

Devora Beatriz Jerónimo Quiñonez

Guía de gamificación para apoyar el proceso de enseñanza aprendizaje en el aula, dirigida a docentes de la Escuela Oficial Urbana Mixta Tipo Federación Miguel Hidalgo y Costilla.

Asesor: Licenciado Esthiven Estuardo Esquit Granados



Universidad de San Carlos de Guatemala
Centro Universitario de Chimaltenango
Licenciatura en Pedagogía y Administración Educativa

Chimaltenango, junio de 2022



Este informe fue presentado por la autora como parte del Ejercicio Profesional Supervisado, previo a optar al grado de Licenciada en Pedagogía y Administración Educativa.

Chimaltenango, junio de 2022



USAC
TRICENTENARIA

Universidad de San Carlos de Guatemala
Centro Universitario de Chimaltenango - CUNDECCH



EL DIRECTOR DEL CENTRO UNIVERSITARIO DE CHIMALTENANGO, veintitres de septiembre de dos mil veintidós.

Con vista en los dictámenes que anteceden, autoriza la impresión del informe del Ejercicio Profesional Supervisado (EPS) de la estudiante: **Devora Beatriz Jerónimo Quiñonez**, titulado: GUÍA DE GAMIFICACIÓN PARA APOYAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN EL AULA, DIRIGIDA A DOCENTES DE LA ESCUELA OFICIAL URBANA MIXTA TIPO FEDERACIÓN MIGUEL HIDALGO Y COSTILLA Artículo 7, Inciso h, del Normativo que Contiene las Generalidades y Requisitos de Impresión de Tesis, Informe de Ejercicio Profesional Supervisado (EPS) y Actos Públicos de Graduación del Centro Universitario de Chimaltenango.


Lic. Juan Francisco Beltetón Canté
SECRETARIO




Ing. Agr. Jorge Luis Roldán Castillo
DIRECTOR



Alta. Vera B

cc. file

**UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
CENTRO UNIVERSITARIO DE CHIMALTENANGO
-CUNDECH-**

**Honorable Consejo Directivo
Centro Universitario de Chimaltenango, (CUNDECH)
Universidad de San Carlos de Guatemala**

Director	Ing. Jorge Luis Roldán Castillo
Secretario del Consejo Directivo	Lic. Juan Francisco Beltetón Canté
Representante de Profesionales	Lic. Urias Amitai Guzmán García
Representante Docente	Arq. Ana Verónica Carrera Vela
Representante Estudiantil	Br. Ana Sofía Cardona Reyes
Representante Estudiantil	Br. Oscar Eduardo García Orantes

Coordinación Académica

Coordinador Académico:	Lic. Juan Francisco Beltetón Canté
Coordinador de Carrera de Pedagogía:	Lic. Marco Vinicio Morales Figueroa
Supervisor de EPS de Pedagogía:	Lic. Esthiven Estuardo Esquit Granados



DEDICATORIA

A DIOS:

Por regalarme la vida y la sabiduría para poder cumplir mis metas, por darme de su gracia, amor y misericordia.

A MIS PADRES:

Juan Jerónimo Cortez y Ángela Beatriz Quiñonez Pérez por su amor, el acompañamiento, los consejos y por exhortarme a ser una mujer con metas, muchas gracias.

A MIS HERMANAS:

Jackeline y Linssy por enseñarme a ser valiente y sostenerme el tiempo que llevo sobre esta tierra.

A MI PRIMO:

Deriam por ser mi hermano y acompañarme en todo el proceso, por animarme cuando mis fuerzas se desvanecían.

A MIS ABUELOS:

Gloria Cortez (Q.E.P.D) por su amor incondicional y aun que hoy no puede ver el triunfo sé que la llenaría de mucha alegría. Francisco Quiñonez e Irla Pérez por apoyarme con sus consejos.

A:

La Tricentenaria, Universidad de San Carlos de Guatemala, especialmente al Centro Universitario de Chimaltenango, al coordinador de la carrera y asesor por todo su apoyo. A todos los catedráticos que dejaron huella en mi corazón "gracias".



Índice

	Pág.
CAPÍTULO I	10
1.1 Datos generales de la institución patrocinante	10
1.1.1 Nombre de la Institución	10
1.1.2 Tipo de Institución	10
1.1.3 Ubicación geográfica	10
1.1.4 Visión	11
1.1.5 Misión	11
1.1.6 Políticas	11
1.1.7 Objetivos	11
1.1.8 Metas	13
1.1.9 Estructura de la Organizacional	14
1.1.10 Recursos	15
1.1.10.1 Humanos.	15
1.1.10.2 Físicos.	15
1.1.10.3 Materiales.	15
1.1.10.4 Financieros.	15
1.2 Técnicas utilizadas en el Diagnóstico.	16
1.3 Lista de Carencias de la Supervisión Educativa	17
1.4 Cuadro de análisis y priorización de problemas	18
1.5. Datos de la institución o comunidad beneficiada.	19
1.5.1. Nombre de la institución/comunidad	19
1.5.2. Tipo de Institución por lo que se genera o su naturaleza	19
1.5.3. Ubicación Geográfica	19
1.5.4. Visión	19
1.5.5. Misión	20
1.5.6. Políticas	20
1.5.7. Principios y Objetivos pedagógicos	20
1.5.8. Metas	21



