos seleccionados, en una o dos clases.
- **Seguimiento:** Se reflexiona, sobre los progresos, aprendizajes, dificultades y comportamientos individuales y del grupo participante en los juegos.
- **Evaluación:** En equipo se comentan y proponen nuevas actividades para superar las dificultades que se presentaron en la experiencia del juego.

Junto a los estudiantes, es importante examinar formas de integrar elementos llamativos que representen retos, los cuales les ayudarán con la asimilación de conocimientos y en su interacción con compañeros y docentes, tratando de obtener mejores resultados académicos y relacionales.

El uso de los juegos durante las clases, junto a una intervención lúdico-pedagógica, permitirá contar con una estrategia que despierte el interés común de los niños y jóvenes, que puede aprovecharse como recurso metodológico para desarrollar diferentes temas en todas las clases. Es en este sentido que Azucena Caballero (2010), cuando se refiere a los métodos y pedagogías, afirma que: “el uso de recursos como los juegos sirve para desarrollar todo tipo de destrezas y habilidades en los estudiantes”.

El juego como recurso en el aula, usado para desarrollar comportamientos y destrezas adecuadas en los estudiantes, no solo ayuda en la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que contribuye en la comunicación, en la motivación para tomar de decisiones, y en la solución de dificultades que se presentan durante la interacción con otros estudiantes.

TEMA 1

MODELO CENTRADO EN EL PROFESOR



<https://www.google.com.gt/search?hl=es-419&tbm=modelo+centrado+en+el+profesor>

1. Modelo centrado en el profesor

Este modelo educativo tiene una clara estructura vertical.

Su objetivo principal es que el alumno *aprenda*, y tiene como ejes primordiales al profesor y los planes de estudio. Domina la importancia del dato sobre la del concepto, y da poca importancia a la actividad participativa. Se premia la memorización y se sanciona la reproducción poco fidedigna de lo transmitido, por ello, es usual que la creatividad y la elaboración personal del alumno no se desarrolle.

Los resultados que propicia este modelo son básicamente los que siguen:

- Propicia una actividad pasiva del alumno, por lo que éste no desarrolla cabalmente capacidades críticas ni de razonamiento.
- Se establece una gran diferencia entre el profesor y el alumno.
- Se fomenta el individualismo (en virtud del sistema de premios o calificaciones y castigos o posibilidad de reprobación) y la competencia entre unos y otros, no se toman en cuenta los principios de solidaridad y cooperación.

Es posible apreciar las principales características de este modelo en el siguiente cuadro:

El profesor	El alumno
Prescribe, norma, pone las reglas.	Obedece, sigue las normas.
Elige los contenidos de la programación.	Los recibe.
Es el sujeto del proceso.	Es el objeto del proceso.

1.1. LA CLASE EXPOSITIVA

Los objetivos de la técnica expositiva son la transmisión de conocimientos, ofrecer un enfoque crítico de la disciplina que conduzca a los alumnos a reflexionar y descubrir las relaciones entre los diversos conceptos, formar una mentalidad crítica en la forma de afrontar los problemas y la capacidad para elegir un método para resolverlos.

Desafortunadamente la práctica docente suele olvidar los dos últimos puntos y se centra en la transmisión de conocimientos, es decir, en impartir información.

Ventajas:

- Permite abarcar contenidos amplios en un tiempo relativamente corto.
- Es un buen medio para hacer accesibles a los estudiantes las disciplinas cuyo estudio les resultaría desalentador si las abordaran sin la asistencia del profesor.
- El profesor puede ofrecer una visión más equilibrada que la que suelen presentar los libros de texto.
- En ocasiones es un medio necesario porque existen demasiados libros de una materia, y otras veces porque hay muy pocos.
- Algunos estudiantes suelen aprender más fácilmente escuchando que leyendo.
- Ofrece al estudiante la oportunidad de ser motivado por quienes ya son expertos en el conocimiento de una determinada disciplina.
- Facilita la comunicación de información a grupos numerosos.

Desventajas:

- Exige excelentes expositores.
- Exige un gran dominio de la materia.
- Refuerza la pasividad del estudiante.
- No desarrolla el pensamiento crítico del alumno.
- Puede favorecer el desinterés del alumno y por lo tanto la inasistencia a clase.

Cómo se aplica:

1. El primer paso es determinar claramente los objetivos.
2. Después es preciso seleccionar los contenidos, tomando en cuenta el nivel y los conocimientos previos de los estudiantes, así como el tiempo del que se dispone para ofrecer la clase. Es importante adecuar el ritmo de aprendizaje a lo largo del curso según la dificultad de los diversos conceptos y principios.

Los contenidos no deben ser presentados de forma abstracta. Los estudiantes necesitan de manera especial ilustraciones y aplicaciones que los apoyen a relacionar un conocimiento nuevo con conocimientos y experiencias previas.

3. La introducción de la clase se debe plantear de manera que capte la atención, puede ser en la forma de preguntas o breve exposición de una problemática. Puede ser útil repasar brevemente lo expuesto los días anteriores y cómo se estructura la continuación de una forma lógica, ayudando a recordar en el punto en que se dejó la materia.

4. A partir de la introducción, se desarrolla la exposición. Es responsabilidad del docente mantener alto el nivel de atención. Un buen profesor hará uso de anécdotas y ejemplos ilustrativos y de ilustraciones visuales. O bien, trazará imágenes en el pizarrón que permitan a los alumnos seguir el argumento;

asimismo variará el ritmo haciendo una pausa antes de pronunciar afirmaciones importantes, levantando la voz y hablando de modo más sobrio para dar énfasis.

El profesor debe atender otros aspectos, como son la comunicación verbal y no verbal, el cuidado de la voz, las pausas. Es decir, es indispensable prestar atención al nivel de comunicación que se produce en la clase, pues el profesor debe ser un buen comunicador.

5. No sólo la exposición oral tiene que ser prevista y organizada, sino también los apoyos visuales. Un grave error es que las diapositivas, Power point, o las láminas de acetato del proyector den imágenes demasiado pequeñas para ser vistas con claridad por la mayor parte de los estudiantes. El trazo de los dibujos en el pizarrón debe ser sencillo y las letras deben ser lo bastante grandes para poder leerse.

6. El docente debe terminar su exposición haciendo una síntesis en la que enfatice los aspectos sobresalientes de su intervención.



<https://www.google.com.gt/search?hl=es-clase+expositiva>

1.2. DEMOSTRACIÓN

El profesor demuestra una operación tal como espera que el alumno la aprenda a realizar. Si el proceso es complicado, la deberá separar en pequeñas unidades de instrucción. Es muy importante cuidar que se presente un solo proceso (sin desviaciones o alternativas) para evitar confusión en el estudiante.

Principales usos:

- Se utiliza en el trabajo en laboratorios.
- Es muy útil para la resolución de problemas matemáticos complejos.
- Propicia la mecanización de procedimientos.

Ventajas:

- Permite monitorear el aprendizaje de los alumnos.

Desventajas:

- Propicia la mecanización de procedimientos pero no alienta la capacidad del alumno para plantear y resolver problemas por sí mismo.

Cómo se aplica:

Se presenta el material.

Se enfatizan los puntos clave y los detalles importantes.

Se solicita al alumno que en el pizarrón o laboratorio realice la operación. El profesor mientras tanto explica insistentemente al resto del grupo la secuencia en que debe llevarse a cabo la operación.

El alumno debe hacer tres repasos. El alumno realiza el proceso. En este repaso se estimula al alumno a que intente hacer el proceso por sí mismo. No tiene que

describirlo, ya que el esfuerzo por encontrar palabras que describan sus acciones en esta primera etapa de aprendizaje puede confundirlo. Mientras el alumno realiza el trabajo el profesor permanece a su lado, listo para corregir en cualquier momento. Es más efectivo prevenir los errores de inmediato, que corregirlos cuando ya se han hecho.

Segundo repaso: El alumno explica los puntos clave mientras hace el trabajo nuevamente. Algunas veces el alumno hace esto espontáneamente en el primer repaso.

Tercer repaso: Se confirma la comprensión del alumno. Esto se hace haciendo preguntas amplias. Estas preguntas exigen respuestas específicas sobre puntos clave que han sido cubiertos en la demostración.

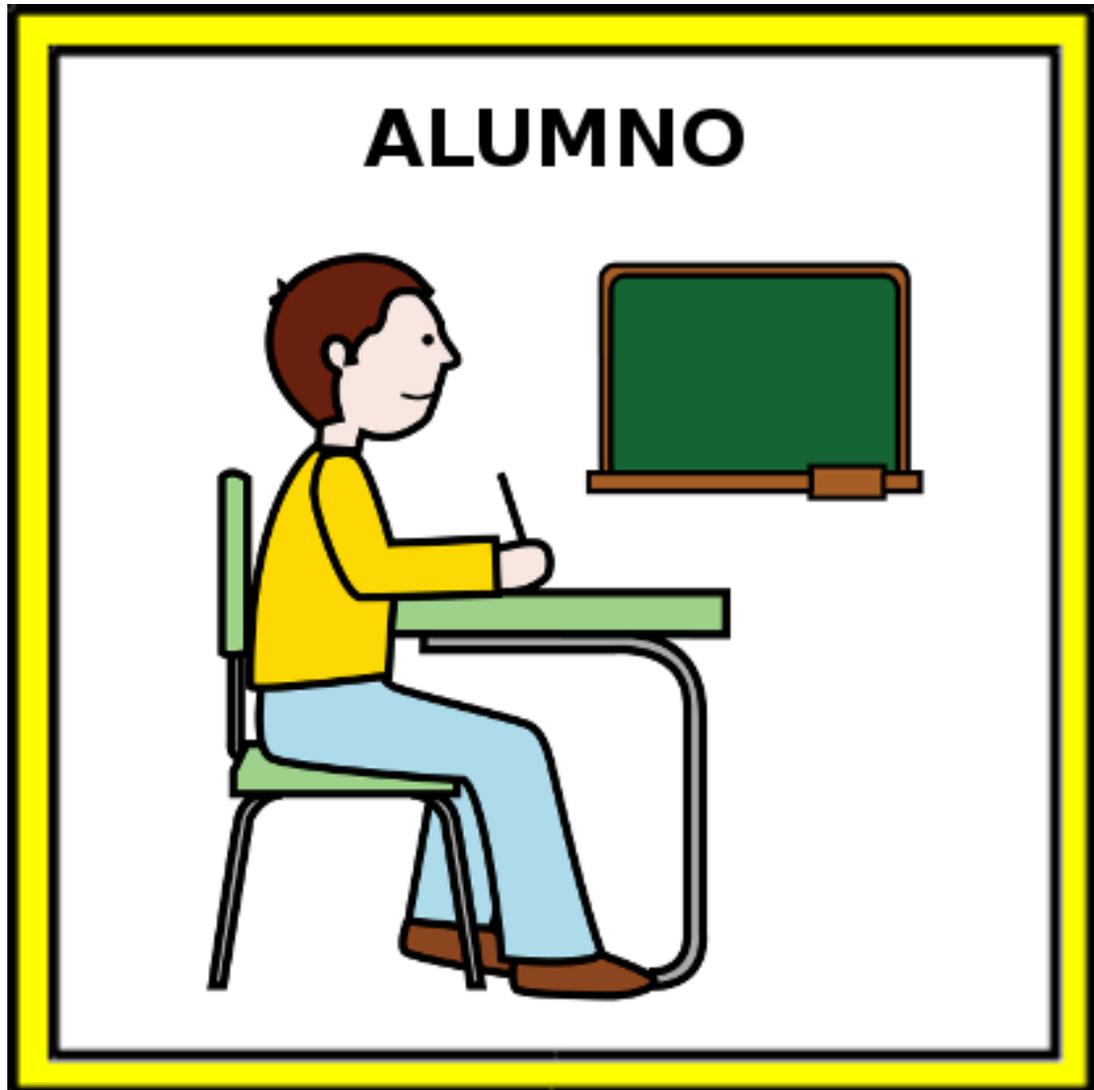
Se continúa hasta que el profesor está seguro de que el alumno ha comprendido. El intento del alumno de realizar el proceso por sí mismo debe de continuarse hasta que ya no necesite supervisión. Esto a veces implica cinco o más repasos.



https://www.google.com.gt/search?hl=es-419&tbm=isch&source=hp=demostracion&gs_l=img.

TEMA 2

MODELO CENTRADO EN EL ALUMNO



https://www.google.com.gt/search?hl=es-419&tbm=modelo+centrado+en+el+alumno&gs_l=img.3

2. Modelo centrado en el alumno

Tiene como punto de partida el aprendizaje del alumno, al que considera sujeto de la educación

Su finalidad no es solamente que el alumno adquiera una serie de conocimientos (como en el modelo centrado en el profesor), sino también que desarrolle procedimientos autónomos de pensamiento. La actividad espontánea del alumno es, a la vez, meta y punto de partida de la acción educativa.

No se trata de una educación para informar (y mucho menos para conformar comportamientos) sino que busca formar al alumno y transformar su realidad. Parte del postulado de que *nadie se educa solo sino que los seres humanos se educan entre sí mediatizados por el mundo*. La educación se entiende como un proceso permanente en el que el alumno va descubriendo, elaborando, reinventando y haciendo suyo el conocimiento.

No propone un profesor-emisor y un alumno-receptor, sino que el proceso aparece en una bidirección permanente en la que no hay educadores y educandos sino educadores-educandos y educandos-educadores.

Proceso del modelo



El profesor acompaña para estimular el análisis y la reflexión, para facilitar ambos, para aprender con y del alumno, para reconocer la realidad y volverla a construir juntos.

Pugna por un cambio de actitudes, pero no se basa en el condicionamiento mecánico de conductas sino en el avance del alumno acrítico a un alumno crítico, con valores solidarios.

Busca apoyar al estudiante y lograr que aprenda a aprender, razonando por sí mismo y desarrollando su capacidad de deducir, de relacionar y de elaborar síntesis. Le proporciona instrumentos para pensar, para interrelacionar hechos y obtener conclusiones y consecuencias válidas. Se basa en la participación activa del alumno en el proceso educativo y la formación para la participación en la sociedad, pues propone que solo participando, investigando, buscando respuestas y problematizando se llega realmente al conocimiento.

Es un modelo grupal, de experiencia compartida y de interacción con los demás. El eje es el alumno. El profesor está para estimular, para problematizar, para facilitar el proceso de búsqueda, para escuchar y asistir a que el grupo se exprese, aportándole la información necesaria para que avance en el proceso. Se propicia la solidaridad, la cooperación, la creatividad y la capacidad potencial de cada alumno. Estimula la reflexión, la participación, el diálogo y la discusión.

2.1. APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS

El aprendizaje basado en problemas es una técnica idónea para la educación superior.

El proceso de aprendizaje convencional se invierte. Mientras que tradicionalmente primero se expone la información y posteriormente se busca su aplicación, en esta técnica primero se presenta el problema, se identifican las necesidades de aprendizaje, se busca la información necesaria y finalmente se regresa al problema.

Los alumnos trabajan en colaboración en equipos, comparten la posibilidad de practicar y desarrollar habilidades, de observar y reflexionar sobre actitudes.

En estas actividades en grupo o equipo los alumnos toman responsabilidades y acciones que son básicas en su proceso formativo.

Con la técnica de resolución de problemas es el alumno quien busca el aprendizaje que considera necesario para resolver los problemas que se le plantean, los cuales conjugan aprendizajes de diferentes áreas de conocimiento.

Esta técnica didáctica se sustenta en el enfoque constructivista, que articula tres principios básicos:

- La comprensión de una situación de la realidad surge de las interacciones con el medio.
- El conflicto cognitivo al enfrentar cada nueva situación estimula el aprendizaje.
- El conocimiento se desarrolla mediante el reconocimiento y aceptación de los procesos sociales y de la evaluación de las diferentes interpretaciones individuales del mismo fenómeno.

Principales usos:

La técnica puede ser usada por el docente en una parte de su curso, como una estrategia general a lo largo del plan de estudios de una licenciatura o posgrado y puede ser implementado como una estrategia de trabajo a lo largo de un curso específico.

Los conocimientos son introducidos en relación directa con el problema.

Ventajas:

- Alumnos más motivados: La técnica estimula que los alumnos se involucren en el aprendizaje debido a que sienten que tienen la posibilidad de interactuar con la realidad y observar los resultados de dicha interacción.
- Aprendizaje significativo: La técnica ofrece a los alumnos una respuesta obvia a preguntas como ¿Para qué se requiere aprender cierta información? ¿Cómo

se relaciona lo que se hace y aprende en la escuela con lo que pasa en la realidad?

- Desarrolla habilidades de pensamiento: El enfrentarse a problemas lleva a los alumnos hacia un pensamiento crítico y creativo.
- Desarrolla habilidades para el aprendizaje: Promueve que los alumnos evalúen su aprendizaje.
- Integración de un modelo de trabajo: Lleva a los alumnos al aprendizaje de los contenidos de información de manera similar a la que utilizarán en situaciones futuras, fomentando que lo aprendido se comprenda y no sólo se memorice.
- Posibilita mayor retención de información: Al enfrentar situaciones de la realidad los alumnos recuerdan con mayor facilidad la información ya que ésta es más significativa para ellos.
- Permite la integración del conocimiento: El conocimiento de diferentes disciplinas se integra para dar solución al problema sobre el cual se está trabajando.
- Las habilidades que se desarrollan son perdurables: Al estimular habilidades de estudio auto dirigido, los alumnos mejorarán su capacidad para estudiar e investigar sin ayuda para afrontar cualquier obstáculo, tanto de orden teórico como práctico, a lo largo de su vida. Los alumnos aprenden resolviendo o analizando problemas del mundo real, íntimamente vinculados con la materia en estudio, y aprenden a aplicar los conocimientos adquiridos a lo largo de su vida en problemas reales.
- Incremento de su autodirección: Los alumnos asumen la responsabilidad de su aprendizaje.

- Habilidades interpersonales y de trabajo en equipo: Promueve el trabajo colaborativo, la evaluación entre compañeros, la exposición y defensa de sus trabajos.
- Se respeta la autonomía del estudiante.
- Estimula el trabajo interdisciplinario.
- Los cursos se abren a diferentes disciplinas del conocimiento.

Desventajas:

- Exige que el profesor asuma un nuevo rol: actúa como un facilitador en lugar de ser un maestro convencional experto en el área y transmisor del conocimiento. Asumir este nuevo papel puede ser difícil para el docente.
- El profesor debe tener conocimiento de la temática de la materia y conocer a fondo los objetivos de aprendizaje del programa.
- El profesor debe dominar diferentes estrategias y técnicas de trabajo grupal, además, de saber dar retroalimentación a los grupos de trabajo.
- El profesor debe estar dispuesto a brindar asesorías individuales a los alumnos.
- Esta técnica exige mucho tiempo al profesor para planear el curso y coordinar las actividades de retroalimentación de los alumnos.
- Los alumnos sin experiencia previa en el trabajo en equipos presentan grandes resistencias.

Cómo se aplica:

1. El diseño del problema.

- a) El problema debe estar en relación con los objetivos del curso y con problemas o situaciones de la vida diaria para que los alumnos encuentren mayor sentido en el trabajo que realizan.
- b) Los problemas deben llevar a los alumnos a tomar decisiones o hacer juicios basados en hechos, información lógica y fundamentada. Los problemas o las situaciones deben requerir que los estudiantes definan qué suposiciones son necesarias y por qué, qué información es relevante y qué pasos o procedimientos son necesarios con el propósito de resolver el problema.
- c) La longitud y complejidad del problema debe ser administrada por el profesor de tal modo que los alumnos no se dividan el trabajo y cada uno se ocupe únicamente de su parte.
- d) El profesor-facilitador introduce el problema con preguntas que son abiertas. Los temas deben ser controvertidos para que despierten diversas opiniones.
- e) El contenido de los objetivos del curso debe ser incorporado en el diseño de los problemas.

Primera etapa

- Las reglas de trabajo y las características de la participación deben ser establecidas con anticipación y deben ser claras para todos los alumnos.
- El grupo se dividirá en equipos de 5 a 8 participantes.
- Cada equipo identificará los puntos clave del problema.
- Se genera una lista de temas a estudiar que se reparte entre los diferentes equipos. El profesor vigila y orienta la pertinencia de estos temas con los objetivos de aprendizaje.
- Si el problema está impreso, entregar copias por equipo o individualmente.

Segunda etapa

- Proporcionar preguntas escritas relacionadas con el problema. La copia para el equipo será firmada por todos los miembros que participaron, debe ser entregada como el resultado final de la evaluación del progreso en intervalos regulares de tiempo. Si es necesario, interrumpir el trabajo para corregir malos entendidos.
- Al término de cada sesión los alumnos deben establecer los planes de su propio aprendizaje: identificar los temas a estudiar, identificar claramente los objetivos de aprendizaje por cubrir y establecer una lista de tareas para la próxima sesión. Asimismo deben identificar y decidir cuáles temas serán abordados por todo el grupo y cuáles temas se estudiarán de manera individual. Los alumnos también indicarán las funciones y tareas para la siguiente sesión señalando claramente sus necesidades de apoyo en las áreas donde consideren importante la participación del profesor.

Sugerencias:

- Las técnicas de evaluación utilizadas para evaluar los objetivos de aprendizaje deben corresponder a esta técnica didáctica.
- Al inicio es frecuente que los alumnos se muestren desorientados y el trabajo sea desorganizado, pero poco a poco desarrollarán las habilidades y actitudes señaladas en las ventajas de esta técnica.