1.5.9. Estructura Organizacional	22
1.5.10. Recursos (Humanos, materiales, financiero)	22
1.6. Lista de carencias	23
1.7. Priorización de Problemas	24
1.8. Matriz de Priorización de Problemas	27
1.9. Análisis de Viabilidad y Factibilidad	28
1.9. Problema Seleccionado	32
1.10. Solución Propuesta como Viable y Factible	32
CAPÍTULO II	33
2.1 Aspectos generales del proyecto	33
2.1.1 Nombre del proyecto	33
2.1.2 Problema	33
2.1.3 Localización del proyecto	33
2.1.4 Unidad ejecutora	33
2.1.5 Tipo de proyecto	33
2.2 Descripción del proyecto	33
2.3 Justificación	34
2.4 Objetivos del proyecto	35
2.4.1 Objetivo general	35
2.4.2 Específicos	35
2.5 Metas	35
2.6 Beneficiarios	36
2.6.1 Directos	36
2.6.2 Indirectos	36
2.7 Fuentes de financiamiento y presupuesto	36
2.8 Cronograma de ejecución de proyecto	37
2.9 Recursos	38
2.9.1 Recursos humanos	38
2.9.2 Recursos físicos	38



2.9.3 Recursos materiales	38
2.9.4 Recursos tecnológicos	38
2.9.5 Recursos financieros	38
2.10 Evaluación	39
CAPITULO III	40
3.1 CUADRO DE ACTIVIDADES Y RESULTADOS	40
3.2 CUADRO DE PRODUCTOS Y LOGROS	41
CAPÍTULO IV	42
4.1 Evaluación del diagnóstico	42
4.2 Evaluación del perfil del proyecto	42
4.3 Evaluación de la ejecución del proyecto	42
4.4 Evaluación final del proyecto	43
CONCLUSIONES	44
RECOMENDACIONES	45
BIBLIOGRAFÍA	46
APÉNDICE	47
Guía de gamificación	48
Plan de diagnóstico	237
Lista de cotejo	247
ANEXOS	251



Índice de figuras

Figura No.1 Organigrama de la Supervisión Educativa	14
Figura No.2 Organigrama de la Escuela Oficial Urbana Mixta Tipo Federación Miguel Hidalgo y Costilla	21

Índice de cuadros

Cuadro No. 1 Análisis de viabilidad y priorización de problemas	18
Cuadro No. 2 Priorización de problemas	23
Cuadro No. 3 Matriz de priorización de problemas	26
Cuadro No. 4 Actividades y resultados	39
Cuadro No. 5 Productos y logros	40

Índice de tablas

Tabla No. 1 Resultados de matriz del problema	27
Tabla No. 2 Viabilidad y factibilidad	28
Tabla No. 3 Presupuesto	35
Tabla No. 4 Cronograma de ejecución del proyecto	35



Introducción

En la investigación del Ejercicio Profesional Supervisado, se identificó el problema: desfortalecimiento didáctico, por la falta de herramientas lúdicas en la Escuela Oficial Urbana Mixta Tipo Federación Miguel Hidalgo y Costilla, del municipio y departamento de Chimaltenango. Se utilizó el análisis de viabilidad y factibilidad para identificar la solución que pertenece a la elaboración de una guía de gamificación.

En la guía se describe cómo se puede utilizar la estrategia de gamificación, la historia, las funciones cognitivas que se desarrollan al implementar dentro del salón. Tiene una estructura amplia para poder aplicarla en las áreas del nivel primario.

Capítulo I Diagnóstico: se desarrolla la investigación para conocer la historia, misión, visión, metas, objetivos, políticas y estructura en la Escuela Oficial Urbana Mixta Tipo Federación Miguel Hidalgo y Costilla. En el resultado de la investigación se conoce el estado actual de la escuela y se determinan las carencias de la misma. Por medio de la lista de carencias se realizó una matriz de priorización de problemas, con la aplicación del análisis de viabilidad y factibilidad, se identificaron las posibles soluciones para la realización del proyecto.

Capítulo II Perfil del proyecto: en este capítulo se diseñó un plan para poder darle solución al problema encontrado. En los objetivos se desarrolla la estrategia para poder darle una solución viable y sostenible. Incluye la estructura de objetivos, justificación, metas, beneficiarios directos e indirectos, financiamiento y cronograma de actividades.

Capítulo III Ejecución del proyecto: consiste en llevar a la práctica todo lo que se planificó en el perfil del proyecto. Para ejecutar cada paso y establecer fechas únicas a cada actividad. Dentro del cronograma se determina hora, lugar y nombre de los encargados de cada momento para poder tener un mejor orden. También se puede monitorear el resultado que se obtuvo en cada fase de la actividad.



Se determinó los productos y logros en la elaboración y socialización de la guía de gamificación.

Capítulo IV Evaluación del proyecto: evidencia cómo se evaluó cada capítulo. Las herramientas aplicadas fueron listas de cotejo para verificar el diagnóstico, perfil del proyecto, ejecución y evaluación final del proyecto. Así determinar el logro de cada fase y el alcance de cada meta.

Al finalizar se redactan las conclusiones y recomendaciones evidenciando el alcance de los objetivos establecidos en el perfil del proyecto. Se realiza una serie de recomendaciones para concientizar a la comunidad educativa. El apéndice contiene la guía que se entregó a cada docente y por último en los anexos se encuentran los instrumentos para recolectar datos.



CAPÍTULO I

DIAGNÓSTICO INSTITUCIONAL

1.1 Datos generales de la institución patrocinante

1.1.1 Nombre de la Institución

Supervisión Educativa de Chimaltenango Distrito 04-01-01

1.1.2 Tipo de Institución

De acuerdo con lo que establece el Acuerdo Gubernativo 123 "A", "Reglamento de Supervisión Técnica Escolar", las Supervisiones Educativas, son entes entre cuyas funciones está la de contribuir a la superación de los docentes, a la resolución de los conflictos, a poner en marcha los programas y proyectos establecidos por el Ministerio de Educación y a la aplicación de la norma cuando fuese necesario. Se establece que dichas instituciones, están bajo la jurisdicción de la Dirección Departamental de Educación.

Por lo anterior se deduce que la Supervisión Educativa es una institución Gubernamental de proceso, servicio y producto que involucra a educandos, docentes y padres de familia.

- De servicio: orientaciones administrativas y docentes con el propósito de mejorar la calidad educativa.
- De producto: se evalúan constantemente las actividades realizadas.
- De proceso: organización, planificación, ejecución y evaluación del sistema educativo.

1.1.3 Ubicación geográfica

Km. 55.5 de La Alameda, Chimaltenango.



1.1.4 Visión

“Ser una Institución orientada al proceso educativo formal, que se encarga de fortalecer los valores, la convivencia democrática y la cultura de Paz. El respeto y defensa de los derechos humanos de la sociedad chimalteca”. (PEI, 2016, p.5)

1.1.5 Misión

“Ser una institución educativa que contribuya a la transformación y modernización del sector educativo para que respondan a las necesidades de desarrollo integral de una población social, cultural y lingüísticamente en el marco de la Reforma Educativa”. (PEI, 2016, p.5)

1.1.6 Políticas

- Fortalecimiento de los valores de respeto, responsabilidad, solidaridad y honestidad entre otros, para la convivencia democrática, la cultura de paz y la construcción ciudadana.
- Impulso al desarrollo de cada pueblo y comunidad lingüística, que privilegia las relaciones interculturales.
- Promoción del bilingüismo y del multilingüismo a favor del diálogo intercultural.
- Fomento de la igualdad de oportunidades de las personas y de los pueblos.
- Énfasis en la formación para la productividad y la laboriosidad.
- Impulso al desarrollo de la ciencia y la tecnología.
- Énfasis en la calidad educativa.
- Establecimiento de la descentralización curricular.
- Atención a la población con necesidades educativas especiales (PEI, 2016, p.6).

1.1.7 Objetivos

- Reflejar y responder a las características, necesidades y aspiraciones de un país multicultural, multilingüe y multiétnico, respetar, fortalecer y enriquecer la identidad personal y la de sus pueblos como sustento de la unidad en la diversidad.



- Promover una sólida formación técnica, científica y humanista como base fundamental para la realización personal, el desempeño en el trabajo productivo, el desarrollo de cada pueblo y el desarrollo nacional.
- Contribuir a la sistematización de la tradición oral de las culturas de la nación, como base para el fortalecimiento endógeno, que favorezca el crecimiento propio y el logro de relaciones exógenas positivas y provechosas.
- Conocer, rescatar, respetar, promover, crear y recrear las cualidades morales, espirituales, éticas y estéticas de los pueblos guatemaltecos.
- Fortalecer y desarrollar los valores, las actitudes de pluralismo y de respeto a la vida, a las personas y a los pueblos con sus diferencias individuales, culturales, ideológicas, religiosas y políticas, así como promover e instituir en el seno educativo los mecanismos para ello.
- Infundir el respeto y la práctica de los derechos humanos, la solidaridad, la vida en democracia y cultura de paz, el uso responsable de la libertad y el cumplimiento de las obligaciones, superando los intereses individuales en la búsqueda del bien común.
- Formar una actitud crítica, creativa, propositiva y de sensibilidad social, para que cada persona consciente de su realidad pasada y presente, participe en forma activa, representativa y responsable en la búsqueda y aplicación de soluciones justas a la problemática nacional.
- Formar la capacidad de apropiación crítica y creativa del conocimiento, de la ciencia y tecnología indígena y occidental, a favor del rescate y la preservación del medio ambiente y del desarrollo integral sostenible.



- Reflejar y reproducir la multietnicidad del país en la estructura del sistema educativo, desarrollando mecanismos de participación y representación de los cuatro pueblos guatemaltecos en los diferentes niveles educativos.
- Generar y llevar a la práctica nuevos modelos educativos que respondan a las necesidades cambiantes de la sociedad y su paradigma de desarrollo (MINEDUC. 2010).