<https://www.google.com.gt/search?hl=es&tbn=aprendizaje+basado+en+problemas>

2.2. DISCUSIÓN EN EQUIPOS

Grupos de 4 a 10 personas intercambian experiencias, ideas, opiniones y conocimientos para resolver un problema o situación conflictiva, tomar decisiones, buscar datos o simplemente adquirir conocimientos diversos aprovechando los aportes de los alumnos.

Principales usos:

Para identificar y explorar diferentes temas de estudio, diversos tópicos de discusión o problemas, proporcionando apoyo para que se aprecien y comprendan.

Sirve para facilitar y difundir información.

Cuando es necesario desarrollar una atmósfera positiva en el equipo, esta técnica es de gran utilidad ya que a su vez alienta y estimula a los miembros a aprender más sobre diferentes temas o problemas y a generar ideas.

Ventajas:

- Es una técnica clave para impulsar el trabajo colaborativo.
- Propicia la creatividad y participación de todos los miembros del equipo.
- Aprovecha los conocimientos y la experiencia del equipo.
- Los integrantes aprenden a pensar como equipo y a desarrollar un sentido de identidad.
- Estimula la reflexión y el análisis.

Desventajas:

- Exige que el profesor asuma un nuevo rol: actúa como un facilitador en lugar de ser un maestro convencional experto en el área y transmisor del conocimiento. Asumir este nuevo papel puede ser difícil para el docente.
- El profesor debe tener conocimiento de la temática de la materia y conocer a fondo los objetivos de aprendizaje del programa.
- El profesor debe dominar diferentes estrategias y técnicas de trabajo grupal, además, de saber dar retroalimentación a los grupos de trabajo.
- El profesor debe estar dispuesto a brindar asesorías individuales a los alumnos.
- Esta técnica exige mucho tiempo al profesor para planear el curso y coordinar las actividades de retroalimentación de los alumnos.

Cómo se aplica:

1. El grupo se subdivide en varios grupos relativamente pequeños. La formación de subgrupos puede ser arbitrariamente, o bien, de acuerdo a los intereses personales de cada alumno.
2. Se establece el tiempo destinado a la discusión y se elaboran algunas reglas que deben ser tomadas en cuenta en el transcurso del trabajo.
3. El profesor-facilitador introduce el tema o problema a discutir.
4. Una vez transcurrido el tiempo establecido se finaliza la discusión. Si el problema aún no ha sido resuelto o el tema no ha sido concluido, el grupo decide si se prolonga o se concreta una nueva reunión.
5. Cada equipo presenta sus aportaciones al resto de los alumnos.
6. El profesor-facilitador hace una breve relatoría y presenta las conclusiones.

Sugerencias:

- Es necesario que exista un problema común que sea preciso resolver, por ejemplo un problema sobre la situación en que se encuentra su proyecto, un problema nacional o mundial que deba discutirse o un tema de estudio que se preste a ser debatido.
- Es importante señalar la necesidad de saber escuchar.
- El profesor-facilitador debe saber controlar adecuadamente las intervenciones de cada miembro para mayor eficacia.
- Procurar el análisis de todos los aspectos del tema.
- Evitar que un participante monopolice la discusión.
- Tener paciencia para comprender y encausar las opiniones de los alumnos.
- No permitir que la discusión se extienda demasiado tiempo sobre el mismo tópico.
- Orientar hacia el logro de objetivos.



<https://www.google.com.gt/search?hl=es&tbm=isch&source=discusion+en+equipos&oq>

2.3. DISCUSION GUIADA

Consiste en el desarrollo de un tema en un intercambio informal de ideas, opiniones e información, realizado por el grupo de alumnos conducidos por otro alumno que hace de guía e interrogador (el director). Se asemeja al desarrollo de una clase, en la cual hace participar activamente a los alumnos mediante preguntas y sugerencias motivantes.

Para que la discusión guiada o debate se dé el tema debe ser polémico, que se pueda analizar desde diversos enfoques o interpretaciones.

Ventajas:

- Es una técnica de fácil aplicación.
- Puede usarse en variadas circunstancias.
- Permite involucrar al alumno de manera activa en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Auxiliar para el desarrollo del pensamiento crítico.
- Útil para iniciar a los alumnos en las técnicas más complejas como el debate, simposio, panel y jornadas.

Desventajas:

- No es aplicable en grupos de 30 alumnos o más.

Cómo se aplica:

1. El director (con ayuda del profesor) del debate previamente elabora un plan de preguntas que guíen la discusión.

Los alumnos deben conocer el tema con suficiente anticipación como para informarse o investigar por sí mismos y así poder intervenir con conocimiento en la discusión de una lectura, conferencia, película o demostración.

2. Elegido el tema del debate, el director, auxiliado por el profesor, prepara el material de información previa (bibliografía, fuentes, etc.) y lo comunica a los alumnos, instruyéndolos sobre su manejo y posterior aplicación en el debate.

Prepara las preguntas más adecuadas para estimular y conducir la discusión, preguntas bien formuladas que lleven a la reflexión.

Cada pregunta central llevará unos 15 minutos de discusión, dentro de los cuales se harán preguntas para esclarecer y guiar el desarrollo.

Distribuir a los alumnos en un círculo o semicírculo, de manera que puedan observar y ser observados por todos.

3. El profesor-facilitador hace una breve introducción al tema, da instrucciones generales y estimula el interés con un breve comentario inicial.

4. El profesor-facilitador formula la primera pregunta e invita a participar. En caso de que nadie responda, el director puede estimular las respuestas por medio del recurso de la "respuesta anticipada", que consiste en contestar uno mismo insinuando algunas alternativas posibles. Esto permite que los alumnos acepten o rechacen las sugerencias, con lo cual comienza el debate.

5. Una vez que la discusión esté en curso, el director la guía cuidando de no ejercer presiones, controlará la participación de los alumnos más activos para que no acaparen la actividad y animará a los más tímidos.

Es probable que en ocasiones el debate se desvíe del objetivo central. En estos casos es responsabilidad del director (auxiliado por el profesor) hacer un breve resumen de lo tratado y reencausar la actividad hacia el tema central mediante alguna nueva pregunta.

El profesor-facilitador prestará atención no sólo al desarrollo del contenido que se debate, sino también a las actitudes de los alumnos y detalles del desarrollo del proceso de grupo.

Admitirán todas las opiniones, puesto que ninguno debe sentirse rechazado o menospreciado.

6. El director sacará conclusiones.

7. Un participante hará una síntesis que, en ciertos casos, podrá ser registrada por todos los alumnos.

8. Se entregará a los alumnos fotocopias de las conclusiones finales, para que no tomen apuntes durante la actividad.



<https://www.google.com.gt/search?isch&sa=1&ei=DeH45gL32KbYCw&q=discusion+guiada&oq>

2.4. EXPOSICIÓN

Esta técnica se refiere a la exposición oral de un tema, hecha por un alumno o un experto invitado ante un grupo. Puede ser usada para lograr objetivos relacionados con el aprendizaje de conocimientos teóricos o informaciones de diversos tipos.

Mientras el alumno especialista expone el tema previamente escogido, la actividad de los alumnos consiste en reflexionar sobre lo que escuchan, contestar preguntas que el expositor formula, y posteriormente aclarar aquellos aspectos que no hayan sido comprendidos.

El experto puede facilitar la comprensión del material oral utilizando material didáctico como pizarrón, grabadoras, material audiovisual, maquetas, fotografías, power point, etc.

Principales usos:

Es una de las técnicas más usadas en la Educación Superior.

Ventajas:

- Esta técnica permite abarcar contenidos amplios en un tiempo relativamente corto.
- Desarrolla las habilidades de expresión oral en los alumnos.
- Facilita la comunicación de una información a grupos numerosos.

Cómo se aplica:

1. Se elige a la persona indicada para tratar el tema seleccionado. Ésta se coloca frente al grupo y después de hacer una breve presentación inicia la plática con una introducción al tema.
2. Terminada la introducción, el expositor procede a informar a su auditorio acerca del tema de la exposición. (La exposición debe ser planeada con anterioridad y realizarse de manera ordenada).
3. Una vez terminada la exposición del tema se procede a un lapso de preguntas y respuestas, presentadas en forma ordenada. Se sugiere limitar el tiempo asignado para esta fase.

4. Cuando el tema ha quedado claro, y el tiempo establecido ha terminado, se da por concluida la sesión.

Sugerencias:

- El profesor deberá motivar a los alumnos a lo largo de la sesión interrumpiendo la exposición con preguntas.
- Es recomendable apoyar la exposición con material visual: fotografías, maquetas, power point, etc.
- El profesor deberá guiar a los alumnos en la elaboración del material visual.



https://www.google.com.gt/search?hl=es&biw=1440&bih=789&tbEtQWI_qAI&q=exposicion&oq=

2.5. PROYECTOS

Esta técnica enfrenta a los alumnos a situaciones que los lleven a comprender y aplicar lo que aprenden como una herramienta para resolver problemas. Estas experiencias en las que se ven involucrados hacen que aprendan a manejar y usar los recursos de los que disponen como el tiempo y los materiales, además de que desarrollan y perfeccionan habilidades académicas, sociales a través del trabajo escolar.

La técnica de proyectos se aboca a los conceptos fundamentales y principios de la disciplina del conocimiento y no a temas selectos.

La situación en que trabajan los estudiantes es, en lo posible, una simulación de investigaciones de la vida real, frecuentemente con dificultades reales por enfrentar y con una retroalimentación constante.

Ventajas:

- Se motiva el gusto por el aprendizaje, la responsabilidad y el esfuerzo.
- Los contenidos manejados en la técnica de proyectos son significativos y relevantes para el alumno ya que presentan situaciones y problemáticas reales.
- Las actividades permiten a los alumnos buscar información para resolver problemas, así como construir su propio conocimiento favoreciendo la retención y traslado a otras situaciones del mismo.
- Puede ser compatible con los estilos de aprendizaje de los alumnos, tales como aprender por sí mismos leyendo y revisando o aprender en grupo leyendo y discutiendo.
- Propicia que los alumnos prevengan y resuelvan conflictos interpersonales y crea un ambiente favorable en el que este adquieren la confianza para desarrollar sus propias habilidades.
- Provee medios para transferir la responsabilidad del aprendizaje de los maestros a los alumnos en forma completa o parcial.
- Promueve el aprendizaje autónomo.
- Invita a los estudiantes a explicar o defender su posición ante los demás en sus proyectos grupales, para que su aprendizaje sea personal y puedan valorarlo.

Desventajas:

- Exige que el profesor haga una cuidadosa planeación y brinde orientación constante a los alumnos.
- Algunas veces los proyectos sólo cubren una parte mínima de los programas.

Cómo se aplica:

1. El profesor-facilitador planea la colaboración entre los estudiantes con otros profesores y otras personas que se invite con el fin de que el conocimiento sea compartido y distribuido entre los miembros de una “comunidad de aprendizaje”.

Al planear el proyecto, el profesor necesita pensar el nivel de participación que tendrán los alumnos. Este puede ir desde una mínima colaboración en las decisiones hasta la misma selección de temas y objetivos de aprendizaje.

Los profesores previamente deben realizar una calendarización de actividades y productos esperados por los alumnos.

2. El profesor-facilitador diseña las preguntas guía, éstas dan coherencia a la poca o ninguna organización entre los problemas o actividades a las que se enfrentan los alumnos cuando realizan un proyecto. La cantidad de preguntas guía es proporcional a la complejidad del proyecto, no obstante sin importar la naturaleza del proyecto, las preguntas guía deben desarrollar altos niveles de pensamiento sintetizar, criticar y evaluar información.

Las preguntas-guía deben extraerse de situaciones o problemáticas reales que sean interesantes, motivando al análisis del mundo que los rodea y afecta a su comunidad y a la sociedad en general.

3. Una vez definidas las preguntas-guía es necesario hacer una lista con todas las posibles actividades.

Las actividades potenciales definen lo que los estudiantes deben hacer en la búsqueda de la respuesta a la pregunta-guía incluyendo presentaciones de los avances del proyecto. Todas las actividades deben ser calendarizadas y organizadas.

4. El profesor-facilitador diseña los productos que desarrollarán los alumnos. Los productos son construcciones, presentaciones y exhibiciones realizadas durante el proyecto. Por ejemplo, un libro sobre el tema de estudio que se pueda editar económicamente por medio de la computadora, el “dossier” de una revista electrónica, etc.

Los proyectos pueden tener múltiples productos. Esto incluye productos preliminares y finales, así como productos realizados individualmente y en grupos. Los productos pueden ser organizados por etapas; éstas permiten establecer puntos específicos de control con los que tanto los alumnos como el maestro pueden valorar.

Para conocer el avance del proyecto el profesor puede:

- Pedir a los guías de grupo reportes informales del progreso de grupo.
- Asignar escritos rápidos al grupo.
- Entrevistar a estudiantes seleccionados o al azar.
- Monitorear el trabajo individual y en grupos.
- Calendarizar sesiones semanales de reflexión para los grupos.
- Revisar las listas de los estudiantes que incluyan los pasos terminados del proyecto.
- Escribir su propia bitácora en relación con cada proyecto.
- Sentarse a discutir los avances del proyecto con el grupo.

- Dirigir sesiones de información al término de actividades.
- El monitoreo de los avances del proyecto es fundamental para detectar problemas, cambiar de estrategias y revisar los logros obtenidos por el grupo.
- Es importante que casi inmediatamente después de terminar el proyecto, cuando aún se encuentre fresco en la mente, se reflexione acerca de los éxitos y fracasos del mismo. Tomar nota de lo que funcionó y de lo que no, permite pensar en nuevas estrategias y acciones a seguir en un próximo proyecto.



<https://www.google.com.gt/search?hl=es&biw=1440&bih=789&tbuMsQXUI4F4&q=PROYECTO>

TEMA 3

MODELO CENTRADO EN EL DESEMPEÑO



<https://www.google.com.gt/search?Db5gL494DoAw&q=modelo+centrado+en+el+desempe%C>

3. Modelo Centrado en el Desempeño

La mayor parte de estas técnicas responden al enfoque “competencias educativas”. Las técnicas han sido adaptadas de formas de organización laboral al aula. Al igual que las técnicas centradas en el alumno permiten un aprendizaje más profundo y permanente, propician el desarrollo de habilidades, actitudes y del pensamiento crítico.

La gran diferencia entre las técnicas centradas en el alumno y las técnicas centradas en el desempeño descansa en la evaluación, mientras que en las primeras se evalúa el desarrollo individual y personal del estudiante, en las segundas se evalúa el producto final, por lo que el proceso de enseñanza aprendizaje tiende a subordinarse a los resultados.

-El proceso didáctico se centra en la actividad del alumno. El profesor lo apoya directamente.

-Desarrollan las habilidades del alumno para aprender a aprender.

-Exige un trabajo previo del estudiante.

-Aun cuando se trate de técnicas de enseñanza en grupo, se intenta personalizar el proceso de enseñanza y llegar al alumno concreto, individual.

-Estimulan la socialización, pues ayudan a que el alumno comprenda y respete a los otros, e interactúe en el trabajo universitario.

-Se centra en el trabajo colaborativo.

-Ayudan a ligar los conocimientos a la práctica.

- Procuran un aprendizaje significativo.

3.1. Comisión

Cuando un grupo numeroso decide hacer una distribución de tareas, o cuando se considera que un tema o problema requiere estudiarse más detenidamente a cargo de personas especialmente capacitadas, se puede utilizar la técnica de la comisión.

Principales usos:

Útil para debatir un tema, proyecto o problema con el objeto de elevar las conclusiones o sugerencias al grupo que la ha designado.

La comisión puede tener carácter permanente para ocuparse y proponer decisiones acerca de aspectos o cuestiones determinadas.

Ventajas:

- El estudio y el trabajo recae en los alumnos y no en el profesor.
- Propicia la responsabilidad y el compromiso de los alumnos en su propio proceso aprendizaje.
- Promueve el desarrollo del pensamiento crítico y creativo.
- Es una técnica idónea para trabajar con el enfoque de competencias.
- Propicia el aprendizaje auto dirigido.

Desventajas:

- No es recomendable para grupos sin experiencia previa en trabajo en equipos.
- Exige un estrecho monitoreo por parte del profesor.

Cómo se aplica:

1. Los integrantes de una comisión se eligen tomando en cuenta sus capacidades para tratar los problemas correspondientes. Suelen ser propuestos por el profesor-facilitador del grupo, o por los propios miembros del grupo, y son aceptados o rechazados por el total del grupo. La comisión se reúne fuera del grupo, con horarios según su conveniencia y posteriormente expone sus conclusiones al grupo en su conjunto.
2. En la primera reunión de la comisión los miembros (tres a cinco alumnos) designan un presidente o coordinador y un secretario. El primero dirige las reuniones y el segundo toma nota de lo tratado y prepara el informe que se elevará al grupo grande.
3. El número de reuniones dependerá del plazo acordado por la clase. La duración de cada reunión será decidida por los miembros.
4. Las reuniones tendrán las mismas características que la discusión en pequeños grupos: ambiente informal, debate, búsqueda de acuerdos, resumen, redacción del informe con las conclusiones sugerencias o proyectos.



<https://www.google.com.gt/search?hl=es&biw=1440&bih=789&tbn=is5gLWigo&q=comision>

3.2. Estado Mayor

Es una actividad de la vida militar que ha sido adaptada como una técnica de aprendizaje.

Es un ejercicio práctico que persigue la solución de un problema o de una situación problemática. Participan en él cinco o más personas. Las propuestas o soluciones que presentan los miembros del "comando" responden a requerimientos concretos. La decisión corresponde, finalmente, al "comandante".

Una característica importante de esta técnica es que todos los alumnos del grupo aceptan que la decisión sea tomada por una sola persona, aunque hayan presentado soluciones diferentes, finalmente adaptan sus puntos de vista a la decisión tomada.

Ventajas:

- Es una actividad que prepara a los alumnos para la toma de decisiones, por lo tanto para el aprendizaje basado en problemas.

Cómo se aplica:

Un grupo más o menos numeroso puede dividirse en subgrupos o equipos de 6 a 8 miembros. Cada subgrupo funcionará como un "Servicio de Estado Mayor". Se plantea a todos los subgrupos un problema concreto y bien definido, una situación de cierta urgencia que debe resolver de la mejor manera posible. Puede fijarse un tiempo límite si así se desea.

1. Cada subgrupo se reúne para trabajar por sí mismos y designa al miembro que actuara como "comandante".
2. El "comandante" efectúa la apreciación de la situación, la cual consiste en el análisis de la misión y luego fija una orientación personal: lo que estima que debe tenerse en cuenta, la información que necesita, los criterios oportunos

(necesidades, tiempos, etc.), fija tiempo para estudiarlos, etc. Los miembros del "Estado Mayor" tomarán nota de los mismos.

3. El grupo de Estado Mayor delibera por su cuenta, sin la participación del "comandante" y efectúa su propia apreciación de la situación. Cada uno de los miembros (solo o con sus "auxiliares del Estado Mayor") analiza los cursos de acción, los compara, etc. Tratando de satisfacer del mejor modo los requerimientos recibidos del "comandante". Agotado el estudio, el grupo de Estado Mayor redacta las propuestas o conclusiones.

4. Se reúnen nuevamente con el "comandante" y se realiza la exposición, por un alumno o por todos los participantes (según las circunstancias y el tiempo disponible). Cuando la exposición de las conclusiones o propuestas es efectuada por un solo miembro, éste ha recopilado y resumido previamente el pensamiento de los demás miembros del grupo.

5. Finalmente, el "comandante" toma su resolución. Cada uno de los integrantes del Estado Mayor colabora en la redacción final de la orden, que es el plan para poner en marcha la resolución. La orden es firmada por el "comandante".

6. Los subgrupos de estado mayor, cumplida su tarea se reúnen nuevamente con el grupo grande en total. Los "comandantes" respectivos dan a conocer las resoluciones adoptadas para la situación problemática que fue propuesta. El grupo las compara y estudia, solicita, si lo desea, los factores que se han tomado en cuenta para adoptarlas y trata de llegar a un acuerdo sobre la mejor decisión.

3.3. **Foro**

En el foro tienen la oportunidad de participar todas las personas que asisten a una reunión, organizada para tratar o debatir un tema o problema determinado. En el aula puede ser realizado después de una actividad de interés general observada por el auditorio (película, clase, conferencias, experimento, etc.)

También como parte final de una mesa redonda. En el foro todo el grupo participa conducido por el profesor-facilitador.

Cómo se aplica:

Cuando se trata de debatir un tema, cuestión o problema determinado, en forma directa y sin actividades previas, es indispensable darlo a conocer con anticipación a los alumnos para que puedan informarse, reflexionar y participar con ideas claras.

Cuando se trata de un foro programado para después de una actividad o como conclusión de la misma (película, clase, simposio, mesa redonda, etc.), deberá preverse la realización de esta actividad de modo que todo el auditorio pueda observarla debidamente, distribuyendo el tiempo de manera que sea suficiente para el intercambio deseado, etc.

La elección del coordinador o moderador debe hacerse cuidadosamente, puesto que su desempeño influirá en forma decisiva en el éxito del foro. Se recomienda que posea buena voz y correcta dicción, necesitará ser hábil y rápido en la acción, cordial y seguro de sí mismo, estimular la participación y saber controlarla.

El moderador, a su vez, debe ser justo para solucionar la situación sin provocar resentimientos o intimidaciones.

1. El profesor o moderador inicia el foro explicando con precisión el tema o problema que se ha de debatir, o los aspectos de la actividad que se han de tomar en cuenta. Señala las formalidades a que habrán de ajustarse los alumnos (brevedad, objetividad, etc.). Formula una pregunta concreta y estimulante referida al tema, elaborada de antemano, e invita al auditorio a exponer sus opiniones.

2. En el caso, poco frecuente, de que no haya quien inicie la participación, el profesor puede utilizar el recurso de "respuestas anticipadas" (dar él mismo

algunas respuestas hipotéticas y alternativas que provocarán probablemente que se acepte o rechace, con lo cual se da comienzo a la interacción).

3. El profesor o el moderador distribuirán el uso de la palabra por orden, según se haya solicitado (levantar la mano), con la ayuda del secretario, si se cuenta con él, limitará el tiempo de las exposiciones y formulará nuevas preguntas sobre el tema en el caso de que se agotara la consideración de un aspecto. Siempre estimulará las participaciones del grupo, pero no intervendrá con sus opiniones en el debate.

4. Cuando se agote el tiempo previsto o el tema, el profesor o el moderador hacen una síntesis o resumen de las opiniones expuestas, extraen las posibles conclusiones, señalan las coincidencias y discrepancias y agradecen la participación de los asistentes. (Cuando el grupo es muy numeroso y se prevén participaciones muy activas y variadas, la tarea de realizar el resumen puede estar a cargo de otra persona que, como observador vaya siguiendo el debate tomando notas).



<https://www.google.com.gt/search?hl=es&biw=1440&bih=789&tbm=ischLt5gLp6YOoAQ&q=foro>

3.4. Mesa Redonda

Un grupo de expertos (pueden ser alumnos) sostienen puntos de vista divergentes o contradictorios sobre un mismo tema el cual exponen ante el grupo en forma sucesiva.

Principales usos:

Útil para dar a conocer a un grupo de alumnos los puntos de vista divergentes o contradictorios sobre un determinado tema o cuestión. La mesa redonda ha sido difundida ampliamente por la televisión, donde, por ejemplo, políticos de diversos partidos exponen sus puntos de vista contradictorios acerca de un hecho o medida de gobierno.

Ventajas:

- La confrontación de enfoques y puntos de vista permitirá al grupo obtener una información variada y ecuánime sobre el asunto que se trate, evitándose así los enfoques parciales, unilaterales o tendenciosos, posibles en unipersonal.
- Propicia la capacidad de los alumnos para seleccionar y manejar la información.
- Desarrolla la expresión oral de los alumnos y su capacidad para argumentar sus puntos de vista.

Desventajas:

- No participan de igual manera todos los alumnos, por lo que es necesario apoyar el curso con otras técnicas didácticas.

Cómo se aplica:

Una vez decidido el tema o cuestión que desea tratarse en la mesa redonda, el organizador (puede ser el profesor) debe seleccionar a los expositores (pueden ser de 3 a 6 personas) de los distintos puntos de vista, deben ser hábiles para exponer y defender sus posiciones con argumentos sólidos. Se hará una reunión previa con los alumnos con el objeto de coordinar el desarrollo, establecer el orden de exposición, tiempo, temas y subtemas por considerar, etc.

Los miembros de la mesa redonda deben estar ubicados en un sitio donde puedan ser vistos por todos. Generalmente el coordinador (debe ser un alumno) se sienta en el centro, detrás de una mesa amplia, y los expositores a su derecha e izquierda formando los respectivos "grupos" de opinión.

1. El coordinador abre la sesión con palabras iniciales, mencionando el tema por tratarse, explica el procedimiento que debe seguirse, hace la presentación de los expositores agradeciéndoles su cooperación, comunica al grupo que podrán hacer preguntas al final, y ofrece la palabra al primer expositor.

2. Cada expositor hará uso de la palabra durante 10 minutos aproximadamente. El coordinador cederá la palabra a los integrantes de la mesa redonda en forma sucesiva, y de manera que se alternen los puntos de vista opuestos o divergentes. Si un orador se excede en el uso de la palabra el coordinador se lo hace notar prudentemente.

3. Una vez finalizadas las exposiciones, el coordinador hace un breve resumen de las ideas principales de cada uno de ellos, y destaca las diferencias más notorias que se hayan planteado. Para ello habrá tomado notas durante las exposiciones.

4. Con el objeto de que cada expositor pueda aclarar, ampliar, especificar o concretar sus argumentos y rebatir los opuestos, el coordinador los invita a hablar nuevamente durante dos minutos cada uno. En esta etapa los expositores pueden dialogar si lo desean defendiendo sus puntos de vista.

5. Minutos antes de expirar el plazo previsto, el coordinador da por terminada la discusión y expone las conclusiones haciendo un resumen final que sintetice los puntos de coincidencia que pudieran permitir un acercamiento entre los diversos enfoques, y las diferencias que quedan en pie después de la discusión.

6. El coordinador invita al auditorio a hacer preguntas a los miembros de la mesa sobre las ideas expuestas. Estas preguntas tendrán sólo carácter ilustrativo, y no

se establecerá discusión entre al auditorio y la mesa. Las personas del auditorio tendrán derecho a una sola intervención.



<https://www.google.com.gt/search?hl=es&biw=14Mut5wKG0KywAw&q=mesa+redonda>

3.5. Panel

En esta técnica un equipo de alumnos que fungen como expertos discute un tema en forma de diálogo o conversación ante el grupo.

Como en el caso de la mesa redonda y el simposio, en el panel se reúnen varias personas para exponer sus ideas sobre un determinado tema ante un auditorio. La diferencia, consiste en que en el panel los "expertos" no "exponen", no actúan como "oradores", sino que dialogan, conversan, debaten entre sí el tema propuesto, desde sus particulares puntos de vista, cada uno se ha especializado en una parte del tema general.

En el panel, la conversación es básicamente informal, pero con todo, debe seguir un desarrollo coherente, razonado, objetivo, sin derivar en disquisiciones ajenas o alejadas del tema, ni en apreciaciones demasiado personales. Los integrantes del panel (de 4 a 6 personas) tratan de desarrollar a través de la conversación

todos los aspectos posibles del tema, para que el grupo obtenga así una visión relativamente completa acerca del mismo.

Un coordinador o moderador cumple la función de presentar a los miembros del panel ante el auditorio, ordenar la conversación, intercalar algunas preguntas aclaratorias, controlar el tiempo, etc.

Una vez finalizado el panel (cuya duración puede ser de alrededor de una hora, según el caso) la conversación o debate del tema puede pasar al grupo, sin que sea requisito la presencia de los miembros del panel. El coordinador puede seguir conduciendo esta segunda parte de la actividad grupal, que se habrá convertido en un "foro".

La informalidad, la espontaneidad y el dinamismo son características de esta técnica de grupo.

Cómo se aplica:

De acuerdo con el tema elegido para el panel, el profesor o el organizador selecciona a los miembros del mismo, tratando de que sean personas:

- Capacitadas.
- Que puedan aportar ideas más o menos originales y diversas.
- Que enfoquen los distintos aspectos del tema.
- Qué posean facilidad de palabra.
- Qué posean juicio crítico y capacidad para el análisis tanto como para la síntesis.

Es conveniente una reunión previa del coordinador con todos los miembros que intervendrán en el panel, para cambiar ideas y establecer un plan aproximado del

desarrollo de la sesión, compenetrarse con el tema, ordenar los subtemas y aspectos particulares, fijar tiempo de duración, etc.

Aunque el panel debe simular una conversación espontánea e improvisada, requiere para su éxito ciertos preparativos.

1. El coordinador o moderador inicia la sesión, presenta a los miembros del panel, y formula la primera pregunta acerca del tema que se va a tratar.
2. Uno de los miembros del panel inicia la conversación, aunque se puede prever quien lo hará, y se entabla el diálogo que se desarrollará según un plan flexible también previsto.
3. El coordinador interviene para hacer nuevas preguntas sobre el tema, orientar el dialogo hacia aspectos no tocados, centrar la conversación en el tema, superar una eventual situación de tensión que pudiera producirse, etc.
4. Unos cinco minutos antes de que termine el diálogo, el coordinador invita a los miembros a que hagan un resumen muy breve de sus ideas.
5. Finalmente el propio coordinador, basándose en notas que habrá tomado, destacará las conclusiones más importantes.
6. Si así se desea y el tiempo lo permite, el coordinador puede invitar al auditorio a cambiar ideas sobre lo expuesto, de manera informal, igual que en el foro.

3.6. Técnicas de caso

Esta técnica fue desarrollada en 1880 por Christopher Langdell, en la Escuela de Leyes de la Universidad de Harvard. El profesor-facilitador señala los casos de estudio y propicia un ambiente favorable a la discusión del grupo; su objetivo es guiar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Pero, sin intentar cubrir el tema "resolviéndolo". Por el contrario, ayuda a los estudiantes a descubrir por sí mismos las ideas más significativas, partiendo del informe de un caso.

Ventajas:

- Es útil para la mayoría de las materias.
- El objetivo principal es que los estudiantes aprendan por sí mismos, por procesos de pensamiento independiente.
- Ayuda a los alumnos a desarrollar su capacidad de usar conocimientos y desarrollar sus habilidades, ya que los conocimientos sin las habilidades necesarias no son útiles. Por otro lado, la habilidad que no es alentada continuamente con nuevos conocimientos se vuelve automática, se mecaniza.

Desventajas:

- Requiere que el profesor adquiera un nuevo papel en el proceso de enseñanza-aprendizaje, permitiendo que sea el alumno el que construya el conocimiento. Esta es una tarea ardua para el docente.



<https://www.google.com.gt/search?hl=es&biw=LO5gLK1ZPwCA&q=tecnicas+de+caso>

TEMA 4:
MODELO CENTRADO EN EL GRUPO



https://www.google.com.gt/search?hl=Gz5gK_xZLQDQ&q=modelo+centrado+en+el+grupo

Modelo Centrado en el grupo

Estas técnicas fueron desarrolladas para trabajar con grupos numerosos y tienen distintos objetivos. Por ejemplo, las técnicas para iniciar el curso propician que los alumnos se conozcan e integren. Otras técnicas han sido diseñadas para motivar a los alumnos, algunas para recuperar la información y conocimientos de los estudiantes, para diseminar información, para homogeneizar los conocimientos heterogéneos en un grupo.

Todas ellas pueden considerarse como técnicas auxiliares para sesiones e incluso para temáticas específicas. No obstante, este conjunto de técnicas no propician el desarrollo de habilidades, actitudes ni del pensamiento crítico. Aunque

- Estimulan la motivación.
- Potencian la posibilidad de diseminar información en el grupo.
- Aportan dinamismo al enfoque centrado en el profesor.

4.1. PHILIPS 66

Técnica muy difundida en todos los niveles educativos para comentar o evaluar ciertos contenidos.

Principales usos:

Para obtener opiniones rápidamente, acuerdos parciales, decisiones de procedimiento, sugerencias de actividades, tareas de repaso y de comprobación de conocimientos.

Se puede usar para indagar el nivel de conocimientos que poseen los alumnos sobre un tema.

Para comentar o evaluar en pocos minutos una clase en que se observe colectivamente (película, video, conferencia, entrevista, experimento).

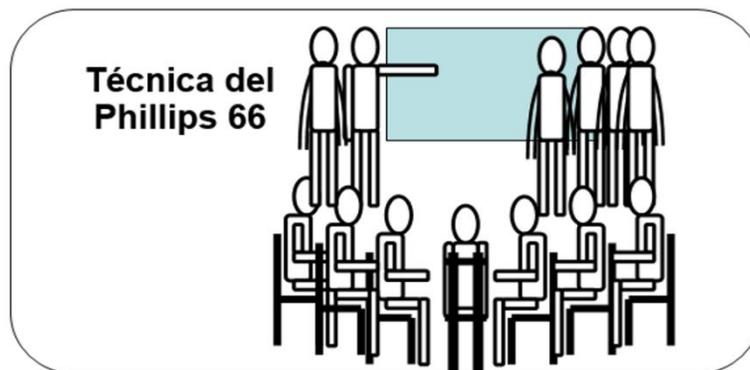
Ventajas:

- Técnica muy sencilla.
- Facilita la confrontación de ideas o puntos de vista, el esclarecimiento o enriquecimiento mutuo.
- En poco tiempo se pueden recoger las aportaciones de los alumnos.
- Garantiza la participación de todos los alumnos.
- Estimula a los tímidos.
- Propicia la expresión oral.

Cómo se aplica:

Un grupo grande se subdivide en grupos de 6 personas que tratan en 6 minutos la cuestión propuesta. Después se realiza una puesta en común.

El grupo debe lanzar todas las ideas que se le ocurran en relación al tema expuesto. A partir de las diversas opiniones se podrá llegar, mediante común acuerdo, a una solución o definición concreta.



<https://www.google.com.gt/search?hl=es&biw9H45gK-4ofQAw&q=philiphs>

4.2. ELCARRUSEL ESCRITO

El propósito es escribir ideas y generar creatividad.

1. Ordenar todo sobre la mesa, cada miembro del equipo debe tener un papel y un lápiz. No se permite hablar durante la fase de escritura.
2. Cada quien completa el enunciado que se le da, por ejemplo: “Existen múltiples razones que nos van a llevar al éxito, esas son...”
3. Terminado el enunciado, cada miembro entrega su hoja al compañero de su derecha. Éste lee lo que escribió el compañero y le añade otra oración. Luego pasa la hoja al de la derecha.
4. Siguen escribiendo y pasando las hojas unos siete minutos más.
5. Al terminar el tiempo, cada miembro lee a los demás lo escrito en la hoja que tiene.
6. El equipo escoge uno para compartir con los otros equipos, edita lo necesario, agrega una poderosa conclusión y le da un título.
7. Se escoge un lector que lea con entusiasmo.

Se puede usar para repasar contenidos, procesos, fórmulas, antes de un examen, escribir un cuento, un resumen, un reporte por equipo, ejercicio de escritura...



<https://www.google.com.gt/search?hl=es&biw=1440&bu7P5gKjwrOYCQ&q=carrusel+escrito>

4.3. LLUVIA DE IDEAS

Es una técnica en la que un grupo de personas en conjunto crean ideas. Por lo general, suele ser más provechoso a que una persona piense por sí sola.

Principales usos:

Para obtener una conclusión grupal en relación a un problema que involucra a todo el grupo.

Para motivar al grupo, tomando en cuenta la participación de todos, bajo reglas determinadas.

Es recomendable utilizar esta técnica al iniciar una sesión de trabajo.

Ventajas:

- Se puede integrar a otras técnicas como la clase expositiva y grupos de discusión.

Cómo se aplica:

1. El profesor-facilitador selecciona un problema o tema, definiéndolo de tal forma que todos lo entiendan.
2. Solicita a los alumnos que expresen sus ideas por turno, sugiriendo una idea por persona.
3. Las aportaciones deben anotarse en el pizarrón.
4. Si existiera alguna dificultad para que el grupo proporcione ideas, el profesor facilitador debe propiciarlas con preguntas claves como:

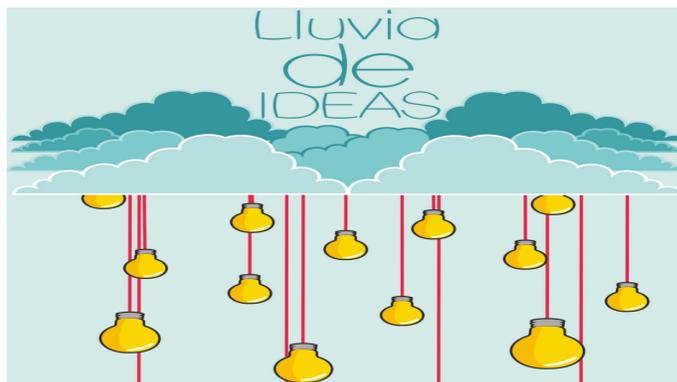
¿Qué?, ¿Quién?, ¿Dónde?, ¿Cómo?, ¿Cuándo? ¿Por qué?

5. Una vez que se ha generado un buen número de ideas, éstas deben ser evaluadas una por una.

6. El docente debe priorizar las mejores ideas. Los alumnos evalúan la importancia de cada aportación de acuerdo a los comentarios del grupo, pero tomando en cuenta el problema definido al inicio de la sesión.

7. Si la técnica se utiliza para solucionar un problema es indispensable hacer un plan de acción que pueda llevarse a cabo.

Si la técnica se utilizó para abordar un tema, es indispensable que el profesor-facilitador conduzca al grupo a obtener conclusiones.



<https://www.google.com.gt/search?hl=es&biw=G05gK1oo7gDA&q=lluvia+de+ideas&oq>

4.4. INTERROGATORIO GRUPAL

Consiste en la formación de pequeños grupos integrados entre cuatro o seis personas, a quienes los demás alumnos le harán preguntas, sobre cualquier tópico relacionado con un tema principal de la materia que se estudie o sobre aspectos que se necesite resolver, pueden ser elegidos al azar o designados por el profesor-facilitador.

El interrogatorio para cada uno de los alumnos puede variar entre cinco y 15 minutos, dependiendo de qué tanta profundidad se quiera lograr, del tiempo disponible y del número de integrantes del grupo.

La duración del ejercicio varía entre 20 minutos y hora y media. Se puede completar el ejercicio por una segunda etapa, donde se dé a conocer a todos los alumnos las impresiones generales del ejercicio.

Una característica importante de este ejercicio es que cada participante está en libertad de contestar o no a las preguntas que se formulen. En caso de que el entrevistado se niegue a contestar una pregunta, los demás integrantes del grupo deberán aceptar sin protestar.

Cómo se aplica:

Por medio de esta técnica es posible lograr, por ejemplo, que los alumnos fijen reglas que normarán el desarrollo del curso.

Las reglas pueden ser, por ejemplo, las siguientes:

- Los integrantes del grupo se comprometen a participar activamente.
- Se deberán respetar los horarios señalados para el curso con puntualidad.
- Deberá haber absoluto respeto a la persona.
- Se discutirán abiertamente las ideas.
- Se comprometen los alumnos a preguntar todo aquello que no se entienda.
- Aceptar la retroalimentación del grupo y del profesor facilitador.



4.5. ENTREVISTA COLECTIVA

Es una variante de la entrevista, pues de dos a cinco alumnos interrogan al experto.

Ventajas:

- Da mayor dinamismo y variedad a la entrevista.
- Produce mayor interés en el auditorio por la variedad de intervenciones, enfoques, modalidades y puntos de vista.
- Amplía el campo de referencia, los interrogadores comparten entre sí la responsabilidad y tienen más tiempo para ir elaborando sus preguntas, sobre la marcha del diálogo.
- La comisión interrogadora representa un nexo entre el grupo que la designa y el experto, y al ser varios los alumnos que preguntan, pueden interpretar mejor los intereses de todos los miembros de la clase.

Cómo se aplica:

El grupo designa a los miembros de la comisión interrogadora, tomando en cuenta las condiciones expuestas para el interrogador en la entrevista.

La reunión previa se hace con el experto y todos los interrogadores, distribuyéndose así el papel de cada uno. El experto puede ilustrar a los interrogadores acerca de los aspectos destacados del tema y sobre estos pueden formular las preguntas. Cada interrogador dispondrá de una guía de preguntas, no obstante la entrevista permitirá adaptarla e intercalar otras preguntas ocasionales dentro del tema.

Uno de los miembros de la comisión interrogadora puede actuar como coordinador general de la misma; y los demás representar un papel de

cooperación: iniciador, quien active la entrevista, animador, comentarista, quien armonice, etc.

Un miembro, previamente designado, hace la presentación del experto y de los miembros de la comisión interrogadora, introduce el tema y explica el procedimiento por seguir.

El experto puede hacer una muy breve exposición global sobre el tema.

Para finalizar la entrevista se realiza un resumen final, que puede estar a cargo de uno de los interrogadores, de un miembro especialmente designado de antemano o del organizador de la reunión.



<https://www.google.com.gt/search?hl=es&biw=Sv5wLC8ai4DQ&q=entrevista+colectiva&oq=>

4.6. **DRAMATIZACIÓN**

Esta técnica se refiere a la interpretación "teatral" de un problema o de una situación.

Principales usos:

Puede elegirse para proporcionar datos inmediatos y empíricos sobre diferentes aspectos, logrando información más profunda que las técnicas convencionales.

La dramatización también se puede utilizar para ensayar las sugerencias o soluciones propuestas para un caso hipotético que puede semejar mucho a una situación de la vida real, llevando al grupo a una serie de diferentes etapas o a un problema complejo de relaciones humanas.

Resulta muy útil cuando existen problemas de comunicación en el grupo pues al despersonalizar la situación problemática y hacer abstracción de las personas involucradas "muestra" y enfoca una faceta única y concreta de un problema, permitiendo mayor libertad de discusión.

Ventajas:

- Útil tanto en grupos pequeños como numerosos.
- Permite la informalidad, es flexible y facilita la experimentación, estableciendo una "experiencia común" que puede emplearse como base para la discusión.
- Alienta la participación de los miembros del grupo liberándolos de inhibiciones, ayudándolos a expresar y proyectar sus sentimientos y actitudes.