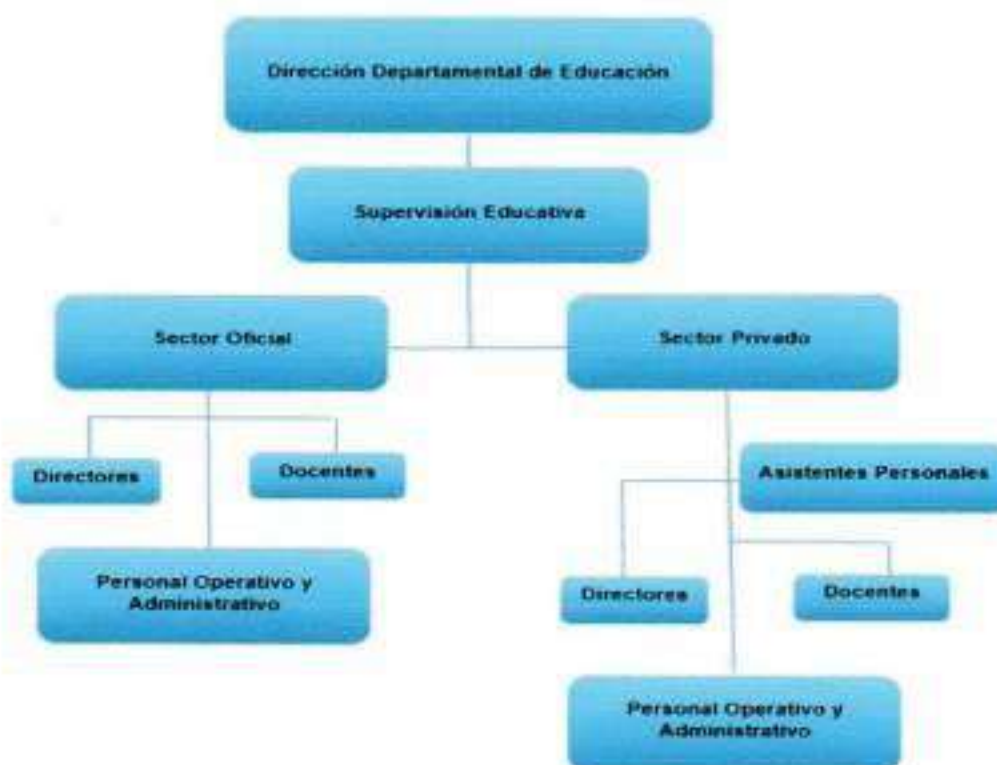
1.1.8 Metas

- El perfeccionamiento y desarrollo integral de la persona y de los pueblos del país.
- El conocimiento, la valoración y el desarrollo de las culturas del país y del mundo.
- El fortalecimiento de la identidad y de la autoestima, étnica, cultural y nacional.
- El fomento de la convivencia pacífica entre los pueblos con base en la inclusión, la solidaridad, el respeto, el enriquecimiento mutuo y la eliminación de la discriminación.
- El reconocimiento de la familia como génesis primario y fundamental de los valores espirituales y morales de la sociedad, como primera y permanente instancia educativa.
- La formación para la participación y el ejercicio democrático, la cultura de paz, el respeto y la defensa de la democracia, el estado de derecho y los derechos humanos.

- La transformación, resolución y prevención de problemas mediante el análisis crítico de la realidad y el desarrollo del conocimiento científico, técnico y tecnológico.
- La interiorización de los valores de respeto, responsabilidad, solidaridad y honestidad entre otros y el desarrollo de actitudes y comportamientos éticos para la interacción responsable con el medio natural, social y cultural.
- El mejoramiento de la calidad de vida y el abatimiento de la pobreza mediante el desarrollo de los recursos humanos (PEI, 2016, p.8).

Figura 1.

1.1.9 Estructura de la Organizacional



Fuente: Supervisión Educativa 2016, Distrito 04-01-01, Chimaltenango.



1.1.10 Recursos

1.1.10.1 Humanos.

- Supervisora Educativa.

1.1.10.2 Físicos.

- Una oficina pequeña de 4m x 4m aproximadamente.
- Servicios sanitarios que comparte con las otras tres coordinaciones de los distintos distritos que funcionan en el mismo edificio.

1.1.10.3 Materiales.

- Dos escritorios de oficina
- Tres archivos
- Dos sillas de oficina
- Cuatro sillas para los usuarios
- Una computadora
- Hojas
- Una impresora
- Una cañonera
- Un teléfono con servicio de fax
- Material de oficina
- Material de limpieza

1.1.10.4 Financieros.

- Presupuesto asignado a la franja de Supervisión Escolar por el MINEDUC a través de la Dirección Departamental de Educación.

1.2 Técnicas utilizadas en el Diagnóstico.

El diagnóstico fue realizado mediante la aplicación de distintas técnicas de investigación a la Supervisión Educativa del Distrito 04-01-01 de Chimaltenango, y a la Escuela Oficial Urbana Mixta Tipo Federación Miguel Hidalgo y Costilla, de las cuales se obtuvo información detallada y clara. Entre las técnicas empleadas se mencionan: FODA, observación, documental y de campo para determinar carencias, áreas específicas, y diversas necesidades de ambas instituciones.

- **FODA**

La matriz FODA es la base para iniciar el proceso de diagnóstico, se realizó con la participación de la Licenciada Patricia Imery de Zamora a través de una conferencia virtual para el análisis de la Supervisión Educativa y con el Licenciado Vinicio Morales para la Escuela Miguel Hidalgo y Costilla. A través de esa conferencia se realizó una lluvia de ideas para conocer aspectos importantes en relación a las fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas de ambas instituciones.

- **Entrevista**

Se elaboró un cuestionario por medio de un formulario Google para las respectivas entrevistas a la Supervisora Educativa y al director de la escuela, con la información recopilada en los formularios se obtuvo información específica de las instituciones.

- **Observación**

Con la aplicación de una lista de cotejo con diversos indicadores establecidos de forma objetiva, se logró realizar un diagnóstico más objetivo de las instalaciones de ambas instituciones. Después de recolectar la información se realizó una sistematización de las necesidades de ambas instituciones con un enfoque específico en la institución patrocinada para la ejecución del proyecto.



- **Documental**

Esta técnica se aplicó para obtener información del Proyecto Educativo Institucional (PEI) de la Escuela diagnosticada y del Proyecto Institucional de la Supervisión educativa, con la aplicación del análisis y fichas de contenido.

1.3 Lista de Carencias de la Supervisión Educativa

- Inexistencia de protocolos para el regreso laboral por pandemia.
- Falta de programas de actualización docente en el tema de evaluación escolar.
- Carencia de espacios necesarios dentro del edificio para atender las distintas necesidades.
- Inexistencia de un centro de producciones y/o reproducciones al servicio de la institución.
- Falta de actualización en mobiliario y equipo tecnológico.
- Falta de interés por parte de las autoridades educativas para implementar recursos tecnológicos.
- Inexistencia de presupuesto adecuado asignado por parte del MINEDUC para atender todas las necesidades de la Supervisión.
- No existe un control de auditoría externa a nivel general.