Cómo se aplica:

La dramatización debe iniciarse con situaciones relativamente sencillas, objetivos claros y caracterizaciones definidas.

El elemento más importante de la dramatización es la espontaneidad, por lo que se recomienda evitar una estructura rígida.

1. Selección de las personas que desean participar en la dramatización.
2. Los alumnos seleccionados "actúan" para el resto del grupo alguna situación previamente elegida.
3. Para un mejor resultado de la dramatización cada participante puede elegir libremente el papel que desee interpretar de acuerdo a sus facultades, se

selecciona el escenario (un rincón del aula, etc.), el vestuario (se sugiere que se improvise, por ejemplo, un abrigo puesto al revés etc.).

4. El resto del grupo permanece atento a lo que ocurre en el foro.

5. Posteriormente a la representación se elaboran críticas y conclusiones generales.



<https://www.google.com.gt/search?hl=es&biw=1440&bihR5gL11ligBQ&q=dramatizaci%C3>

4.8. ASAMBLEA

Esta actividad puede cumplir muchas funciones en la comunidad y vida pública y también se puede trabajar como una técnica en el salón de clase que simule una asamblea auténtica.

La asamblea se compone de un auditorio y una mesa directiva encargada de presentar el material a dicho auditorio, quien a su vez, lo recibe y se encarga de ponerlo en práctica de acuerdo a los objetivos de la reunión.

Otro grupo que participa en las asambleas son los proyectistas, cuya función es la de considerar todos los aspectos de los problemas y/o logística de la reunión antes que la mesa directiva y el auditorio participen directamente.

Ventajas:

- Es uno de los mejores medios para mantener a las personas informadas y confirmar su compromiso hacia las actividades de su comunidad, de sus organizaciones, de su aula.

Desventajas:

- Si los alumnos que forman el auditorio no se perciben a sí mismos como parte de un grupo y no se oportunidad de participar, se puede tener la sensación de que el conocimiento reside en la estrado, y la ignorancia en el auditorio.

Cómo se aplica:

1. El grupo elige a una mesa directiva formada por expertos que presenta al auditorio el material específico.
2. Se elige a un moderador. El moderador no pertenece necesariamente a la mesa directiva.
3. El auditorio recibe la información de una manera activa. Esto da lugar a diferentes tipos de discusiones, debates, paneles, etcétera. (Si el auditorio resulta demasiado numeroso conviene dividirlo en subgrupos).
4. Se obtienen conclusiones generales de los debates y discusiones.



4.9. CORRILLO

Grupos de cuatro a ocho integrantes discuten o analizan un tema. Esta técnica estimula la participación de todos los alumnos.

Principales usos:

Se utiliza, por lo general, al inicio de un curso o programa, para que los alumnos informen acerca de sus intereses, necesidades, problemas, deseos y sugerencias.

En el transcurso del periodo lectivo es útil para desarrollar la intervención de los alumnos.

Ventajas:

- Es una técnica rápida que estimula la división del trabajo y de la responsabilidad, al mismo tiempo que asegura la máxima identificación individual con el problema o tema tratado.
- Prepara a los alumnos para el trabajo en equipo.
- Ayuda a los alumnos a liberarse de inhibiciones para participar en un grupo pequeño o en equipos.
- Disminuye la fatiga, el aburrimiento y la monotonía cuando las lecciones largas tienden a estancarse.

Desventajas:

- La diseminación de la información y experiencias es limitada.
- El tiempo suele ser escaso, pero si se incrementa puede trabar la discusión o el análisis.

- También, el no hacer un uso adecuado del material obtenido puede crear frustración entre los que han trabajado para producirlo.

Cómo se aplica:

1. Los alumnos se dividen en pequeños grupos.
2. La división puede hacerse arbitrariamente o de acuerdo a intereses específicos de los alumnos.
3. Cada grupo pequeño nombra un coordinador que debe mantener activa la discusión sobre el tema, dando oportunidad a que todos participen y nombra a un secretario que registrará las conclusiones.
4. Los grupos comienzan la discusión, exposición de ideas o presentación de nuevos proyectos, etc., por un tiempo previamente determinado.
5. Una vez transcurrido el tiempo marcado, el grupo vuelve a integrarse y expone el material obtenido o elaborado por los grupos.

4.10. CUCHICHEO

La técnica consiste en dividir a un grupo en parejas que tratan en voz baja un tema o cuestión de momento. Esta técnica se asemeja al Phillips 66, podría decirse que es una forma reducida de éste, con la diferencia de que en lugar de seis son dos las personas que dialogan, el tiempo se reduce a dos o tres minutos.

Principales usos:

Para conocer la opinión del grupo sobre un tema, problema o cuestión ya prevista o que surja en el momento. Útil para llegar a conclusiones generales.

Ventajas:

- Tiene las mismas ventajas que Philips 66.

- Los alumnos encuentran esta técnica dinámica y divertida.

Cómo se aplica:

1. El profesor-facilitador explica que cada una de las personas puede dialogar con el compañero que esté a su lado, sin necesidad de levantarse.
2. El diálogo simultáneo, de dos o tres minutos, se hará en voz baja intercambiando ideas para llegar a una respuesta o propuesta que será informada al profesor por uno de los miembros de cada pareja.
3. De las respuestas u opiniones dadas por todas las parejas se extraerá la conclusión general o se tomarán las decisiones del caso.

Sugerencias:

- El problema o pregunta que plante el profesor-facilitador deberá ser precisa y concisa.
- El diálogo simultáneo puede utilizarse en grupos grandes o pequeños. Cuando el grupo sea numeroso habrá que insistir en la necesidad de hablar en voz baja.
- Para evitar que uno de los miembros domine el diálogo, debe recomendarse la activa participación de ambos.



https://www.google.com.gt/search?hl=es&biw=1440CatgXIII_QCQ&q=cuchicheo

DIÁLOGO PÚBLICO

El diálogo consiste en una intercomunicación directa entre dos personas, que conversan ante un auditorio sobre un tema, cuestión o problema, previamente determinado.

Los dialoguistas han de ser personas capacitadas, expertos o especialistas en el tema que tratan (pueden ser alumnos que hayan investigado un tema), debido a que del diálogo que realizan el grupo debe obtener información, actualización, opiniones o puntos de vista de cierta significación o importancia.

El grado de informalidad del diálogo dependerá de las circunstancias y de la modalidad de los protagonistas, pero debe mantenerse en un nivel que responda a las expectativas del grupo, con el dinamismo necesario para que atraiga la atención de un grupo interesado en el tema.

Principales usos:

- Es útil para todo tema, asignatura y nivel escolar.

Ventajas:

- Es una técnica sencilla.
- Útil a todas las materias.
- El dialogo permite obtener datos diversos de dos “fuentes” a la vez.
- Hace reflexionar a los espectadores, y por su desarrollo y flexibilidad mantiene despierta la atención de su auditorio.
- Propicia el desarrollo de las habilidades de expresión oral de los alumnos dialoguistas.

Desventajas:

- Únicamente participan de manera activa 3 alumnos, el resto del grupo puede permanecer en una actitud pasiva.

Cómo se aplica:

1. Deben elegirse dos dialoguistas conocedores del tema, pero además capaces de mantener un diálogo vivo e interesante. Es preferible que ambos posean puntos de vista distintos, aunque no contradictorios.
2. Antes del diálogo, frente al conjunto de la clase, los dialoguistas se pondrán de acuerdo sobre la estructura del mismo, harán un esquema flexible de desarrollo que incluya los aspectos por tratar, el tiempo, los subtemas, un cierto orden, etc. Podrán preparar material ilustrativo para usar en el momento oportuno (diapositivas, filminas, láminas, power point, etc.)
3. Un alumno designado fungirá como organizador, introduce el tema por tratarse, presenta a los expertos y explica el procedimiento que debe seguirse. Cede la palabra a los dialoguistas.
4. El diálogo da comienzo y se desarrolla de acuerdo con el esquema previamente preparado, lo cual no significa que cada uno "recite su parte", sino que, por lo contrario, que se establezca una conversación animada, flexible, a veces incisiva, y teniendo siempre en cuenta la expectativa del auditorio.
5. La duración del diálogo será la prevista (por lo común alrededor de 30 minutos), y luego el organizador puede invitar al auditorio a que se hagan preguntas.
6. El organizador o el profesor-facilitador guiarán al conjunto de la clase para llegar a conclusiones generales.

CONCLUSIONES

1. Un ambiente lúdico en clase transforma el discurso vertical y distanciado, cambiando el sistema de relaciones, pues interviene en las tensiones y contradicciones, las cuales se superan durante el desarrollo de los juegos; Por ello es necesario valorar el uso de esta herramienta en el aula en cuanto a las ventajas que ofrece para mejorar resultados académicos y propiciar convivencias amables.
2. El juego, como un nuevo componente en la clase, implementa objetivos específicos como la concentración, la atención y la convivencia, dinamiza relaciones al interior del aula, refuerza conceptos y despliega saberes en equipo.
3. La experiencia de trabajo en el aula con elementos lúdicos como los juegos, permite desarrollar reflexiones en cuanto a la práctica docente pues durante el proceso y su seguimiento se lleva a cabo un intercambio de conocimientos y experiencias.

Recomendaciones

- ✓ Es necesario recordar que para que este tipo de metodología tenga un mayor impacto, es importante que su implementación se dé en las diferentes áreas, o integrando diferentes áreas a una actividad común.

- ✓ Es conveniente que los estudiantes participen en la construcción y adaptación de los juegos, con reglas e instrucciones claras, para que sean ellos quienes aprendan jugando.

- ✓ El profesor-facilitador deberá seleccionar los juegos y técnicas ara que se acoplen al curso, al grupo y a su personalidad.

Bibliografía

Caballero, A. (2010). *El Juego Un recurso invaluable*. México: Fuentes.

Ortiz, Ocaña. (2009). *Jugando También se aprende*. Madrid: Didáctica.

Egrafía

<http://hadoc.azc.uam.mx/tecnicas/dinamicas.htm#back>

<https://donboscoeduca.com/2014/01/28/aprendizaje-cooperativo-el-carrusel-escrito/>

<https://www.magisterio.com.co/articulo/el-juego-como-estrategia-ludica-de-aprendizaje>

4.2.2 Fotos

Proyecto denominado: Guía de motivación de juegos lúdicos a estudiantes del Instituto Nacional de Educación Básica INEB de Colonia la Verde, de Ciudad de Tecún Umán, Municipio de Ayutla, departamento de San Marcos.



Epesista Mayra González



Epesista Mayra González



Epesista Mayra González



Epesista Mayra González



Epesista Mayra González



Epesista Mayra González



4.2.3 Actas

EJERCICIO PROFESIONAL SUPERVISADO (EPS)
UNIVERSIDAD SAN CARLOS DE GUATEMALA
SECCION CATARINA
FACULTAD DE HUMANIDADES
LICENCIATURA EN PEDAGOGIA Y ADMINISTRACION EDUCATIVA



Tecún Umán enero de 2018

MEPU Rómulo Augusto Tul Mazariegos
Supervisor Educativo 1217.2
Ciudad Tecún Umán, Ayutla, San Marcos

Respetable señor Supervisor:

En calidad de Asesor del Ejercicio Profesional Supervisado EPS atentamente me dirijo a su persona para SOLICITAR su valiosa colaboración para que la Epesista de la Carrera de Licenciatura en Pedagogía y Administración Educativa, Mayra Azucena González Cruz con número de carné: 201319804, pueda realizar su Ejercicio Profesional Supervisado EPS en la entidad de su digno cargo.

Con la finalidad de brindar y realizar acciones de administración, docencia, investigación, extensión y servicio, con el objetivo de retribuir a la sociedad guatemalteca su aporte.

El Ejercicio Profesional Supervisado EPS comprende de las siguientes etapas:
Estudio Conceptual
Fundamentación Teórica
Diseño de la investigación
Ejecución de la investigación
Evaluación de resultados

Al agradecer su valiosa colaboración me suscribo de usted
Deferentemente

f. _____
Licda. Ana Victoria Rodas Marroquín
Asesora de EPS



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

Universidad de San Carlos de Guatemala
Departamento de Pedagogía
Facultad de Humanidades
Sección Catarina

Ciudad Tecún Umán, noviembre de 2017

PEM. Melvin Karina Cifuentes
Directora del Instituto Nacional de Educación Básica
Jornada Vespertina, Colonia la Verde
Ayutla, San Marcos

Respetable Directora:

Yo: Mayra Azucena González Cruz me identificó con el número de carné 201319804 y que actualmente realiza el Ejercicio Profesional Supervisado de la Carrera de Licenciatura en Pedagogía y Administración Educativa y de acuerdo con los lineamientos que enmarca la Facultad de Humanidades de la Universidad de San Carlos de Guatemala, **SOLICITO:** su autorización para que pueda ejecutar mi proyecto titulado: Guía Didáctica de motivación de juegos lúdicos a estudiantes del Instituto Nacional de Educación Básica INEB de Colonia la Verde, de Ciudad de Tecún Umán, Municipio de Ayutla, departamento de San Marcos. Ya que este proyecto es para beneficio de dicha institución.

f. _____
PEM. Mayra Azucena González Cruz
Epesista

Vo.Bo. _____
Licda. Ana Victoria Rodas Marroquin
Asesor EPS



Supervisión Educativa
Sector 1217.2, Ayutla, San Marcos

LA SUPERVISIÓN EDUCATIVA DEL SECTOR 1217.2 DE CIUDAD TECÚN UMAN, MUNICIPIO DE AYUTLA, DEPARTAMENTO DE SAN MARCOS

HACE CONSTAR QUE:

Mayra Azucena González Cruz, de 28 años de edad quien se identifica con el Documento Personal de Identificación DPI con Código Único de Identificación CUI No. 2358413661217 extendida por el registro de las personas RENAP. No de carné estudiantil 201319804 de la carrera de Licenciatura en Pedagogía y Adiministración Educativa, Facultad de Humanidades, de la Universidad San Carlos de Guatemala, extensión Catarina. Habiendo realizado, entregado, ejecutado y finalizado de forma exitosa el proyecto denominado GUÍA DIDÁCTICA DE MOTIVACIÓN DE JUEGOS LÚDICOS A ESTUDIANTES DEL INSTITUTO NACIONAL DE EDUCACIÓN BÁSICA INEB DE COLONIA LA VERDE, DE CIUDAD DE TECÚN UMÁN, MUNICIPIO DE AYUTLA, DEPARTAMENTO DE SAN MARCOS, del Ejercicio Profesional Supervisado (EPS).

---Y A SOLICITUD DE LA INTERESADA SE EXTIENDE LA PRESENTE CONSTANCIA EN HOJA PAPEL BOND CON LOGOTIPO DEL MINISTERIO DE EDUCACIÓN. FIRMADO Y SELLADO EN CIUDAD TECÚN UMÁN, MUNICIPIO DE AYUTLA, DEPARTAMENTO DE SAN MARCOS, A LOS VEINTIOCHO DIAS DEL MES DE ABRIL.

MEPU_____

Rómulo Augusto Tul Mazariegos

Supervisor Educativo

Sector 1217.2, Ayutla, San Marcos



EL INSTITUTO NACIONAL DE EDUCACION BASICA INEB DE COLONIA LA VERDE DE CIUDAD TECÚN UMAN, MUNICIPIO DE AYUTLA, DEPARTAMENTO DE SAN MARCOS.

HACE CONSTAR:

La estudiante Mayra Azucena González Cruz, de 28 años de edad quien se identifica con el Documento Personal de Identificación DPI con Código Único de Identificación CUI No. 2358413661217 extendida por el registro de las personas RENAP. No de carné estudiantil 201319804 de la carrera de Licenciatura en Pedagogía y Adiministración Educativa, Facultad de Humanidades, de la Universidad San Carlos de Guatemala, extensión Catarina. Habiendo realizado, entregado, ejecutado y finalizado de forma exitosa el proyecto denominado GUÍA DIDÁCTICA DE MOTIVACIÓN DE JUEGOS LÚDICOS A ESTUDIANTES DEL INSTITUTO NACIONAL DE EDUCACIÓN BÁSICA INEB DE COLONIA LA VERDE, DE CIUDAD DE TECÚN UMÁN, MUNICIPIO DE AYUTLA, DEPARTAMENTO DE SAN MARCOS, del Ejercicio Profesional Supervisado (EPS).

PARA LOS USOS LEGALES QUE LA INTERESADA CONVENGA, SE EXTIENDE, FIRMA Y SELLO LA PRESENTE HOJA DE PAPAEL BOND TAMAÑO CARTA. A LOS 23 DIAS DEL MES DE ABRIL DE 2018.

f. _____

PEM. Melvin Carina Cifuentes

Directora



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

Universidad de San Carlos de Guatemala
Departamento de Pedagogía
Facultad de Humanidades
Sección Catarina

Ciudad Tecún Umán, febrero de 2018

Sr. Alcalde Municipal
Erick Salvador Zúñiga Rodríguez
Tecún Umán, Ayutla, San Marcos

Presente:

Es un gusto saludarle, deseando éxitos en sus labores al frente de las necesidades de nuestro bello municipio de Ayutla.

Yo: Mayra Azucena González Cruz me identificó con el número de carné 201319804 y que actualmente realizo el Ejercicio Profesional Supervisado (EPS) de la Carrera de Licenciatura en Pedagogía y Administración Educativa y de acuerdo con los lineamientos que enmarca la Facultad de Humanidades de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

SOLICITO:

A que me conceda una colaboración con arbolitos maderables. Ya que dicho EPS nos permite realizar la etapa del Voluntariado y como base a esa etapa tenemos que plantar 600 árboles.

Agradeciendo de antemano su valiosa colaboración y atención a la presente, esperando una respuesta positiva y pronta a mi solicitud, dejando habilitado el siguiente número: 45892504 para cualquier notificación.

f. _____
PEM Mayra Azucena González Cruz
Epesista

Universidad San Carlos de Guatemala
Facultad de Humanidades
Departamento de Pedagogía
Licenciatura en Pedagogía y Administración Educativa
Ejercicio Profesional Supervisado
Mayra Azucena González Cruz
Carné: 201319804



Ciudad Tecún Umán, febrero de 2018

Alcalde Municipal
Señor Erick Salvador Zúñiga Rodríguez
Tecún Umán, Ayutla, San Marcos

Respetable señor alcalde:

Epesista de la Universidad de San Carlos de Guatemala, Mayra Azucena González Cruz, carné: 201319804 y que actualmente realizo el Ejercicio Profesional Supervisado de la Carrera de Licenciatura en Pedagogía y Administración educativa y de acuerdo con los lineamientos que enmarca la Facultad de Humanidades de la Universidad de San Carlos de Guatemala, **SOLICITO:** su autorización para realizar el voluntariado, en dichos espacios municipales del municipio de Ayutla que consiste en las plantaciones de 600 árboles.

f. _____
Mayra Azucena González Cruz
Carné: 201319804
Epesista



**Supervisión Educativa
Sector 1217.2 Ayutla, San Marcos**

Ayutla, mayo de 2018

Licenciada: Ana Victoria Rodas Marroquín
Asesora de Ejercicio Profesional Supervisado –EPS-
Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Humanidades

Estimado Licenciado:

Reciba un cordial y atento saludo, deseando a la vez, éxitos en sus labores educativas.

El objetivo de la presente es para hacerle de su conocimiento que la estudiante: **Mayra Azucena González Cruz**, Carné: **201319804**, de la Carrera de **Licenciatura en Pedagogía y Administración Educativa**, hizo entrega de la guía de aprendizaje: **Guía Didáctica de motivación de juegos lúdicos a estudiantes del Instituto Nacional de Educación Básica INEB de Colonia la Verde, de Ciudad de Tecún Umán, Municipio de Ayutla, departamento de San Marcos**. Producto del Ejercicio Profesional Supervisado que realizó en esta Institución Beneficiada.

Por lo tanto dicha herramienta será de beneficio para la población estudiantil del nivel medio del Instituto Nacional de Educación Básica Jornada Vespertina, Colonia la Verde, Ayutla, San Marcos.

Agradeciendo de manera muy especial el apoyo a esta institución educativa me suscribo.

f. _____
MEPU Rómulo Augusto Tul Mazariegos
Supervisor Educativo
Sector 1217.2 Ayutla, San Marcos.



**Instituto Nacional de Educación Básica Jornada Vespertina
Colonia la Verde, Ayutla, San Marcos.**

Ayutla, San Marcos, mayo 2018

Licda. Ana Victoria Rodas Marroquin
Asesora de Estudio Profesional Supervisado
Universidad San Carlos de Guatemala
Facultad de Humanidades

CONSTANCIA

Se hace constar por este medio que: **Mayra Azucena González Cruz**, carné: **201319804**, estudiante de la Universidad de San Carlos de Guatemala, Facultad de Humanidades, con Sede en Catarina, San Marcos, quien realizó su Ejercicio Profesional Supervisado –EPS- de la Carrera de Licenciatura en Pedagogía y Administración Educativa en el Instituto Nacional de Educación Básica Jornada Vespertina, Colonia la Verde, Ayutla, San Marcos, agradeciéndole el aporte a esta Institución, manifiesto a la vez, que participó en el proyecto con responsabilidad en las diferentes actividades que desarrolló.