Cuadro No. 1

1.4 Cuadro de análisis y priorización de problemas

Problema	Factores que lo producen	Soluciones
Desactualización	<ol style="list-style-type: none"> 1. Inexistencia de protocolos para el regreso laboral por pandemia. 2. Falta de programas de actualización docente en el tema de evaluación escolar. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Elaborar protocolos de regreso a las labores educativas acorde a los lineamientos del Ministerio de salud y educación. 2. Crear programas de actualización docente en el tema de evaluación de los aprendizajes para los docentes del distrito.
Insuficiencia de espacios físicos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Carencia de espacios necesarios dentro del edificio para atender las distintas necesidades. 2. Inexistencia de un centro de producciones y/o reproducciones al servicio de la institución 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ampliación de las instalaciones, financiado por el Estado a través del MINEDUC como entes responsables. 2. Implementación de un centro de producciones y reproducciones al servicio de la Supervisión.
Deficiencia Tecnológica	<ol style="list-style-type: none"> 1. Falta de actualización en mobiliario y equipo tecnológico. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Implementación de recursos tecnológicos que respondan a las necesidades de la Supervisión.



	2. Falta de interés por parte de las autoridades educativas para implementar recursos tecnológicos.	2. Crear un módulo de formación para implementar recursos tecnológicos en la Supervisión.
Insuficiencia de recursos	1. Inexistencia de presupuesto adecuado asignado por parte del MINEDUC para atender todas las necesidades de la Supervisión. 2. No existe un control de auditoría externa a nivel general.	1. Incremento al presupuesto asignado. 2. Elaborar un instructivo de control de finanzas en la Supervisión.

Fuente: Investigación de campo EPS, 2020

1.5. Datos de la institución o comunidad beneficiada.

1.5.1. Nombre de la institución/comunidad

Escuela Oficial Urbana Mixta Tipo Federación Miguel Hidalgo y Costilla.

1.5.2. Tipo de Institución por lo que se genera o su naturaleza

Educativa

1.5.3. Ubicación Geográfica

1a. calle 9-120 zona 3, Chimaltenango, Chimaltenango

1.5.4. Visión

"Ser es un Centro Educativo de carácter público, a través del cual se ejecutan procesos de educación formal sistematizada, a efecto de proporcionar una educación integral y de calidad, con métodos innovadores de enseñanza y a la vanguardia de la



tecnología, que responda a los fines de la Educación Nacional y a las demandas sociales y características de la región, en búsqueda del Desarrollo Humano y Social". (PEI, 2007, p.12).

1.5.5. Misión

"Somos un Centro Educativo Estatal que formamos ciudadanos por medio de una educación basada en principios y valores humanos, científicos, técnicos, culturales, deportivos y espirituales, que lo preparen para el trabajo, la convivencia social y les permitan el acceso a otros niveles de estudio y de vida, por medio de herramientas y metodología actualizada". (PEI, 2007, p.12).

1.5.6. Políticas

Sin evidencia. El centro educativo no cuenta con políticas propias debido a que se rigen por las políticas generales emanadas del Ministerio de Educación.

1.5.7. Principios y Objetivos pedagógicos

ACCIÓN

El estudiante es el elemento activo del aprendizaje.

MEDIACIÓN

El educador es quien coordina, orienta y media activamente el proceso educativo.

CREATIVIDAD

No existe un método único, sino más bien una combinación de métodos y técnicas, que coadyuven al cumplimiento de los objetivos y metas de aprendizaje.

PRÁCTICA

Los contenidos y el aprendizaje son parte de un proceso activo de creación, de experiencias y de relaciones sociales.

INTEGRALIDAD

Los objetivos y competencias se orientan a un desarrollo integral de los estudiantes y alumnas. Atendiendo a la adquisición de conocimientos, de habilidades y de hábitos (PEI, 2007, p14).

1.5.8. Metas

Sin evidencia. El centro educativo no cuenta con metas específicas dentro de su Proyecto Educativo Institucional.

1.5.9. Estructura Organizacional

Figura 2.



Fuente: PEI, Escuela Tipo Federación Miguel Hidalgo y Costilla.

1.5.10. Recursos (Humanos, materiales, financiero)

Humanos

- Dirección Técnica Administrativa
- Sub-Direcciones
- Personal Docente
- Alumnado
- Personal Operativo
- Conserjes y guardianes



Físicos

- Dirección
- Salones de clases
- Batería de baños
- Canchas
- Pupitres
- Escritorios para docentes
- Laboratorio de Computación
- Biblioteca
- Auditorium
- Área de juegos infantiles
- Cocina
- Aula de mecanografía
- Aula para música

Tecnológicos

- Computadoras y accesorios
- Centro de recursos audiovisuales
- Impresora
- Fotocopiadora
- Cañonera
- USB
- Equipo de sonido

Financieros

- El MINEDUC brinda recursos a la escuela a través de sus cuatro programas (Gratuidad, valija didáctica, alimentación escolar y útiles escolares)
- Donación de entidades externas e internacionales.

1.6. Lista de carencias

- Falta de conectividad a la red.
- La inexistencia de plataformas.
- Falta de tecnología para el uso de los docentes y estudiantes.
- Salones que no cumplen con las medidas necesarias y deterioro.
- Inseguridad en el área por su ubicación geográfica.
- No hay suficiente agua para abastecer a la población que se atiende.
- Lavamanos y sanitarios en mal estado.
- Falta de insumos de higiene.
- Falta de un protocolo sanitario a la hora de entrada, receso y salida.
- Espacio muy pequeño de la cocina.
- Áreas recreativas dañadas.
- No cuenta con un área de desinfección
- No se cuenta con medidas organizativas, y protocolos en función a las recomendaciones de higiene.
- No se cuenta con infografía para la práctica de buena higiene.
- La escuela no cuenta con un salón de proyecciones o talleres.
- Inexistencia de adecuaciones curriculares con características específicas para la Educación inclusiva o educación especial.
- Falta de organización de la OPF.