Y para los usos legales que a la parte interesada convenga, se extiende, firma y sella la presente a los 15 días del mes de mayo de 2018.

f. _____
PEM. Melvin Karina Cifuentes
Directora

4.3 Sistematización de experiencias

El desarrollo del Ejercicio Profesional Supervisado desarrollado en los meses del año 2017 y del año 2018 fueron de muchas experiencias ya que se realizó el trabajo por diferentes etapas según el nombramiento del EPS, dentro de este proceso se tuvo la oportunidad de llegar al Instituto Nacional de Educación Básica de Colonia la Verde en donde mi solicitud fue aceptada y autorizado por la directora, de poder realizar las diferentes fases del EPS, por lo tanto se empezó con la **Etapa del Diagnóstico** en donde se pudo identificar el entorno interno y externo de la Supervisión y del establecimiento, al mismo tiempo se pudo observar las diferentes necesidades especialmente el del INEB la Verde, en esta fase se tuvo unas buenas experiencias de poder tocar las puertas y el buen recibimiento por parte de los estudiantes, en ese mismo proceso se tuvo la oportunidad de tener comunicación con las autoridades Educativas en donde mi presencia como Epesista de la Universidad de San Carlos de Guatemala fue aceptada positivamente.

La segunda etapa del **Marco Teórico** es la fundamentación teórica en donde tuve varias experiencias ya que se enfoca en temas que está relacionado con el problema y al mismo tiempo con el proyecto que se ejecuta con grupos de estudiantes.

Por lo tanto, tuve la experiencia de investigar diferentes fuentes de información para conocer más a fondo los temas que se relacionan con mi investigación, pero en este caso no solo se investigó los temas sino los diferentes autores que han desarrollado a su momento. Pero también dentro de esta etapa se investigó el uso de las normas APA en sus diferentes énfasis como en autor o en texto en donde tuve la oportunidad de buscar las respectivas informaciones en forma teórica y a través de videos para poder visualizar algunas reglas establecidas en ellas.

Etapa de investigación –acción en esta etapa tuve muchas experiencias ya que a través de ella tuve la oportunidad de convivir y trabajar con grupos de estudiantes con grandes necesidades y sueños de superar ya que al trabajar me

di cuenta que estoy cooperando en el desarrollo intelectual y físico de los estudiantes de esta manera me sentí comprometida de llevar a cabo un proyecto de suma importancia para llegar en la ejecución sin ninguna novedad.

Durante esta etapa se realizó diferentes acciones y actividades para poder llevar a cabo el proyecto, en este caso se tuvo la necesidad de gestionar el proyecto con diferentes instituciones y entes de apoyo.

Por lo indicado tuve la necesidad y al mismo tiempo la oportunidad de tocar puertas de ingresar solicitudes a instituciones con las ansias de que mi proyecto se ejecute lo más probable posible se logra alcanzar, en esta etapa tuve la mentalidad de ser más positiva para que las cosas salgan de la mejor manera.

En esta etapa tuve que invertir mi tiempo en visitar constantemente las instituciones de apoyo y gracias a Dios me respondieron con las diferentes ayudas para la ejecución de mi proyecto.

Durante el desarrollo de las etapas tuve la oportunidad de conocer entes de apoyo y personajes que me apoyaron para realizar la ejecución y sostenibilidad de mi proyecto.

Dentro de la misma tuve la oportunidad de recopilar informaciones para la elaboración de las Guías Didácticas sobre los juegos lúdicos a grupos de estudiantes en donde cada uno de los estudiantes puede guiarse, como Epesista les di a conocer lo que contiene la guía.

Durante el proceso se tuvo varias reuniones con instituciones y entes de apoyo para la ejecución del proyecto y que los estudiantes llegan alcanzar grandes beneficios.

En los diferentes procesos del EPS se elaboraron diferentes planificaciones, métodos, técnicas, herramientas durante la ejecución y evaluación de cada uno de las etapas.

4.3.1. Actores

- Epesista
- Grupos de estudiantes del INEB la Verde
- Asesor de ejercicio profesional supervisado
- Supervisión Educativa

4.3.2. Acciones

No.	Acciones	Responsabilidades
1	Elaboración de una Guía Didáctica	Tomar en cuenta las informaciones de las guías didácticas
2	Capacitación	Tomar en cuentas las respectivas informaciones sobre los juegos lúdicos
3	Ejecución del proyecto Entrega de Guías	Trabajar de forma positiva para la obtención de beneficios de las guías didácticas
4	Sostenibilidad del proyecto	Que el grupo de estudiantes trabajen positivamente para la continuidad del proyecto con la ayuda de la directora y docentes.

4.3.3 Resultados

Durante la ejecución del proyecto se logró la gran satisfacción por parte del grupo de estudiantes al recibir el proyecto denominado Guía Didáctica de motivación de juegos lúdicos a estudiantes del Instituto Nacional de Educación Básica INEB de Colonia la Verde de Ciudad Tecún Umán, del Municipio de Ayutla, Departamento de San Marcos.

Dentro del proceso de ejecución del proyecto se realizaron diferentes acciones y actividades como las diferentes capacitaciones que se realizados al grupo de

estudiantes antes, durante y las respectivas supervisiones dadas durante las actividades dadas de las guías pedagógicas.

4.3.4 Implicaciones

El proyecto denominado: Guía Didáctica de motivación a estudiantes del Instituto Nacional de Educación Básica INEB de Colonia la verde de Ciudad Tecún Umán, Municipio de Ayutla, departamento de San Marcos, fueron beneficiados a grupo de estudiantes que consiste que cada estudiante y docente tenga una guía para poder basarse para una motivación dentro de un salón de clases.

Por lo tanto, este proyecto fue gestionado y ejecutado por la Epesista a través de instituciones y entes de apoyo; por lo tanto, fueron capacitados los estudiantes y docentes, y al mismo tiempo fueron entregadas las guías didácticas.

Este proyecto dará continuidad dentro del grupo de estudiantes por parte de la institución educativa ya que ellos cuentan con sus guías y serán ayudados técnicamente por los docentes.

4.3.5. Lecciones aprendidas

Durante el proceso del Ejercicio Profesional Supervisada se tuvo grandes lecciones que fueron aprendidas durante de cada fase como la necesidad de planificar diferentes acciones y actividades para alcanzar los objetivos, de la misma manera la importancia de gestionar los proyectos para llegar a la ejecución y alcanzar metas trazadas.

CAPITULO V

5. EVALUACIÓN DEL PROCESO

5.1. Evaluación del diagnóstico

En esta etapa se recopiló información de la institución, para visualizar la estructura institucional y la naturaleza del proyecto como Institución avaladora, tanto Institución avalada. Por medio de la información se conoció las debilidades y las deficiencias de cada uno. Se utilizó listas de cotejo. Para verificar si las técnicas utilizadas proporcionaron los datos establecidos, las necesidades de la institución y la priorización de las mismas para buscar una solución viable y factible.

Las diferentes informaciones recabadas en la fase del estudio contextual fueron obtenidas mediante diferentes técnicas, métodos e instrumentos de investigación como: la observación, la encuesta, el análisis documental y el uso del instrumento como la escala de rango.

Los logros más relevantes que se obtuvieron en esta fase del diagnóstico fueron varios como: la identificación de las instituciones avaladora y avalada, en donde se obtuvieron informaciones acerca de los diferentes contextos como contexto geográfico, contexto social, contexto histórico, contexto político, contexto filosófico y la competitividad, dentro de esto se pudo identificar varios fenómenos como las diferentes carencias, deficiencias que afronta las instituciones en lo que se pudo determinar el problema sobre la falta de juegos lúdicos con fines educativos. En esta fase se pudo priorizar el problema buscando su respectiva hipótesis acción y sus respectivos estudios de factibilidad y viabilidad para la ejecución del proyecto.

Dentro de toda la investigación realizada en la fase del diagnóstico se pudo establecer el proyecto denominado: Guía Didáctica sobre los juegos lúdicos con estudiantes del Instituto Nacional de Educación Básica de Colonia la Verde, ciudad Tecún Umán, Ayutla, San Marcos.

5.2. Evaluación de la fundamentación teórica

Este capítulo se evaluó las actividades a través de una lista de cotejo para verificar si las fuentes fueron suficientes para la fundamentación de los temas.

Los logros alcanzados en la fase de la fundamentación teórica son los diferentes temas desarrollados a través de la operacionalización de los objetivos identificando los temas y subtemas que se desarrollan con la investigación. Dentro de esto se desarrollaron los siguientes temas: alimentación y nutrición; mala alimentación; agricultura; huertos familiares y la organización.

De igual manera se logró el uso adecuado de las normas APA en sus diferentes énfasis sea de autor o de texto y al mismo tiempo el uso de las citas textuales y no textuales en diferentes autores y fuentes de información, estos logros fueron evaluadas a través de una lista de cotejo.

5.3. Evaluación del diseño del plan de intervención

Para esta fase se estructuró una lista de cotejo para evaluar el logro de los objetivos y metas propuestas y se verificó que todos los recursos financieros humanos y materiales respondieran a las necesidades del proyecto ejecutado.

Los objetivos fueron logrados a través de las diferentes actividades establecidas en el plan de investigación, en donde todas las actividades fueron realizadas durante el proceso de la etapa y a la vez fue evaluada a través del instrumento lista de cotejo.

Se logró ejecutar el proyecto denominado: “Guía Didáctica sobre juegos lúdicos a un grupo de estudiantes de primero básico del Instituto Nacional de Educación Básica de Colonia la Verde de Ciudad Tecún Umán, Ayutla,

San Marcos. Dentro de esta se elaboraron satisfactoriamente Guías Didácticas con informaciones relevantes para la implementación de juegos lúdicos a grupos de estudiantes; de la misma manera se obtuvo el apoyo técnico y financiero de instituciones y entes sobre diferentes capacitaciones, asesorías, la entrega total del proyecto y la sostenibilidad del proyecto a beneficio de los estudiantes.

5.4. Evaluación de la ejecución y sistematización

En esta fase fue la ejecución del proyecto en donde fue evaluada las diferentes actividades y acciones a través del instrumento lista de cotejo.

Se obtuvo grandes beneficios en los estudiantes porque pudieron participar y prestar más atención en las clases y se sentían más motivados para y con optimismo para recibir el curso.



Universidad de San Carlos de Guatemala
 Departamento de Pedagogía
 Facultad de Humanidades
 Extensión Catarina
 Ejercicio Profesional Supervisada (EPS)
 Carrera de Licenciatura en Pedagogía y Administración Educativa

**Evaluación del Diagnóstico
 Escala de Rango**

No	Aceptable 3 Criterios de evaluación deficiente 1	Si	No
1	Se identificó las instituciones donde se realiza el Ejercicio Profesional Supervisada.	X	
2	Se redactaron solicitudes al Supervisor Educativo 1217.2 para realizar el EPS	X	
3	Se tiene la autorización del Supervisor para realizar el Ejercicio Profesional Supervisada.	X	
4	Se elaboró un plan de estudio contextual	X	
5	Se obtuvo las informaciones interna y externa de la institución Avaladora (Supervisión Educativa del Municipio de Ayutla) y la comunidad Avalada.	X	
6	Se logró describir los diferentes contextos de la Institución Avaladora Supervisión Educativa municipio de Ayutla, y de la comunidad avalada donde se realiza el proyecto.	X	
7	Fueron elaboradas los instrumentos para el diagnóstico.	X	
8	Se utilizaron técnicas e instrumentos adecuados sobre la obtención de informaciones de la institución avaladora y la comunidad avalada.	X	
9	Se enlistaron carencias, deficiencias que afectan el entorno de las instituciones.	X	
10	Se detectaron los problemas a solucionar mediante la lista de carencias.	X	
11	Se pudo identificar el problema que más afecta en las instituciones avaladora y avalada.	X	
12	Se pudo problematizar satisfactoriamente de las carencias detectadas durante la investigación y la descripción del entorno de las instituciones avaladora y avalada.	X	
13	Se pudo seleccionar el problema donde se debe de dar una posible solución de propuesta a ejecutar. (proyecto)	X	
14	Se cumplieron los objetivos establecidos en el plan de Estudio Contextual.	X	
15	Se realizaron las actividades plasmados dentro del cronograma del plan del estudio contextual	X	
16	Elaboración y entrega del informa al asesor	X	



Universidad de San Carlos de Guatemala
 Departamento de Pedagogía
 Facultad de Humanidades
 Extensión Catarina
 Ejercicio Profesional Supervisada (EPS)
 Carrera de Licenciatura en Pedagogía y
 Administración Educativa

Evaluación del capítulo Fundamentación Teórica II

Lista de cotejo

No.	Criterios de evaluación	Si	No
1	Se pudo establecer los temas y subtemas de investigación a través de la operacionalización de objetivos	X	
2	Se investigaron adecuadamente los temas de investigación para el planteamiento del problema y la propuesta a ejecutar	X	
3	Se investigaron diferentes fuentes de informaciones sobre el uso de las normas APA.	X	
4	Se utilizó adecuadamente las normas APA durante el desarrollo de los temas en la fundamentación teórica	X	
5	Se contaron con diferentes fuentes de información sobre la fundamentación teórica.	X	
6	Se identificaron diferentes autores durante el desarrollo y la redacción de las categorías y subcategoría de la fundamentación teórica.	X	
7	Fueron citados diferentes autores dentro de la fundamentación teórica a través de las normas APA	X	
8	Se realizaron diferentes citas textuales y no textuales en la fundamentación teórica	X	
9	Se realizaron diferentes énfasis al autor y del texto en las normas APA	X	
10	Se desarrolló exitosamente la fundamentación teórica.	X	
11	Redacción y entrega de la fundamentación teórica al asesor	X	



Universidad de San Carlos de Guatemala
 Departamento de Pedagogía
 Facultad de Humanidades
 Extensión Catarina
 Ejercicio Profesional Supervisada (EPS)
 Carrera de Licenciatura en Pedagogía y
 Administración Educativa.

Evaluación del Capítulo III
Plan de la intervención
Lista de cotejo

No.	Criterios de evaluación	Si	No
1	Se elaboró un plan de la investigación	X	
2	El Problema es priorizado en el diagnostico	X	
3	Se utilizaron adecuadamente las metodología del plan de investigación	X	
4	Se obtuvo adecuadamente el nombre del proyecto a ejecutar en la comunidad	X	
5	Se elaboró adecuadamente el planteamiento general de la propuesta a ejecutar	X	
6	Se elaboraron solicitudes para gestiones en instituciones y entes de apoyo.	X	
7	Se realizaron reuniones con entes importantes sobre el proyecto a ejecutar	X	
8	Los beneficiarios están bien identificados	X	
9	Se cumplieron los objetivos del plan de la investigación	X	
10	Se realizaron las actividades plasmados dentro del cronograma del plan de la investigación	X	
11	Se lograron ver los parámetros para verificar el logro de objetivos.	X	
12	Las técnicas e instrumentos a utilizar es apropiado	X	
13	se realizaron las respectivas redacciones y la entrega del informe al asesor	X	
14	Se elaboró satisfactoriamente con la etapa plan de investigación	X	



Universidad de San Carlos de Guatemala
 Departamento de Pedagogía
 Facultad de Humanidades
 Extensión Catarina
 Ejercicio Profesional Supervisada (EPS)
 Carrera de Licenciatura en Pedagogía y
 Administración Educativa.

Evaluación del Capítulo Ejecución de la Investigación

Lista de cotejo

No.	Criterios de evaluación	Si	No
1	Se elaboró un plan de ejecución	X	
2	se desarrolló adecuadamente el plan de ejecución	X	
3	Se contó con insumos necesarios para la ejecución del proyecto	X	
4	Se coordinó con instituciones de apoyo (técnico, económico)	X	
5	Se cumplieron los objetivos del plan de ejecución	X	
6	Se desarrollaron las actividades del cronograma en el plan ejecución del proyecto	X	
7	Se desarrollaron las actividades del proyecto de acuerdo al cronograma del plan	X	



Universidad de San Carlos de Guatemala
 Departamento de Pedagogía
 Facultad de Humanidades
 Sección Totoncapán
 Ejercicio Profesional Supervisada (EPS)
 Carrera de Licenciatura en Pedagogía y Administración
 Educativa.

Evaluación del Proceso de implementación de la propuesta

Lista de cotejo

No.	Criterios de evaluación	Si	No
1.	Elaboración del plan de evaluación	X	
2.	Se evaluaron exitosamente cada uno de las etapas del Ejercicio Profesional Supervisada.	X	
3.	Se utilizaron adecuadamente los instrumentos de evaluación	X	
4.	Se evaluó exitosamente el proyecto ejecutado a grupos de mujeres por medio del apoyo de ingenieros y autoridades.	X	
5.	Se desarrollaron todas las fases del Ejercicio Profesional Supervisada.	X	



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

Universidad de San Carlos de Guatemala
Departamento de Pedagogía
Facultad de Humanidades
Sección Totonicapán
Ejercicio Profesional Supervisada (EPS)
Carrera de Licenciatura en Pedagogía y
Administración Educativa.

Evaluación del Capítulo VI Voluntariado

Lista de cotejo

No.	Criterios de evaluación	Si	No
1.	Se identificó adecuadamente el proyecto de voluntariado	X	
2.	Se elaboró plan para la ejecución del voluntariado	X	
3.	Se gestionó adecuadamente el proyecto del voluntariado a entes de apoyo.	X	
4.	Se cumplieron los objetivos del plan del voluntariado	X	
5.	Se tuvo apoyo en la plantaciones de árboles	X	
6.	Se coordinó adecuadamente el trabajo de las plantaciones de árboles con los estudiantes.	X	
7.	Se obtuvo materiales de uso para las plantaciones de los árboles	X	

CAPITULO VI

VOLUNTARIADO

1. Identificación:

Universidad de San Carlos de Guatemala

Facultad de Humanidades

Departamento de Pedagogía

Licenciatura en pedagogía y administración educativa

Ejercicio Profesional Supervisado

Mayra Azucena González Cruz

Carne: 201319804

1.1 Nombre del proyecto a ejecutar:

Plantación de 600 árboles en el municipio de Ayutla.

1.2 Ubicación de institución:

Urbanización el Triunfo, municipio de Ayutla, departamento de San Marcos.

6.1. Descripción del voluntariado

El voluntariado es un servicio social brindado a las personas de la Urbanización el Triunfo de Ciudad Tecún Umán, municipio de Ayutla, departamento de San Marcos, durante la plantación de árboles en la urbanización como parte del Ejercicio Profesional Supervisado.

La reforestación es una de las actividades más importante y de prioridad en todo el mundo actualmente. Reconociendo que el aire, el agua, proviene de las montañas y hábitat de diferentes especies de animales y plantas. De esa manera es necesario el cuidado de los recursos naturales.

En la actualidad vemos en los medios de comunicación, incendios forestales, derrumbes, deslizamientos y otros desastres. Generalmente es causa de las acciones humanas, por la tala inmoderada de árboles, para la satisfacción de las necesidades básicas de las personas y como también para la búsqueda de

riqueza económica. Las montañas y los bosques tienen una función importante. Lamentablemente los árboles talados no son renovables rápidamente. Como muestra de ellos, los bosques tropicales y montañas se están acabando poco a poco. Hay sequías, aumento de temperatura, agotamiento de la tierra y estos afecta toda la humanidad

La actividad fue realizada con el apoyo de un grupo de estudiantes del Instituto Nacional de Educación Básica y la Epesista.

Justificación:

La Urbanización del Triunfo es una comunidad que le pertenece al municipio de Ayutla, cuenta con pocos árboles la cual es un bienestar tanto para la Urbanización como para el municipio, los árboles son una fuente muy importante en la ecología. Ya que por falta de árboles el calor aumenta más y los ríos se están secando.

La Universidad de San Carlos de Guatemala, en el desarrollo del EPS, en el capítulo VI Voluntariado avala diferentes actividades de beneficio social, e incluye como proyectos viables las siembras y plantaciones de árboles.

Teniendo en cuenta los aspectos mencionados se ha determinado apoyar a la Urbanización el Triunfo del municipio de Ayutla, departamento de San Marcos en las plantaciones de 600 árboles.

Objetivos:

General:

Desarrollar un voluntariado, proyecto de beneficio social identificando los diferentes apoyos que se brinda a una comunidad o institución beneficiada.

Específicos:

- Reforestar en la Urbanización el Triunfo del municipio de Ayutla.
- Solicitar permisos con autoridades correspondientes.
- Gestionar los árboles.

Actividades a realizar para cumplir objetivos:

- Elaborar solicitud de permiso al alcalde municipal
- Solicitar arbolitos a instituciones y entes de apoyo sobre el voluntariado.
- Solicitar ayuda a algunas personas para las plantaciones de los árboles.
- Solicitar ayuda a la comunidad en especial a la Urbanización el Triunfo para mantener en pie los arbolitos.
- Sembrar los arbolitos

Metodología

Se procederá por medio del método de proyectos

Observación: “La observación permite conocer la realidad mediante la percepción directa de los objetos y fenómenos.

La observación, como procedimiento, puede utilizarse en distintos momentos de una investigación más compleja: en su etapa inicial se usa en el diagnóstico del problema a investigar y es de gran utilidad en el diseño de la investigación.” (Chagoya, 2008)

Recursos:

- Humanos:

Epesista

Asesor de EPS

Autoridades correspondientes

Personal de apoyo

- Materiales:

Papel bond

Fotocopias

Lapiceros

Árboles

Palas

Agua

- **Financieros:**

Todo el proceso de voluntariado, y lo utilizado tiene un costo.

- **Tecnológicos:**

Computadora

Impresora

Fotocopiadora

Cámara fotográfica

- **Infraestructura:**

Terreno en la Urbanización el Triunfo

Evidencias de logro de los objetivos:

Se presentan por medio de fotografías de antes, durante y después del proyecto.

Cronograma de las actividades programadas:

N o.	Actividades	Meses					Responsa ble
		novi emb re	diciem bre	enero	febrero	marzo	
				1	2	3	
1.	Elaborar solicitud de permiso al alcalde municipal para el terreno.						Epesista
2.	Gestionar arbolitos a instituciones y entes de apoyo sobre el voluntariado.						Epesista
3.	Solicitar algunos materiales en ferreterías para poder ejecutar la etapa del voluntariado.						Epesista
4.	Solicitar ayuda a las personas de la colonia para llevar a cabo las plantaciones.						Epesista
5.	Ejecutar el proyecto voluntariado						Epesista

Presupuesto del proyecto voluntariado

Cantidad	Descripción de materiales y herramientas del proyecto	Precio c/u	Subtotal
2	Personas para ayudar a sembrar	Q 50.00 c/u	Q 100.00
600	Arbolitos maderables	Q. 5.00 c/u	Q 3,000.00
1	abono	Q 85.00 c/u	Q 85.00
2	Azadones	Q 60.00 c/u	Q 120.00
2	machetes	Q 60.00 c/u	Q 120.00
1	Lima	Q 12.00 c/u	Q 12.00
1	Flete en la compra de los arbolitos	Q 300 c/u	Q 300.00
50	Refacción para los estudiantes	Q. 5.00	Q. 250.00
Total			Q 3,977.00

Proceso de la plantación de árboles

Área donde se hicieron las plantaciones



Midiendo el terreno para realizar las plantaciones



Epesista Mayra González.

Realización de los agujeros para plantar los árboles con ayuda de trabajadores de la municipalidad.



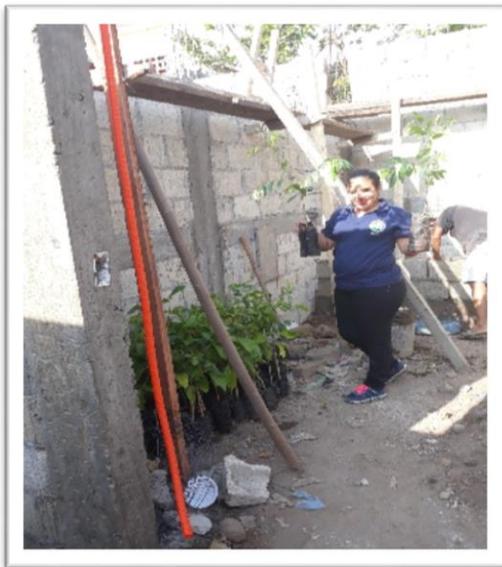
Epesista Mayra González

Se llevaron los árboles del vivero hasta la urbanización el triunfo por la Epesista.



Epesista Mayra González

Sacando los árboles del lugar donde se pidió permiso para guardar los árboles



Epesista Mayra González



Epesista Mayra González



Explicación a los estudiantes de como plantar los arbolitos



Epesista Mayra González

Ejecución del proyecto



Epesista Mayra González

Arbolitos ya plantados



Epesista Mayra González

Evidencias de logros de los objetivos

- Crear una conciencia responsable a las personas para el cuidado y mantenimiento de los recursos naturales.
- Promover actitudes responsables de las personas para la defensa de recursos naturales para una sostenibilidad ambiental y económica.
- Plantaciones de 600 árboles
- Concientización de las y los participantes en el cuidado de los recursos naturales.
- Proyección de la Universidad de San Carlos de Guatemala, a través de actividades de voluntariado.

CONCLUSIONES

- Se logró la sistematización de las guías didácticas de motivación de juegos lúdicos a estudiantes del Instituto Nacional de Educación Básica de Colonia la Verde.
- Se establecieron guías didácticas a grupos de estudiantes a través de ayuda de la directora de dicho establecimiento.
- Se pudo gestionar apoyo técnico y financiero a grupos de estudiantes sobre la implementación de juegos lúdicos.
- Se brindaron capacitaciones a grupos de estudiantes y docentes sobre los juegos lúdicos por medio de asesoría de la Epesista.
- Se consiguió obtener resultados positivos a través de las motivaciones con juegos lúdicos a grupos de estudiantes del INEB de colonia la Verde.

Recomendaciones

- Que el grupo de estudiantes den mejor rendimiento sobre el uso de las guías didácticas sobre los juegos lúdicos.
- Que el grupo de estudiantes brindan buenos resultados para beneficio propio.
- Que el grupo de estudiantes sigan mejorando y den mejores resultados en su nivel académico.
- Que los docentes sigan motivando a los estudiantes a que sigan adelante y busquen el buen paladar del estudio.
- Que la directora motive a sus docentes para que ellos sigan trabando con optimismo y trasmitan motivación a sus estudiantes. .
- Que el grupo de estudiantes aprovechen a lo máximo sus estudios y los beneficios que traen consigo.

Bibliografía

- Bedoya. (2002). "Definición como estrategia lúdica de aprendizaje"
Recuperado de: <http://www.magisterio.com.co/artículo/el-juego-como-Estrategia-lúdica-de-aprendizaje>
- Burgués, P. L. (s.f.). "la importancia del juego en el proceso educativo"
- Caillois, R. (s.f.). "los niños aprenden a través del juego"
Recuperado de: <http://www.casadeloscoloresedu.com/sitio/contenidos-mo-centro.php?it=654>
- Caillois, R. (s.f.). Definición de Educación
Recuperado de: <https://www.definiciónabc.com/general/educación.php>.
- El juego lúdico en educación inicial, (2011). Socialización.
Recuperado de: <http://eljuegoludicoeneducacióninicial.blogspot.com/2011/09/el-juego-lúdico-en-educación-inicial.html>
- Cordero. (1993). La música como parte del aprendizaje Educativo.
Recuperado de: <http://www.filomusica.com/aprendizaje.html>
- Decroly, O. (s.f.). Inteligencia espacial: cómo incrementarla y habilidades implicadas.
Recuperado de: [https://www.lifider.com/inteligencia-espacial/juego y Desarrollocognitivo](https://www.lifider.com/inteligencia-espacial/juego-y-Desarrollocognitivo).
Recuperado de: [https://juego y desarrollocognitivo.blogspot.com](https://juego-y-desarrollocognitivo.blogspot.com)
- Métodos activos ps. (2008). "Definición de método lúdico".
Recuperado de: <http://métodosactivosps.blogspot.com/2008/05/mtodo-ldico-o-de-juego-de-enseñanza.html>
- Delgado. (1,991). Significado de lúdico.
Recuperado de: <http://significado.net/ludico/#ixzz5EBJd6zlt>
<http://genesis.uag.mx/escholarum/vol11/ludica.html>
- Dewey, J. (s.f.). ¿Qué es juego?
Recuperado de: <https://es.wikipedia.org/wiki/Juego>
- Diaz. (2003). "Juegos recreativos lúdicos" Recuperado de:
http://www.academia.edu/1848936/JUEGOS_RECREATIVOS_LUDICOS_TRADICIONALES_PARADOJICOS

Freinet, C. (s.f.). Métodos de Enseñanza

Recuperado de:

<http://www.monografias.com/trabajos15/metodos-ensenanza/metodos-ensenanza.shtml>

Freire, P. (s.f.). "Métodos y técnicas didácticas"

Recuperado de:

http://www.juntadeandalucia.es/agenciadecalidadsanitaria/acsa_ formacion/html/Ficheros/Guia_de_Metodos_y_Tecnicas_Didacticas.pdf

Freire, P. (s.f.). "Técnicas de Enseñanza" Recuperado de:

<https://www.goconqr.com/es/examtime/blog/tecnicas-de-ensenanza/>

Gagné, R. (s.f.). ¿Qué es Pedagogía? "Definición"

Recuperado de: <https://es.wikipedia.org/wiki/Pedagog%C3%ADa>

<https://www.definicion.de/pedagogia/>

Galué. (2008). "Definición de Administración Educativa" Recuperado de:

<http://www.monografias.com/trabajos93/la-administracion-educativa/la-administracion-educativa.shtml>

<http://administracionedu.blogspot.com/p/contenido.html>

APÉNDICE

Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Humanidades
Departamento de pedagogía
Licenciatura en Pedagogía y Administración Educativa
Sección Catarina
Asesor: Licda. Ana Victoria Rodas Marroquín



PLAN GENERAL DEL EPS

1. Identificación:

Epesista: Mayra Azucena González Cruz

Institución Avaladora: Supervisión Educativa 1217.2

Comunidad Avalada: Instituto Nacional de Educación Básica INEB

2. Objetivos

General

Desarrollar el Ejercicio Profesional Supervisado en las instituciones, para contribuir a la solución de posibles problemas y buscar su viabilidad y factibilidad en los estudiantes.

Específicos

- Elaborar y aplicar técnicas, métodos e instrumentos de investigación en cada uno de las fases del EPS.
- Recabar información a las instituciones avaladora y avalada mediante la aplicación de diversas técnicas y métodos para ser identificados los problemas con posibles soluciones.
- Desarrollar temas que sirvan de base para en planteamiento del problema y la formulación de la propuesta a realizar para el desarrollo de la fundamentación teórica.
- Elaborar el plan de la investigación para establecer los parámetros y verificación de los logros para plantear la propuesta a ejecutar.
- Desarrollar la ejecución del plan de investigación para ejecutar las actividades y conocer los resultados de las acciones realizadas.

- Evaluar los resultados del proyecto ejecutado en los estudiantes del establecimiento.
- Desarrollar un voluntariado, proyecto de beneficio social que ayuda a la reforestación del lugar siempre identificando los diferentes apoyos que se brinda a una comunidad o institución beneficiada

3. Justificación

El ejercicio profesional supervisado EPS de la carrera de licenciatura en pedagogía y administración Educativa es una práctica de gestión profesional para que los estudiantes que hayan aprobado la totalidad de los cursos contenidos en el pensum de estudios de la carrera de licenciatura, mediante un proceso pedagógico organizado, de habitación cultural, científico, técnico y práctico, contribuyan a que la Universidad de San Carlos de Guatemala, a través de la facultad de Humanidades realice acciones de administración, docencia, investigación, extensión y servicio, con el objetivo de retribuir a la sociedad guatemalteca su aporte a la universidad a través de implementación de proyectos a beneficio de los establecimientos y los estudiantes.

El desarrollo del ejercicio profesional supervisado EPS permite la interacción entre Autoridades municipales, habitantes de la comunidad, establecimientos, Sectores Educativos e instituciones de apoyo. Entre los cuales se adquiere distintas experiencias y así mejorar el desempeño en diferentes proyectos en el campo a realizar el EPS.

4. Descripción:

El ejercicio profesional supervisado EPS de la carrera de licenciatura en pedagogía y administración Educativa se compone por seis capítulos importantes, las cuales son ejecutadas adecuadamente según los lineamientos de la facultad de humanidades de la Universidad de San Carlos.

La ejecución del ejercicio profesional supervisado EPS será realizado en el Instituto Nacional de Educación Básica, Jornada Vespertina, de Ciudad Tecún Umán, Ayutla, San Marcos con una duración total de seis meses compartidas en las siguientes etapas:

4.1 Estudio Contextual: Consiste en recabar información sobre las instituciones avaladora y avalada en sus diferentes contextos como: contexto geográfico, contexto social, contexto histórico, contexto político, contexto filosófico y la competitividad estos aspectos tiene con el fin de conocer los diferentes entornos internos y externos para poder identificar las diferentes carencias o fallas que afectan a las instituciones.

De la misma manera se aplicará diferentes métodos, técnicas e instrumentos de investigación para priorizar un problema y dar una posible solución por medio de la ejecución de un proyecto.

4.2 Fundamentación Teórica:

Consiste en desarrollar temas que sustentan la investigación y con base al planteamiento del problema.

4.3 Diseño de la investigación:

Consiste en todas las actividades, acciones y metas a alcanzar para la ejecución del proyecto como en definir el lugar, el tiempo, los límites y alcances de los resultados esperados de la investigación.

4.4 Ejecución de la investigación:

Consiste en ejecutar la investigación a través de un proyecto a beneficio de una institución necesitada.

4.5 Evaluación de resultados:

Consiste en verificar el producto de la investigación por medio de las diferentes actividades realizadas.

4.6 Voluntariado:

En este capítulo se debe describir las actividades de beneficio social y juntar las diferentes evidencias dentro del informe.

5 Cronograma general de actividades EPS

No.	ACTIVIDADES	2017																2018											
		agosto				Septiembre				Octubre				noviembre				diciembre				enero				febrero			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Detección de la institución																												
	Elaboración de solicitudes en instituciones y entrega de solicitudes para el EPS																												
	Elaboración de plan general de EPS																												
	Elaboración de instrumentos a utilizar en cada una de las fases																												
2	Estudio Contextual																												
	-Recolección de información en cuanto a diferentes contextos internos y externos de las instituciones avaladora y avalada.																												
	-Enlistar carencias/deficiencias o fallas de las instituciones.																												
	-Problematizar las diferentes carencias-deficiencias de las instituciones avaladora y avalada.																												

8. RECURSOS

8.1 Humanos

- Epesista
- Autoridades de la institución
- Personas involucradas en la institución

8.2 Materiales

- Fotocopias
- Hojas
- Marcadores
- Archivos documentales
- Cámara digital
- Planes

8.3 Económicos

- Fondo de Epesista
- Fondos de Instituciones

8.3 Tecnológicos:

- Computadora
- Impresora
- Fotocopiadora.

8.4 Infraestructura

- Municipalidad
- Comunidad

9. Evaluación:

Para la verificación de la evaluación se utilizará el instrumento lista de cotejo para poder verificar si se llevaron a cabo todas las actividades lo cual va a ser durante todo el proceso de igual manera al final y así cotejar si se cumplen o no con los objetivos propuestos y en sus variaciones tratar de llevar a cabo los objetivos con las actividades plasmadas.

f. _____
Mayra Azucena González Cruz
Epesista USAC 2017

Vo.Bo. _____
Licda. Ana Victoria Rodas Marroquín
ASESORA

Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Humanidades
Departamento de pedagogía
Licenciatura en Pedagogía y Administración Educativa
Sección Catarina
Asesor: Lic. Miguel Ajpop Vásquez



1. PARTE INFORMATIVA

1.1 Epesista: Mayra Azucena González Cruz

1.2 Carné: 201319804

1.3 Institución Avaladora: Supervisión Educativa Distrito No. 1217.2, Ciudad Tecún Umán, Municipio de Ayutla, Departamento de San Marcos

1.4 Institución Avalada: Instituto Nacional de Educación Básica de Colonia la Verde

PLAN DE ESTUDIO CONTEXTUAL

1. Objetivos:

1.1 Objetivo General:

Recabar información a las instituciones avaladora y avalada mediante la aplicación de diversas técnicas y métodos para ser identificados los problemas con posibles soluciones.

1.2 Objetivo Específico:

- Emplear las herramientas para la realización del estudio contextual.
- Recopilar información de la situación actual de la institución para poder actuar en base a lo obtenido y así dar soluciones a problemas detectados mediante investigación.
- Describir el entorno interno y externo de las instituciones avaladora y avalada.
- Identificar las diferentes carencias y deficiencias de las instituciones avalada y avaladora para brindar posibles soluciones.
- Identificación del problema para una posible solución en la investigación.

2. Justificación

El estudio contextual de la institución se lleva a cabo durante un periodo de tiempo, realizando actividades que permitan establecer las distintas problemáticas y a través de diferentes herramientas de investigación que demuestren múltiples realidades de poder beneficiar y ser beneficiado. Logrando priorizar y mejorar la calidad de vida al igual verificar primeramente cómo están organizadas, las instituciones también permiten ver su funcionamiento, el servicio que se está brindando, entre otros. Es por eso que se hace necesario un diagnóstico y así recabar información para luego llevar a cabo un proyecto que consiste en dar posible solución a problemas que se detectan por medio del estudio contextual.

El desarrollo del estudio contextual permite identificar las diferentes carencias y deficiencias de la institución para poder participar y contribuir en las realidades sociales.

3. Actividades

- Detección de la institución.
- Elaboración y entrega de Solicitud a las instituciones.
- Presentación en la institución solicitada.
- Elaboración y presentación del Plan de Estudio Contextual
- Elaborar instrumentos para el diagnóstico.
- Buscar informaciones que requiere diagnóstico.
- Describir los diferentes contextos de las instituciones avaladora y avalada como contexto geográfico, contexto social, contexto histórico, contexto político, contexto filosófico y la competitividad.
- Enlistar carencias/deficiencias o fallas de las instituciones.
- Elaboración de cuestionarios para encuestas.

- Problematizar las diferentes carencias-deficiencias de las instituciones avaladora y avalada.
- Priorizar el problema de investigación para una hipótesis acción.
- Buscar la viabilidad y factibilidad para realizar la intervención (Proyecto)
- Elaboración y aprobación de informe del capítulo estudio contextual

4. Tiempo

Cronograma estudio contextual (EPS 2017)										
Mes		Agosto				septiembre				
Semanas y Días		1	2	3	4	1	2	3	4	
No	Actividades									Responsable
1	Detección de la institución.									Epesista
2	Elaboración y entrega de Solicitud a las instituciones.									Epesista
3	Presentación en la institución solicitada.									Epesista
4	Elaboración y presentación del Plan de Estudio Contextual									Epesista
5	Elaborar instrumentos para el diagnóstico.									Epesista
6	Buscar informaciones que requiere diagnóstico.									Epesista
7	Describir los diferentes contextos de las instituciones avaladora									Epesista

	y avalada como contexto geográfico, contexto social, contexto histórico, contexto político, contexto filosófico y la competitividad.								
8	Enlistar carencias/deficiencias o fallas de las instituciones.								Epesista
9	Elaboración de cuestionarios para encuestas.								Epesista
10	Problematizar las diferentes carencias-deficiencias de las instituciones avaladora y avalada.								Epesista
11	Priorizar el problema de investigación para una hipótesis acción.								Epesista
12	Buscar la viabilidad y factibilidad para realizar la intervención (Proyecto)								Epesista
13	Elaboración y aprobación de informe del capítulo estudio contextual.								Epesista

5. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

Se utilizarán las siguientes técnicas investigación:

- **Observación:** Se utilizarán durante todo el proceso, mediante ésta técnica se logrará obtener información en relación a la institución y verificar las diferentes realidades.
- **Entrevista:** A través de un cuestionario oral se obtendrá información y esto se aplicará a los trabajadores y personas involucradas en las instituciones donde se realizará el Ejercicio Profesional Supervisado EPS
- **Encuesta:** Se aplicarán varias encuestas para obtener información y se realizara al inicio del proceso.
- **Análisis Documental:** Con esta técnica se podrá recabar la información general mediante descripción científica.
- **Lluvias de ideas:** A través de estas técnicas se logrará identificar el problema a estudiar.

6. RECURSOS:

6.1 Humanos

- Epesista
- Autoridades de la institución
- Personas involucradas en la institución

6.2 Materiales

- Fotocopias
- Hojas
- Marcadores
- Archivos documentales

6.3 Tecnológicos:

- Computadora
- Impresora
- Fotocopiadora.

7. Evaluación:

Para la verificación de la evaluación se utilizará el instrumento listo de cotejo para poder verificar si se llevaron a cabo todas las actividades lo cual va a ser durante todo el proceso de igual manera al final y así cotejar si se cumplen o no con los objetivos propuestos y en sus variaciones tratar de llevar acabo los objetivos con las actividades plasmadas.

f. _____
Mayra Azucena González Cruz
Epesista USAC 2017

Vo.Bo. _____
Licda. Ana Victoria Rodas Marroquin
ASESORA

CAPITULO II

PLAN DE MARCO TEÓRICO

Universidad De San Carlos De Guatemala
Facultad De Humanidades
Departamento De Pedagogía
Licenciatura En Pedagogía Y Administración Educativa
Ejercicio Profesional Supervisado (EPS)
Epesista: Mayra Azucena González Cruz
Carne: 201319804



Título del proyecto

“Guía Didáctica de motivación de juegos lúdicos a estudiantes del Instituto Nacional de Educación Básica INEB de Colonia la Verde, de Ciudad de Tecún Umán, Municipio de Ayutla, departamento de San Marcos.”

Justificación

Según la operacionalización de objetivos realizada para el desarrollo del proyecto denominado “Guía Didáctica de motivación de juegos lúdicos a estudiantes del Instituto Nacional de Educación Básica INEB de Colonia la Verde, de Ciudad de Tecún Umán, Municipio de Ayutla, departamento de San Marcos.” se desglosaron temas y subtemas para sustentar la investigación ya que esto permite abordar el problema sobre la falta de motivación que existe entre estudiantes con fines de motivadores.

Motivar a alguien, en sentido general, se trata de **crear un entorno en el que éste pueda satisfacer sus objetivos aportando su energía y esfuerzo**, de ahí la importancia de que los directivos dominen esta temática para que valoren y actúen, procurando que los objetivos individuales coincidan lo más posible con los de la organización.