Cuadro No. 2

1.7. Priorización de Problemas

Problema	Factores que lo producen	Soluciones
Desfortalecimiento Didáctico	1. Falta de material lúdico en el proceso de enseñanza aprendizaje.	1. Elaborar una guía de gamificación para apoyar el proceso de enseñanza aprendizaje en el aula.

	<p>2. La inexistencia de plataformas educativas.</p> <p>3. No se cuenta con infografía para la práctica de buena higiene.</p> <p>4. Falta de estrategias para adecuaciones curriculares en trabajo virtual.</p>	<p>2. Solicitar al MINEDUC la implementación de plataformas educativas para el funcionamiento didáctico.</p> <p>3. Elaborar una campaña masiva publicitaria y talleres sobre normas de higiene.</p> <p>4. Elaborar un instructivo para la aplicación de las adecuaciones curriculares para la modalidad virtual.</p>
Desactualización Tecnológica	<p>1. Falta del empleo de tecnología para el proceso de enseñanza aprendizaje.</p>	<p>1. Implementar el uso de la tecnología para docentes en el proceso de enseñanza-aprendizaje.</p>
Inadecuada Infraestructura	<p>2. Salones que no cumplen con las medidas necesarias y deterioro.</p> <p>3. Espacio muy pequeño de la cocina.</p>	<p>2. Gestionar de manera activa con el MINEDUC el mejoramiento de la infraestructura.</p> <p>3. Promover actividades que permitan la obtención de fondos para la ampliación de la cocina.</p> <p>4. Gestionar ante el MINEDUC la construcción de</p>



	4. La escuela no cuenta con un salón de proyecciones.	un salón específico para audiovisuales.
Insalubridad	<p>1. No hay suficiente agua para abastecer a la población que se atiende.</p> <p>2. Lavamanos y sanitarios en mal estado.</p> <p>3. Falta de insumos de higiene.</p> <p>4. Falta de un protocolo sanitario a la hora de entrada, receso y salida.</p>	<p>1. Gestionar con autoridades departamentales el apoyo para el abastecimiento de agua potable para la población educativa.</p> <p>2. Reparación de lavamanos y sanitarios.</p> <p>3. Gestionar la implementación de productos de higiene.</p> <p>4. Implementar un manual de protocolo sanitario durante la jornada educativa.</p>
Insuficiente Recurso Humano	1. No cuenta con personal de secretaria que le permite agilizar los procesos y todo recae en el director.	1. Gestionar ante el MINEDUC el talento humano necesario para la atención a la comunidad educativa.
Inseguridad	1. Inseguridad en el área por su ubicación geográfica.	1. Implementar la ruta de señalización en el perímetro de la escuela para minimizar la vulnerabilidad a la comunidad educativa.



Deficiencia en la OPF	1. Falta de organización de la OPF.	1. Elaboración de un manual de funciones para la OPF.
------------------------------	-------------------------------------	---

Fuente: investigación de campo EPS, 2020



Cuadro No. 3

1.8. Matriz de Priorización de Problemas

	Des fortalecimiento didáctico	Desactualización Tecnológica	Inadecuada Infraestructura	Insalubridad	Insuficiente Recurso Humano	Inseguridad	Deficiencia en la OPF
Des fortalecimiento didáctico	Des fortalecimiento didáctico	Des fortalecimiento didáctico	Des fortalecimiento didáctico	Des fortalecimiento didáctico	Des fortalecimiento didáctico	Des fortalecimiento didáctico	Des fortalecimiento didáctico
Desactualización tecnológica	Desactualización tecnológica	Desactualización tecnológica	Desactualización tecnológica	Desactualización tecnológica	Desactualización tecnológica	Desactualización tecnológica	Deficiencia en la OPF
Inadecuada Infraestructura	Des fortalecimiento didáctico	Inadecuada Infraestructura	Inadecuada Infraestructura	Inadecuada Infraestructura	Inadecuada Infraestructura	Inadecuada Infraestructura	Deficiencia en la OPF
Insalubridad	Des fortalecimiento didáctico	Desactualización tecnológica	Insalubridad	Insalubridad	Insuficiente Recurso Humano	Insalubridad	Deficiencia en la OPF
Insuficiente recurso humano	Des fortalecimiento didáctico	Desactualización tecnológica	Inadecuada Infraestructura	Insalubridad	Insuficiente Recurso Humano	Insuficiente recurso humano	Deficiencia en la OPF
Inseguridad	Des fortalecimiento didáctico	Desactualización tecnológica	Inseguridad	Insalubridad	Insuficiente recurso humano	Des fortalecimiento en la OPF	Des fortalecimiento en la OPF
Deficiencia en la OPF	Des fortalecimiento didáctico	Desactualización Tecnológica	Inadecuada Infraestructura	Insalubridad	Insuficiente recurso humano	Deficiencia en la OPF	Deficiencia en la OPF

Fuente: Investigación de campo EPS, 2020

Tabla No. 1

Problema	Punteo
Desfortalecimiento didáctico	11
Inadecuada infraestructura	06
Insalubridad	05
Insuficiente recurso humano	04
Inseguridad	01
Desactualización tecnológica	09
Deficiencia en la OPF	06

Fuente: investigación de campo EPS, 2020

1.9. Análisis de Viabilidad y Factibilidad

Problema:

- Desfortalecimiento didáctico

Soluciones:

- **Opción 1.** Elaborar una guía de gamificación para apoyar el proceso de enseñanza aprendizaje en el aula.
- **Opción 2.** Solicitar al MINEDUC la implementación de plataformas educativas para el funcionamiento didáctico.
- **Opción 3.** Elaborar una campaña masiva publicitaria y talleres sobre normas de higiene.
- **Opción 4.** Elaborar un instructivo para la aplicación de las adecuaciones curriculares para la modalidad virtual.

Tabla No. 2 Viabilidad y factibilidad

No	Indicadores	Opción 1		Opción 2		Opción 3		Opción 4	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
Financieros									
1	¿Se cuenta con suficientes recursos financieros?	X			X	X		X	
2	¿Se cuenta con financiamiento externo?	X		X		X			X
3	¿El proyecto se realizará con recursos propios?	X		X		X			
4	¿Se cuenta con fondos extras para imprevistos?		X		X		X	X	
5	¿Existe posibilidad de crédito para el proyecto?		X		X		X	X	
6	¿Se ha contemplado el pago de asesoría?		X		X		X		X
Administrativo Legal									
7	¿Se tiene la autorización para realizar el proyecto?	X		X		X		X	
8	¿Se tiene estudio de impacto ambiental?		X		X		X		X



9	¿Tiene representación legal?	X		X		X		
10	¿Existen leyes que amparan la ejecución del proyecto?	X			X	X		X
11	¿El proceso de diagnóstico cumple con los requerimientos necesarios?	X		X		X		X
Técnico								
12	¿Se cuenta con los recursos humanos necesarios para el proceso de ejecución?	X			X	X		X
13	¿Se diseñaron controles de calidad para la ejecución del proyecto?		X		X		X	X
14	¿Se tiene bien definida la cobertura del proyecto?	X			X		X	X
15	¿Se tienen los insumos necesarios para el proyecto?		X		X		X	X
16	¿Se tiene la tecnología adecuada para el proyecto?	X			X		X	X
17	¿Se han cumplido las especificaciones apropiadas en la elaboración del proyecto?		X		X		X	X
18	¿El tiempo programado es suficiente para ejecutar el proyecto?		X		X		X	X
19	¿Se han definido claramente las metas?	X			X		X	X



Mercado								
20	¿Se realizó el estudio necesario en la institución?	X		X		X		X
21	¿El proyecto tiene aceptación en la institución?	X		X		X		X
22	¿El proyecto satisface las necesidades de la población estudiantil?	X		X		X		X
23	¿Se cuenta con los participantes necesarios para el proyecto?	X		X		X		X
24	¿Los resultados del proyecto son accesibles a la población estudiantil del instituto?	X		X		X		X
25	¿Se cuenta con el personal capacitado para la ejecución del proyecto?	X			X	X		X
Político								
26	¿El proyecto es de importancia para la institución?	X		X		X		X
Cultural								
27	¿El proyecto está diseñado acorde al aspecto lingüístico de la comunidad?	X		X		X		X
28	¿El proyecto responde a las expectativas culturales de la institución?	X		X		X		X

29	¿El proyecto motiva al desarrollo profesional de los docentes y estudiantes?	X		X		X		X	
Social									
30	¿El proyecto beneficia a la mayoría de la población educativa?	X		X		X		X	
31	¿El proyecto toma en cuenta la participación de estudiantes y maestros?	X		X		X		X	
TOTALES Opción viable y factible		23	8	16	15	20	11	15	15

Fuente: Investigación de campo EPS, 2020

El resultado del análisis realizado por la Epesista y autorizado por el asesor del EPS y con el apoyo del director del establecimiento indica que es viable y factible la opción 1

1.10. Problema Seleccionado

- Desfortalecimiento didáctico

1.11. Solución Propuesta como Viable y Factible

- **Opción 1.** Elaborar una guía de gamificación para apoyar el proceso de enseñanza aprendizaje en el aula.

1.12. Evaluación

La evaluación de la etapa de diagnóstico se realizó por medio de una lista de cotejo con indicadores que permitieron observar de manera objetiva el cumplimiento de cada proceso realizado.



Capítulo II

PERFIL DE PROYECTO

2.1 Aspectos generales del proyecto

2.1.1 Nombre del proyecto

Guía de gamificación para apoyar el proceso de enseñanza aprendizaje en el aula dirigida a docentes de la Escuela Oficial Urbana Mixta Tipo Federación Miguel Hidalgo y Costilla.

2.1.2 Problema

Desfortalecimiento didáctico.

2.1.3 Localización del proyecto

Escuela Oficial Urbana Mixta Tipo Federación Miguel Hidalgo y Costilla 1a. calle 10-57 zona 3, Chimaltenango, Chimaltenango.

2.1.4 Unidad ejecutora

Área de Pedagogía del Centro Universitario de Chimaltenango CUNDECH de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

2.1.5 Tipo de proyecto

Producto Educativo.

2.2 Descripción del proyecto

El proyecto contiene una guía educativa, de introducción a la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje. En la guía se dará a conocer el término "gamificación", ¿cómo se utiliza? y ¿cuáles son los pasos para poder aplicar todos los elementos?, los juegos tienen la propuesta de ser aplicados a todos los grados del nivel primario. Contribuye a ampliar las técnicas y estrategias que los docentes utilizan en el aula, contiene los pasos



para poder construir aulas llenas de estaciones de juegos con aprendizaje significativo. Se proporcionan ideas y material para poder realizar cada actividad con una serie de retos, niveles, regalos y desafíos desarrollando diferentes habilidades cognitivas y socio-afectivas en el estudiante. Los juegos tienen el objetivo que los niños puedan alcanzar una competencia de área, consiente de la formación emocional, el avance de cada alumno y sin limitar al estudiante. Cada juego contiene instrucciones, el material propuesto, y metodología. La guía de gamificación se recomienda un rango de edad para poder realizar, pero se puede adaptar al nivel escolar que se necesite.