La metodología orienta la manera en que vamos a enfocar una investigación y la forma en que vamos a recolectar, analizar y clasificar los datos, con el objetivo de que nuestros resultados tengan validez y pertinencia, y cumplan con los estándares de exigencia científica.

Una actividad lúdica es aquello que se puede realizar en el tiempo libre, con el objetivo de liberar tensiones, huir de la rutina diaria y de las preocupaciones, y para obtener un poco de placer, diversión y entretenimiento, así como otros beneficios, entre los cuales están:

- Amplía la expresión corporal.
- Desenvuelve la concentración y agilidad mental.
- Mejora el equilibrio y la flexibilidad.
- Aumenta la circulación sanguínea.
- Libera endorfina y serotonina.
- Proporciona la inclusión social.

Con el desarrollo de los diferentes temas y subtemas en la fundamentación ayuda a conocer y obtener más información acerca del problema y la propuesta de solución con los grupos de estudiantes.

3.2 Objetivos:

a) General:

Desarrollar temas que sirvan de base para en planteamiento del problema y la formulación de la propuesta a realizar para el desarrollo de la fundamentación teórica.

b) Específicos:

Identificar temas para el desarrollo del marco teórico que aborda el problema de investigación

Investigar diferentes fuentes de información para el desarrollo de la fundamentación teórica.

Aplicar las normas APA para el desarrollo de la fundamentación teórica.

Desarrollar temas para la fundamentación teórica de la investigación.

Actividades

- Realizar la operacionalización de objetivos para conocer los temas y subtemas.
- Hacer una lista de temas y subtemas para el marco teórico.
- Visitar diferentes fuentes de información en sitios web y en bibliotecas para el desarrollo de los diferentes temas.
- Prestar algunos libros en la Biblioteca
- Investigar las reglas de las normas APA en internet, libro y folletos.
- Investigar los diferentes énfasis que se utiliza en las normas APA en internet, libro y folletos.
- Leer las citas textuales y no textuales (parafraseo) de las normas para para usar en la fundamentación teórica.
- Hacer una ficha bibliográfica para el uso de las normas APA
- Citar varios autores durante el desarrollo de los temas para el marco teórico.

Recursos

Humanos:

- Epesista
- Asesor

Materiales

- Libros
- Guías
- Folletos

Económicos:

Los gastos sobre planes de internet y alquileres de documentos se realizarán por cuenta de la Epesista.

Tecnológicos:

- Computadora
- internet
- Impresora
- Equipo de audio
- Fotocopiadora
- Internet
- USB

3.5 Metodologías

- **Análisis Documental:** Con esta técnica se podrá recabar la información en diferentes fuentes de información para el desarrollo del marco teórico
- **Fichas bibliográficas:** Las fichas se utilizan para registrar y resumir los datos extraídos de fuentes bibliográficas (como libros, revistas y periódicos) o no bibliográfica para el desarrollo del marco teórico.
- **Lluvias de ideas:** A través de estas técnicas se logrará nuevas ideas para el desarrollo del marco teórico.
- **Resumen:** Se utiliza esta técnica para tomar las ideas principales dentro de las informaciones para el desarrollo del marco teórico.

3.6 Cronograma de actividades

Cronograma de actividades del plan de investigación (EPS 2017)										
Mes julio		Septiembre				octubre				
Semanas y Días		1	2	3	4	1	2	3	4	
No	Actividades									Responsable
1	Realizar la operacionalización de objetivos para conocer los temas y subtemas.									
2	Hacer una lista de temas y subtemas para el marco teórico.									
3	Visitar diferentes fuentes de información en sitios web y en bibliotecas para el desarrollo de los diferentes temas.									
5	Prestar algunos libros en la Biblioteca									
6	Investigar las reglas de las normas APA en internet, libro y folletos.									
7	Investigar los diferentes énfasis que se utiliza en las normas APA en									

	internet, libro y folletos.								
8	Leer las citas textuales y no textuales (parafraseo) de las normas para para usar en la fundamentación teórica.								
9	Hacer una ficha bibliográfica para el uso de las normas APA								
10	Citar varios autores durante el desarrollo de los temas para el marco teórico.								

7. Evaluación:

Para la verificación de la evaluación se utilizará el instrumento lista de cotejo para poder verificar si se llevaron a cabo todas las actividades lo cual va a ser durante todo el proceso de igual manera al final y así cotejar si se cumplen o no con los objetivos propuestos y en sus variaciones tratar de llevar acabo los objetivos con las actividades plasmadas.

f. _____
 Mayra Azucena González Cruz
 Epesista USAC 2017

Vo.Bo. _____
 Licda. Ana Victoria Rodas Marroquin
 ASESORA

CAPITULO III

PLAN DE LA INVESTIGACIÓN

Universidad De San Carlos De Guatemala
Facultad De Humanidades
Departamento De Pedagogía
Licenciatura En Pedagogía Y Administración Educativa
Ejercicio Profesional Supervisado
Epesista: Mayra Azucena González Cruz
Carne: 201319804



Título del proyecto

“Guía Didáctica de motivación de juegos lúdicos a estudiantes del Instituto Nacional de Educación Básica INEB de Colonia la Verde, de Ciudad de Tecún Umán, Municipio de Ayutla, departamento de San Marcos.”

Problema

¿Qué hacer para poder motivar a través de juegos lúdicos a los adolescentes?

Hipótesis acción

Si se dan a conocer temas de motivación a través de juegos lúdicos con instrucción de guías didácticas a grupos de estudiantes **entonces** se puede tener una mejor concentración y motivación para recibir las clases.

Ubicación Geográfica de la Intervención

Colonia la Verde, Ciudad Tecún Umán, Municipio de Ayutla, Departamento de San Marcos.

Gerente Ejecutor De La Intervención:

Mayra Azucena González Cruz

Justificación de la Intervención

Según la investigación realizada en el diagnóstico se logró detectar el problema en el establecimiento INEB la Verde de Ayutla, San Marcos, que consiste en la falta de motivación a los estudiantes para recibir los cursos asignados. Así mismo este aspecto causa problemas en los estudiantes de dicho establecimientos y este problema hace que los estudiantes vayan bajando de rendimiento escolar.

Este problema afronta a los docentes de dicho establecimiento en donde se sufre la falta de motivación y las diferentes actitudes que se acarrea con dicho problema, ya que sin ni una motivación los jóvenes no prestan la atención debida a sus clases, por tal motivo los docentes tienen que ver una metodología para que los estudiantes sean motivados y presten y les llame la atención de estar dentro de un salón de clases.

Sin un método ni una motivación el estudiante siempre pierde la concentración por el aburrimiento que puede causar un curso donde no encuentre la motivación necesaria para poder captar lo que el docente está impartiendo dentro del salón de clases, la intención es mejorar la convivencia y la aceptación emocional de los estudiantes del establecimiento INEB para evitar consecuencias que se trae de ello. Por esta razón se vio la necesidad sobre ejecución de un proyecto denominado: “Guía Didáctica de motivación de juegos lúdicos a estudiantes del Instituto Nacional de Educación Básica INEB de Colonia la Verde, de Ciudad de Tecún Umán, Municipio de Ayutla, departamento de San Marcos.”

En cuanto el tema de la motivación de juegos lúdicos se brinda buenos beneficios a los estudiantes, docentes y padres de familia además una cultura de convivencia y alta autoestima mejorando el ánimo de los estudiantes. Que por medio del tema impartido se puede lograr el aprovechamiento de los, estudiantes y obtener buenos resultados académicos.

3.1 Objetivos:

Objetivo General

Impartir temas y realizar motivación a través de juegos lúdicos con sus respectivas guías didácticas con fines educativos a un grupo de estudiantes del Instituto Nacional de Educación básica de colonia la Verde, municipio de Ayutla, departamento de San Marcos.

Objetivos específicos

14. Elaborar una guía didáctica sobre la motivación a través de juegos lúdicos a un grupo de estudiantes.

- 5 Gestionar apoyo técnico y financiero a terceras personas para la obtención de fondos económicos para dichos gastos.

- 6 Brindar juegos motivacionales a los estudiantes para una mejor concentración en el salón de clases.

- 7 Establecer convivencias y reuniones entre compañeros para juegos motivacionales.

- 8 Sostenibilidad del proyecto sobre la motivación de juegos lúdicos a un grupo de estudiantes para la prevención de problemas provocadas por la falta de atención.

- 9 Entrega y evaluación del proyecto sobre las guías didácticas de motivación a través de juegos lúdicos.

- 10 Desarrollo de un voluntariado de beneficio social a la comunidad de Ayutla, departamento de San Marcos.

Operacionalización de objetivos

Planteamiento del problema			
“Guía Didáctica de motivación de juegos lúdicos a estudiantes del Instituto Nacional de Educación Básica INEB de Colonia la Verde, de Ciudad de Tecún Umán, Municipio de Ayutla, departamento de San Marcos.”			
Objetivos general	Objetivos específicos	Categorías	Sub-Categoría
Impartir temas y realizar motivación a través de juegos lúdicos con sus respectivas guías didácticas con fines educativos a un grupo de estudiantes del Instituto Nacional de Educación básica de colonia la Verde, municipio de Ayutla, departamento de San Marcos.	Elaborar una guía didáctica sobre la motivación a través de juegos lúdicos a un grupo de estudiantes.	Organización	Organización Social Participación de los estudiantes
	Gestionar apoyo técnico y financiero a terceras personas para la obtención de fondos económicos para dichos gastos.	Organización	Participación de terceras personas. Grupo de colaboradores
	Brindar juegos motivacionales a los estudiantes para una mejor concentración en el salón de clases.	Organización	Participación de los docentes Grupo de colaboradores
	Establecer convivencias y reuniones entre compañeros para juegos motivacionales.	Organización	Grupos de estudiantes Docentes
			Docentes

	Sostenibilidad del proyecto sobre la motivación de juegos lúdicos a un grupo de estudiantes para la prevención de problemas provocadas por la falta de atención.	Organización	Grupo de colaboradores
	Entrega y evaluación del proyecto sobre las guías didácticas de motivación a través de juegos lúdicos.	Organización	Epesista

Metas

- Entregar 40 guías pedagógicas sobre los juegos lúdicos a grupos de estudiantes del INEB la Verde.
- Implementar la convivencia entre compañeros estudiantes y docentes
- Desarrollar 3 capacitaciones a grupos de estudiantes

Beneficiarios

Directos: Grupos de Estudiantes del INEB la Verde de Tecún Umán, Ayutla, San Marcos.

Indirectos: Supervisor, directora, docentes y padres de familia.

Actividades

15. Recopilación de informaciones y elaboración de guías pedagógicas sobre los juegos lúdicos.
16. Revisión de la guía pedagógica.
17. Reproducción de la guía pedagógica

18. Elaboración de instrumentos a utilizar. (plan de intervención, listas de cotejo)
 19. Elaboración y entrega de Solicitud a las instituciones y entes de apoyo, sobre las respectivas gestiones del proyecto a ejecutar.
 20. Reunión con la Directora del Establecimiento.
 21. Reunión con los docentes.
 22. Preparación de materiales didácticos para la capacitación.
 23. Capacitaciones a grupos de estudiantes sobre la discriminación.
 24. Entrega de Guías Pedagógicas sobre los juegos lúdicos a grupo de estudiantes.
 25. Entrega de Guía Pedagógica a Supervisor Educativo.
- Entrega total del proyecto denominado: “Guía Didáctica de motivación de juegos lúdicos a estudiantes del Instituto Nacional de Educación Básica INEB de Colonia la Verde, de Ciudad de Tecún Umán, Municipio de Ayutla, departamento de San Marcos”
26. Elaboración y entrega del informe de la investigación
 27. Elaborar solicitud de permiso al Alcalde Municipal sobre el voluntariado
 28. Gestionar árboles a instituciones y entes de apoyo sobre el voluntariado
 29. Plantar los arbolitos en Tecún Umán.

Recursos

Humanos:

- Epesista
- Asesor
- Grupos de Estudiantes
- Supervisor Educativo
- Directora del Establecimiento
- Docentes del Establecimiento
- Alcalde Municipal

Materiales

- Libros

- Guías
- Hojas
- Lapiceros
- Cartulinas
- Marcadores
- arbolitos
- Abono orgánico
- Herramientas
- Agua
- suelo

Económicos:

El proyecto se realizará con fondos de gestiones realizadas a instituciones de entes de apoyo.

Tecnológicos:

- reproductor de imágenes
- Computadora
- Impresora
- Equipo de audio
- Fotocopiadora
- Internet
- USB

Infraestructura:

- Salón de reunión de la Supervisión Educativa
- Plantel del Establecimiento Educativo.
- Terreno Municipal para las plantaciones de los arbolitos

3.5 Metodologías

La metodología da una explicación sobre los diferentes métodos y técnicas que se usa dentro de la investigación, según lo que considera (Rueda, 2011). “Componente específicamente instrumental de la investigación, referido especialmente al parte operatorio del proceso, es decir a las técnicas, procedimientos y herramientas de todo tipo que intervienen en el desarrollo de la investigación.”

Entonces la metodología se refiere a un conjunto de métodos y técnicas que se utiliza durante el desarrollo de la investigación, en este caso el investigador es el encargado de buscar las diferentes técnicas y métodos para poder realizar el trabajo de investigación, por lo tanto, con el uso de la metodología se utilizan sus diferentes tipos de herramientas para poder tener en claro el objetivo de la investigación.

Según (Mckeman, 2001) La investigación acción como:

El proceso de reflexión por el cual en el área de problema determina donde se desea mejorar la práctica o la comprensión personal, el profesional en el ejercicio lleva a cabo un estudio- en primer lugar, para definir con claridad el problema; en segundo lugar, para especificar un plan de acción que incluye un examen de hipótesis por la aplicación de la acción al problema.

Esto significa que la investigación acción tiene sus propios pasos ya que la primera habla de definir el problema a través de un diagnóstico para poder tener en claro el problema, y lo otro es elaborar un plan de acción en donde se podría realizar un proyecto o dar posibles soluciones al problema encontrado.

Según los siguientes autores (Kurt L, S.F.) Afirman. “La I.A.P. provee un marco dentro del cual la gente que busca superar situaciones de opresión puede llegar a entender las fuerzas sociales que operan y obtener fuerza en la acción colectiva”.

Dentro de la investigación acción participativa se logra la participación de los beneficiarios y un trabajo en equipo para lograr el resultado positivo de la investigación acción hacia las metas del proyecto.

Dentro de la investigación acción participativa se hacen uso de los siguientes métodos y técnicas.

- **Observación:** Se utilizarán durante todo el proceso, mediante ésta técnica se logrará realizar las diferentes actividades con grupos de estudiantes en relación a la falta de atención y verificar las diferentes realidades.
- **Análisis Documental:** Con esta técnica se podrá recabar la información para unas guías pedagógicas sobre la motivación de juegos lúdicos para que los grupos de estudiantes tengan conocimientos sobre los diferentes tipos de juegos motivacionales.
- **Lluvias de ideas:** A través de estas técnicas se logrará realizar diferentes acciones positivas sobre los temas a grupos de estudiantes.
- **Trabajo en equipo:**
A través de esta técnica se logra trabajar por equipo, en donde cada uno de los integrantes de los grupos de estudiantes trabaja para lograr un objetivo común.
- **Utilización de expertos:** Por medio de la utilización de expertos se logrará obtener conocimiento sobre los temas, sus tipos y las ventajas que se trae consigo al momento de practicarlo.

3.6 Cronograma de actividades

Cronograma de actividades del plan de investigación (EPS 2017)																				
Mes		Octubre				Noviembre					Diciembre				Enero				Febrero	
Semanas y Días		1	2	3	4	1	2	3	4	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2
No	Actividades																			
1	Recopilación de informaciones y elaboración de guías pedagógicas sobre los juegos lúdicos.																			
2	Revisión y reproducción de la guía pedagógica																			
3	Elaboración de instrumentos a utilizar. (plan de intervención, listas de cotejo)																			
4	Elaboración y entrega de Solicitud a las instituciones y entes de apoyo, sobre las respectivas gestiones del proyecto a ejecutar.																			
5	Reunión con la Directora del Establecimiento sobre el proceso del proyecto a ejecutar.																			
6	Reunión con el Supervisor Educativo sobre el proceso del proyecto a ejecutar.																			
7	Preparación de materiales didácticos																			

8	Capacitación a grupos de estudiantes de INEB la Verde sobre los juegos lúdicos.																			
9	Entrega de Guías Pedagógicas sobre los juegos lúdicos a grupos de estudiantes.																			
10	Entrega total del proyecto denominado: "Guía Didáctica de motivación de juegos lúdicos a estudiantes del Instituto Nacional de Educación Básica INEB de Colonia la Verde, de Ciudad de Tecún Umán, Municipio de Ayutla, departamento de San Marcos."																			
11	Elaboración y entrega del informe de la investigación																			
12	Elaborar solicitud de permiso a la municipalidad para adquirir un terreno para la siembra de nuestro voluntariado.																			
13	Gestionar arbolitos para el voluntariado																			
14	Gestionar a la municipalidad productos para riego para que los arbolitos no se sequen																			
15	Limpiar el terreno y sembrar los arbolitos.																			

- **3.7 Parámetros para verificar el logro de objetivos.**

Los parámetros se evaluarán a través de una lista de cotejo, para poder ver el avance del proceso de investigación acción.

No.	Aspectos a calificar	Si	No
1	Se consiguió la participación de los estudiantes y docentes en el los juegos.		
2	Se logró concientizar a los estudiantes sobre la importancia de tener una buna convivencia entre compañeros.		
3	Se logró obtener el apoyo de los docentes y directora en la capacitación y tema que se impartió a los jóvenes para que les quedara la claro lo importante que es convivir.		
4	Se desarrolló adecuadamente el tema de los juegos lúdicos al grupo de estudiantes.		
5	Se recolecto informaciones adecuadas sobre las guías pedagógicas de los juegos lúdicos.		
6	Se logró la implementación de guías pedagógicas a grupos de estudiantes sobre juegos lúdicos.		
7	Se utilizaron los instrumentos y técnicas adecuadas.		
8	Se logró el trabajo en equipo con grupos de estudiantes.		
9	Se alcanzaron los objetivos		
10	Existió relación favorable con grupos de estudiantes		

- **3.8 Planteamiento general de la propuesta a ejecutar:**

Por falta de atención en las clases los estudiantes están teniendo un bajo rendimiento escolar, es por eso que se ha tomado en cuenta motivar las clases a través de juegos lúdicos, para que los estudiantes encuentren más motivación y les agrade estar presentes en las clases.

¿De qué manera se puede prevenir la falta de atención a los grupos de estudiantes del Instituto Nacional de educación Básica de Colonia la Verde, del municipio de Ayutla, departamento de San Marcos?

Según la investigación realizada dentro del estudio contextual se vio la necesidad de una propuesta a ejecutar que trata sobre motivación y guías pedagógicas a grupos de estudiantes.

Para lograr los objetivos propuestos se debe de tomar en cuenta a grupos de estudiantes en donde se trabajan temas de convivencia, donde se les estarán capacitando, a través de charlas, talleres. Durante el proceso de los temas se les enseñaran a las estudiantes sobre la importancia de convivir y prestar la atención adecuada por medio de la guía e instrucciones que se dé.

Al mismo tiempo se elabora guías pedagógicas sobre los juegos lúdicos donde los integrantes del grupo de estudiantes tengan conocimientos y seguridad de sí mismos durante el desarrollo de los temas.

Estas actividades que se realiza con los grupos de estudiantes, se debe a las diferentes gestiones en instituciones a beneficio de los grupos de estudiantes en el municipio de Ayutla.

Responsable

Epesista: Mayra Azucena González Cruz

Presupuesto

Cantidad	Descripción	Precio
40	Impresiones de Guías Pedagógicas sobre los juegos lúdicos	Q. 500.00
40	Empastados de Guías Pedagógicas sobre los juegos lúdicos	Q. 450.00
1	Alquiler de cañonera	Q. 250.00

2	Alquiler de sillas.	Q. 90.00
7	Almuerzo de las autoridades	Q. 100.00
33	Refacciones	Q. 330.00
...	Gastos varios	Q. 800.00
Total		Q. 2,520.00

7. Evaluación:

Para la verificación de la evaluación se utilizará el instrumento lista de cotejo para poder verificar si se llevaron a cabo todas las actividades lo cual va a ser durante todo el proceso de igual manera al final y así cotejar si se cumplen o no con los objetivos propuestos y en sus variaciones tratar de llevar acabo los objetivos con las actividades plasmadas.

f. _____
 Mayra Azucena González Cruz
 Epesista USAC 2017

Vo.Bo. _____
 Licda. Ana Victoria Rodas Marroquin
 ASESORA

Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Humanidades
Departamento de pedagogía
Sección Catarina
Carrera: Licenciatura en Pedagogía y Administración Educativa.
Ejercicio Profesional Supervisado
Asesor: Lic. Miguel Ajpop Vásquez



PLAN DE EJECUCION “CAPITULO IV”

1. PARTE INFORMATIVA

1.5 **Epesista:** Mayra Azucena González Cruz

1.6 **Carné:** 201319804

1.7 **Institución Avaladora:** Sector Educativo 1217.2, municipio de Ayutla

1.8 **Comunidad Avalada:** Instituto Nacional de educación Básica, Colonia la Verde, municipio de Ayutla, departamento de San Marcos.

1.9 **Duración:** enero, febrero de 2018

Nombre del proyecto: Guía Didáctica de motivación de juegos lúdicos a estudiantes del Instituto Nacional de Educación Básica INEB de Colonia la Verde, de Ciudad de Tecún Umán, Municipio de Ayutla, departamento de San Marcos.

2. Objetivos:

2.1 Objetivo General:

Ejecutar un proyecto con fines educativos a grupos de estudiantes del Instituto Nacional de Educación Básica, colonia la Verde, Ayutla, San Marcos.

1.2 Objetivo Específico:

- Brindar asesoría técnica a grupos de estudiantes.
- Desarrollar una guía pedagógica a grupos de estudiantes sobre los juegos lúdicos.

- Proporcionar información sobre los juegos lúdicos y sus ventajas que se trae consigo.

Entrega de total del proyecto denominado: “Guía Didáctica de motivación de juegos lúdicos a estudiantes del Instituto Nacional de Educación Básica INEB de Colonia la Verde, de Ciudad de Tecún Umán, Municipio de Ayutla, departamento de San Marcos.”

2. Justificación

El proyecto de ejecución del Ejercicio Profesional Supervisado es de apoyo y fortalecimiento a grupos de estudiantes y docentes, con el fin de prevenir otros problemas que se pueden acarrear por consecuencias de la falta de atención.

El proyecto ayuda a los grupos de estudiantes participantes a obtener conocimientos.

Así mismo se pretende incrementar los conocimientos de preparación de estudiantes para que tengan una mejor relación y trabajen en armonía.

Otro aspecto importante es el de capacitar a los docentes para que tengan el conocimiento como poder visualizar cuando está pasando un problema de esos.

3. Actividades

1. Manejo adecuado de materiales sobre los juegos lúdicos.
2. Evaluación sobre la ejecución del proyecto.
3. Elaboración de instrumento de evaluación sobre la ejecución del proyecto.
4. Orientación técnica a los grupos de estudiantes por parte de la Epesista.
5. Desarrollo de las guías pedagógicas sobre la discriminación.
6. Entrega de guías pedagógicas sobre la discriminación a grupos de estudiantes.
7. Entrega del informe.

4. Tiempo

CRONOGRAMA PLAN DE INVESTIGACION (EPS 2016)										
Mes		Enero				Febrero				
Semanas y Días		1	2	3	4	1	2	3	4	
No	Actividades									Respon- sable
1	Manejo adecuado de materiales sobre los juegos lúdicos.									Epesista
2	Evaluación sobre la ejecución del proyecto									Epesista
3	Elaboración de instrumento de evaluación sobre la ejecución del proyecto.									Epesista
4	Orientación técnica a los grupos de estudiantes por parte de la Epesista.									Epesista
5	Desarrollo de las guías pedagógicas sobre los juegos lúdicos.									Epesista
6	Entrega de guías pedagógicas sobre los juegos lúdicos a grupos de estudiantes.									Epesista
7	Entrega del informe.									Epesista

5. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

Se utilizarán las siguientes técnicas investigación:

- **Observación:** Se utilizarán durante todo el proceso, mediante ésta técnica se logrará realizar las diferentes actividades con grupos de estudiantes en relación a los juegos lúdicos.

- **Análisis Documental:** Con esta técnica se podrá recabar la información para unas guías pedagógicas sobre la motivación para que los grupos de estudiantes tenga conocimientos sobre los problemas que te trae consigo cuando se tiene motivación.
- **Lluvias de ideas:** A través de estas técnicas se logrará realizar diferentes acciones positivas sobre orientar y evitar el déficit de atención.
- **Trabajo en equipo:**
A través de esta técnica se logra trabajar por equipo, en donde cada uno de los integrantes de los grupos de estudiantes trabajará para lograr un objetivo común.

6. RECURSOS:

Humanos:

- Epesista
- Asesor
- Grupos de estudiantes
- Autoridades de instituciones

Materiales

- Guías Pedagógicas
- Hojas
- Cartulina
- Sellador
- marcadores

Económicos:

El proyecto se realizará con fondos de gestiones realizadas a instituciones de entes de apoyo.

Tecnológicos:

- Reproductor de imágenes
- Computadora
- Impresora
- Equipo de audio
- Fotocopiadora
- Internet
- USB

Infraestructura:

- Establecimiento Educativo

7. Evaluación:

Para la verificación de la evaluación se utilizará el instrumento lista de cotejo para poder verificar si se llevaron a cabo todas las actividades lo cual va a ser durante todo el proceso de igual manera al final y así cotejar si se cumplen o no con los objetivos propuestos y en sus variaciones tratar de llevar acabo los objetivos con las actividades plasmadas.

f. _____
Mayra Azucena González Cruz
Epesista USAC 2017

Vo.Bo. _____
Licda. Ana Victoria Rodas Marroquín
ASESORA

Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Humanidades
Departamento de pedagogía
Licenciatura en Pedagogía y Administración Educativa
Asesor: Lic. Miguel Ajpop Vásquez



PLAN DE EVALUACION

1. PARTE INFORMATIVA

1.10 Epesista: Mayra Azucena González Cruz

1.11 Carné: 201319804

Proyecto: Guía Didáctica de motivación de juegos lúdicos a estudiantes del Instituto Nacional de Educación Básica INEB de Colonia la Verde, de Ciudad de Tecún Umán, Municipio de Ayutla, departamento de San Marcos.

2. OBJETIVOS

2.1 GENERALES

Evaluar el proceso del ejercicio profesional supervisado en cada uno de sus etapas.

2.2 ESPECIFICOS

- Verificar el logro de los objetivos en cada etapa del Ejercicio Profesional Supervisada mediante la aplicación de instrumentos de evaluación.
- Evaluar el uso adecuado de los instrumentos y metodologías aplicadas en cada uno de las etapas del Ejercicio Profesional Supervisada.
- Evaluar los resultados del proyecto ejecutado a grupos de estudiantes.
- Evaluar el impacto del voluntariado como proyección social en la comunidad.
- Diseñar instrumentos de evaluación en cada uno de las etapas del Ejercicio Profesional Supervisado.

3. Actividades

Investigación de diferentes métodos, técnicas e instrumentos de investigación en cada uno de las fases del EPS.

Elaboración de listas de cotejo en cada uno de las fases de la investigación.

Realización de cada uno de las actividades del cronograma de Gantt.

Describir los resultados de cada uno de las fases del EPS.

Realización de las diferentes actividades según el cronograma de Gantt del plan de intervención.

Evidencias en la ejecución del voluntariado.

Elaboración del informe final con cada uno de las etapas ejecutadas del Ejercicio Profesional Supervisada.

4. Recursos

4.1 Humanos:

- Epesista
- Grupo de estudiantes
- Alcalde Municipal de Ayutla.

4.2 Materiales:

- Hojas de papel bond.
- Fichas de evaluación
- Planificación
- Constancias

4.3 Tecnológicos:

- Computadora
- USB
- Impresora
- Scanner

f. _____
Mayra Azucena González Cruz
Epesista USAC 2017

Vo.Bo. _____
Licda. Ana Victoria Rodas Marroquin
ASESORA



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

CAPITULO IV

VOLUNTARIADO

2. Identificación:

Universidad de San Carlos de Guatemala

Facultad de Humanidades

Departamento de Pedagogía

Licenciatura en pedagogía y administración educativa

Ejercicio Profesional Supervisado

Mayra Azucena González Cruz

Carne: 201319804

1.1 Nombre del proyecto a ejecutar:

Plantación de 600 árboles en el municipio de Ayutla.

1.2 Ubicación de institución:

Urbanización el Triunfo, municipio de Ayutla, departamento de San Marcos.

3. Justificación:

La Urbanización del Triunfo es una comunidad que le pertenece al municipio de Ayutla, cuenta con pocos árboles la cual es un bienestar tanto para la Urbanización como para el municipio, los árboles son una fuente muy importante en la ecología. Ya que por falta de árboles el calor aumenta más y los ríos se están secando.

La Universidad de San Carlos de Guatemala, en el desarrollo del EPS, en el capítulo VI Voluntariado avala diferentes actividades de beneficio social, e incluye como proyectos viables las siembras y plantaciones de árboles.

Teniendo en cuenta los aspectos mencionados se ha determinado apoyar a la Urbanización el Triunfo del municipio de Ayutla, departamento de San Marcos en las plantaciones de 600 árboles.

4. Objetivos:

General:

Desarrollar un voluntariado, proyecto de beneficio social identificando los diferentes apoyos que se brinda a una comunidad o institución beneficiada.

Específicos:

- Reforestar en la Urbanización el Triunfo del municipio de Ayutla.
- Solicitar permisos con autoridades correspondientes.
- Gestionar los árboles.
- Coordinar actividades de apoyo.

Actividades a realizar para cumplir objetivos:

- Elaborar solicitud de permiso al alcalde municipal
- Solicitar arbolitos a instituciones y entes de apoyo sobre el voluntariado.
- Solicitar ayuda a algunas personas para las plantaciones de los árboles.
- Solicitar ayuda a la comunidad en especial a la Urbanización el Triunfo para mantener en pie los arbolitos.
- Sembrar los arbolitos

5. Metodología

Se procederá por medio del método de proyectos

Observación: “La observación permite conocer la realidad mediante la percepción directa de los objetos y fenómenos.

6. Recursos:

- Humanos:

Epesista

Asesor de EPS

Autoridades correspondientes

Personal de apoyo

- Materiales:

Papel bond

Fotocopias

Árboles

Palas

Agua

- Financieros:

Todo el proceso de voluntariado, y lo utilizado tiene un costo.

- Tecnológicos:

Computadora

Impresora

Fotocopiadora

Cámara fotográfica

- Infraestructura:

Terreno en la Urbanización el Triunfo

7. Evidencias de logro de los objetivos:

Se presentan por medio de fotografías de antes, durante y después del proyecto.

8. Cronograma de las actividades programadas:

N o.	Actividades	Meses					Responsa ble
		novi emb re	diciem bre	enero	febrero	marzo	
				1	2	3	
1.	Elaborar solicitud de permiso al alcalde municipal para el terreno.						Epesista
2.	Gestionar arbolitos a instituciones y entes de apoyo sobre el voluntariado.						Epesista
3.	Solicitar algunos materiales en ferreterías para poder ejecutar la etapa del voluntariado.						Epesista
4.	Solicitar ayuda a las personas de la colonia para llevar a cabo las plantaciones.						Epesista
5.	Ejecutar el proyecto voluntariado						Epesista

9. Presupuesto del proyecto voluntariado

Cantidad	Descripción de materiales y herramientas del proyecto	Precio c/u	Subtotal
2	Personas para ayudar a sembrar	Q 50.00 c/u	Q 100.00
600	Arbolitos maderables	Q. 5.00 c/u	Q 2,100.00
1	abono	Q 85.00 c/u	Q 85.00
1	Azadones	Q 60.00 c/u	Q 60.00
2	machetes	Q 60.00 c/u	Q 120.00
1	Lima	Q 12.00 c/u	Q 12.00
1	Flete en la compra de los arbolitos	Q 300 c/u	Q 300.00
Total			Q 2,777.00

10. Evaluación:

Por medio de una lista de cotejo

f. _____
Mayra Azucena González Cruz
Epesista USAC 2017

Vo.Bo. _____
Licda. Ana Victoria Rodas Marroquín
ASESORA

ANEXOS



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Humanidades

Guatemala, 05 de Septiembre 2017

Licenciado
MIGUEL AJPOP VÁSQUEZ
Asesor de EPS
Facultad de Humanidades
Presente

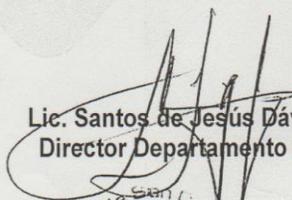
Atentamente se le informa que ha sido nombrado como ASESOR que deberá orientar y dictaminar sobre el trabajo de EPS (X) que ejecutará la estudiante

MAYRA AZUCENA GONZÁLEZ CRUZ
201319804

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



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



Lic. Santos de Jesús Dávila Aguilar
Director Departamento Extensión




C.C expediente
Archivo.



EL INSTITUTO NACIONAL DE EDUCACION BASICA INEB DE COLONIA LA VERDE DE CIUDAD TECÚN UMAN, MUNICIPIO DE AYUTLA, DEPARTAMENTO DE SAN MARCOS.

HACE CONSTAR:

La estudiante Mayra Azucena González Cruz, de 28 años de edad quien se identifica con el Documento Personal de Identificación DPI con Código Único de Identificación CUI No. 2358413661217 extendida por el registro de las personas RENAP. No de carné estudiantil 201319804 de la carrera de Licenciatura en Pedagogía y Adiministración Educativa, Facultad de Humanidades, de la Universidad San Carlos de Guatemala, extensión Catarina. Habiendo realizado, entregado, ejecutado y finalizado de forma exitosa el proyecto denominado GUÍA DIDÁCTICA DE MOTIVACIÓN DE JUEGOS LÚDICOS A ESTUDIANTES DEL INSTITUTO NACIONAL DE EDUCACIÓN BÁSICA INEB DE COLONIA LA VERDE, DE CIUDAD DE TECÚN UMÁN, MUNICIPIO DE AYUTLA, DEPARTAMENTO DE SAN MARCOS, del Ejercicio Profesional Supervisado (EPS).

PARA LOS USOS LEGALES QUE LA INTERESADA CONVenga, SE EXTIENDE, FIRMA Y SELLO LA PRESENTE HOJA DE PAPAEL BOND TAMAÑO CARTA. A LOS 23 DIAS DEL MES DE ABRIL DE 2018.

f. _____

Melvin Carina Cifuentes

PEM. Melvin Carina Cifuentes

Directora



EJERCICIO PROFESIONAL SUPERVISADO (EPS)
UNIVERSIDAD SAN CARLOS DE GUATEMALA
SECCION CATARINA
FACULTAD DE HUMANIDADES
LICENCIATURA EN PEDAGOGIA Y ADMINISTRACION EDUCATIVA



Tecún Umán enero de 2018

MEPU Rómulo Augusto Tul Mazariegos
Supervisor Educativo 1217.2
Ciudad Tecún Umán, Ayutla, San Marcos

Respetable señor Supervisor:

En calidad de Asesor del Ejercicio Profesional Supervisado EPS atentamente me dirijo a su persona para SOLICITAR su valiosa colaboración para que la Epesista de la Carrera de Licenciatura en Pedagogía y Administración Educativa, Mayra Azucena González Cruz con número de carné: 201319804, pueda realizar su Ejercicio Profesional Supervisado EPS en la entidad de su digno cargo.

Con la finalidad de brindar y realizar acciones de administración, docencia, investigación, extensión y servicio, con el objetivo de retribuir a la sociedad guatemalteca su aporte.

El Ejercicio Profesional Supervisado EPS comprende de las siguientes etapas:

Estudio Conceptual
Fundamentación Teórica
Diseño de la investigación
Ejecución de la investigación
Evaluación de resultados

Al agradecer su valiosa colaboración me suscribo de usted
Deferentemente

f.

Lic. Miguel Ajpop Vásquez
Asesor de EPS



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

Universidad de San Carlos de Guatemala
Departamento de Pedagogía
Facultad de Humanidades
Sección Catarina

Ciudad Tecún Umán, noviembre de 2017

PEM. Melvin Karina Cifuentes
Directora del Instituto Nacional de Educación Básica
Jornada Vespertina, Colonia la Verde
Ayutla, San Marcos

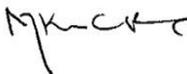
Respetable Directora:

Yo: Mayra Azucena González Cruz me identificó con el número de carné 201319804 y que actualmente realizo el Ejercicio Profesional Supervisado de la Carrera de Licenciatura en Pedagogía y Administración Educativa y de acuerdo con los lineamientos que enmarca la Facultad de Humanidades de la Universidad de San Carlos de Guatemala, **SOLICITO:** su autorización para que pueda ejecutar mi proyecto titulado: Guía Didáctica de motivación de juegos lúdicos a estudiantes del Instituto Nacional de Educación Básica INEB de Colonia la Verde, de Ciudad de Tecún Umán, Municipio de Ayutla, departamento de San Marcos. Ya que este proyecto es para beneficio de dicha institución.

f. 
PEM. Mayra Azucena González Cruz
Epesista




Licda. Ana Victoria Rojas Marroquin

Recibido




Acta No. 02-2018

ACTA DE TOMA DE POSESIÓN DE EJERCICIO PROFESIONAL

SUPERVISADO. El día de hoy lunes 2 de enero de dos mil dieciocho, siendo las catorce horas empunto reunidos en el local que ocupa la Dirección del Instituto Nacional de Educación Básica de Colonia la Verde, Ciudad Tecún Umán, municipio de Ayutla, departamento de San Marcos, se procede la reunión con las siguientes participantes: **Profesora de Enseñanza Media Karina**, directora del centro educativo y la estudiante del Ejercicio Profesional Supervisado **Mayra Azucena González Cruz** No. De Carné 201319804, de la Facultad de Humanidades extensión Catarina, de la Universidad San Carlos de Guatemala, para dejar constancia los siguientes: PRIMERO: la directora del establecimiento da la bienvenida a Mayra Azucena González Cruz, y le deja el tiempo para que tome la palabra. SEGUNDO: Mayra Azucena González Cruz, saluda a la directora del establecimiento y al mismo tiempo expresa su agradecimiento por haber permitido realizar el Ejercicio Profesional Supervisado en la Institución que dirige, menciona que este día es importante para el proceso de su carrera ya que en esta fecha inicia el proceso del Ejercicio Profesional Supervisado, como la última etapa de su carrera, por ello hace entrega a la solicitud de permiso y la planificación general, explica que el proceso consta de tres etapas; la primera consiste en el estudio contextual de la Institución, la segunda es la ejecución del proyecto de intervención, la tercera etapa es la evaluación del proyecto de la intervención. Así mismo menciona que su Asesor asignado realizará visitas constantes para supervisar el trabajo durante el Proceso de la Ejecución del Ejercicio Profesional Supervisada. TERCERO: Karina Cifuentes, directora del establecimiento escucha y recibe la solicitud de permiso y la planificación general para realizar el Ejercicio Profesional Supervisado de Mayra Azucena González Cruz, solicitando un tiempo para revisar y conocer su planificación, hace un recorrido institucional con Mayra González, se ofrece su acompañamiento y apoyo cuando ella lo necesite, la insta a seguir adelante y pide comprensión por cualquier situación o imprevisto que pueda generar el mismo. Le manifiesta su apoyo para la realización de su Ejercicio Profesional Supervisado. CUARTO: se transcribe y se da lectura del acta, y sin modificaciones algunas se

firma por las participantes. QUINTO no habiendo más que hacer constar, se finaliza la presente en el mismo lugar y fecha después de una hora y media de su inicio, damos fe.....



Universidad de San Carlos de Guatemala
Departamento de Pedagogía
Facultad de Humanidades
Sección Catarina

Ciudad Tecún, febrero de 2018

Sr. Alcalde Municipal
Erick Salvador Zúñiga Rodríguez
Tecún Umán, Ayutla, San Marcos

Presente:

Es un gusto saludarle, deseando éxitos en sus labores al frente de las necesidades de nuestro bello municipio de Ayutla.

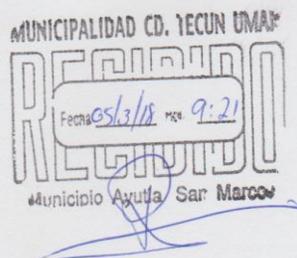
Yo: Mayra Azucena González Cruz me identificó con el número de carné 201319804 y que actualmente realiza el Ejercicio Profesional Supervisado (EPS) de la Carrera de Licenciatura en Pedagogía y Administración Educativa y de acuerdo con los lineamientos que enmarca la Facultad de Humanidades de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

SOLICITO:

A que me conceda una colaboración con arbolitos maderables. Ya que dicho EPS nos permite realizar la etapa del Voluntariado y como base a esa etapa tenemos que plantar 600 árboles.

Agradeciendo de antemano su valiosa colaboración y atención a la presente, esperando una respuesta positiva y pronta a mi solicitud, dejando habilitado el siguiente número: 45892504 para cualquier notificación.

f. 
PEM Mayra Azucena González Cruz
Epesista



Universidad San Carlos de Guatemala
Facultad de Humanidades
Departamento de Pedagogía
Licenciatura en Pedagogía y Administración Educativa
Ejercicio Profesional Supervisado
Mayra Azucena González Cruz
Carné: 201319804



Ciudad Tecún Umán, febrero de 2018

Alcalde Municipal
Señor Erick Salvador Zúñiga Rodríguez
Tecún Umán, Ayutla, San Marcos

Respetable señor alcalde:

Epesista de la Universidad de San Carlos de Guatemala, Mayra Azucena González Cruz, carné: 201319804 y que actualmente realizo el Ejercicio Profesional Supervisado de la Carrera de Licenciatura en Pedagogía y Administración educativa y de acuerdo con los lineamientos que enmarca la Facultad de Humanidades de la Universidad de San Carlos de Guatemala, **SOLICITO:** su autorización para realizar el voluntariado, en dichos espacios municipales del municipio de Ayutla que consiste en las plantaciones de 600 árboles.

f. _____


Mayra Azucena González Cruz
Carné: 201319804
Epesista