Se socializará la guía con todos los docentes del centro educativo, con actividades lúdicas para conocer el sistema de la gamificación en el aula. Cada docente podrá obtener material didáctico para replicar los juegos con los estudiantes.

2.3 Justificación

La educación a lo largo del tiempo sufre cambios y los maestros deben estar en constante capacitación para poder implementar métodos y técnicas. Cada docente busca facilitar el aprendizaje, que sea una aventura para cada alumno con el compromiso de llegar a la excelencia académica. Desde que los juegos iniciaron a ser populares y a dar una adicción a las personas se realizaron estudios exhaustivos y dan a conocer los resultados a nivel del cerebro. Las hormonas que se producen cuando los niños juegan son: serotonina, endorfina, dopamina y acetilcolina. Es necesario promover un aprendizaje significativo más relajante sin miedo a perder o incluso a repetir la actividad hasta lograrla. Con los premios se produce una estimulación extrínseca generando placer en el cerebro de los niños como resultado salones llenos de risas y aprendizaje.

El aprendizaje lúdico ha transformado la forma de enseñar sin importar el nivel, los beneficios del juego siguen siendo los mismos causando motivación en el aprendizaje. El juego es importante para el desarrollo integral de cada estudiante para desarrollár los procesos cognitivo, emocionales y socio-afectivos. De acuerdo a la gamificación un juego de mesa hasta un video juego puede utilizarse para crear conocimiento o desarrollar aprendizaje.



Para efectos de este proyecto, se desarrolla la introducción a la gamificación como una técnica que permita facilitar el proceso de enseñanza – aprendizaje. Para que cada docente pueda tener diferentes técnicas y aplicar en el salón así facilitar el aprendizaje significativo. La gamificación emplea la didáctica, pedagogía, psicología y neurociencia como procesos funcionales que ayudan a tener un desarrollo de conocimiento significativo más completo en el alumno.

2.4 Objetivos del proyecto

2.4.1 Objetivo general

- Elaborar una Guía de gamificación para apoyar el proceso de enseñanza aprendizaje en el aula dirigida a docentes de la Escuela Oficial Urbana Mixta Tipo Federación Miguel Hidalgo y Costilla.

2.4.2 Específicos

- Diseñar una guía educativa de introducción de la gamificación para apoyar el proceso de enseñanza aprendizaje en el aula dirigido a maestros.
- Implementar nuevas técnicas y estrategia de enseñanza-aprendizaje dentro del aula para facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Socializar el contenido de la guía educativa, por medio de un taller dando herramientas para desarrollar el aprendizaje significativo.

2.5 Metas

- Elaborar una guía educativa de introducción de gamificación para apoyar el proceso de enseñanza aprendizaje en el aula.
- Reproducir 34 guías educativa de introducción de gamificación para socializar dentro del centro educativo.
- Participación de 34 docente y personal administrativo en la socialización de la guía educativa.



- Entrega de una guía a cada docente y personal administrativo que participe en la capacitación.

2.6 Beneficiarios

2.6.1 Directos

- 33 docentes
- 1 personal administrativa

2.6.2 Indirectos

- Alumnos
- Otros.

2.7 Fuentes de financiamiento y presupuesto

Fuentes de financiamiento

El proyecto tendrá un costo total de Q.2, 900.00 que será cubierto por la gestión de empresas privadas y públicas.

Tabla No. 3

Presupuesto

	Descripción de gastos de inicio y finalización del proyecto	Costo unitario	Costo total	Sub Totales
Pasajes	✓ Visitas a la institución.		Q.100.00	
	✓ Visitas a la Supervisión.		Q. 25.00	
	✓ Gestiones a empresas públicas y privadas.		Q. 25.00	
				Q.200.00
Producto				
34	✓ Guías impresas a color	Q.30.00	Q.1,020.00	
34	✓ Encuadernados	Q.10.00	Q.340.00	Q.1,360.00
TALLER				
1	✓ Cañonera		Q.50.00	



100	✓ Material didáctico		Q.100.00	
50	✓ Hojas de colores		Q.20.00	
50	✓ Hojas en blanco		Q.10.00	
50	✓ Lapiceros		Q.20.00	
40	✓ Refacciones	Q.10.00	Q.400.00	
1	✓ Capacitador		Q.600.00	Q.1200.00
OTROS				
10 días	✓ Días de internet		Q.40.00	
1	✓ Gastos de imprevistos		Q.100.00	Q.140.00
TOTAL, DE GASTOS				Q.2,900.00

Fuente: investigación de campo EPS 2020.

Tabla No. 4

2.8 Cronograma de ejecución de proyecto

No.	Actividades	Fechas							
		Septiembre				Octubre			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1	Gestionar la autorización para la realización del proyecto	■	■						
2	Investigaciones bibliografías para la elaboración de la guía educativa.		■						
3	Elaboración de la guía		■	■					
4	Presentación de la guía al asesor para revisión.			■	■				
5	Gestión de recursos humanos y materiales.				■	■			
6	Revisión de materiales a utilizar en el taller.					■			
7	Invitación para la socialización de la guía.						■		
8	Planificación de las actividades a realizarse						■		
9	Elaboración del programa para socializar la guía y exposición de material.						■	■	
10	Presentar avances del proyecto al asesor							■	■
11	Socialización del manual								■
12	Evaluación del proyecto								■

Fuente: investigación de campo EPS 2,020.



2.9 Recursos

2.9.1 Recursos humanos

- Epesista
- Personal administrativo
- Docentes
- Supervisión
- Otros

2.9.2 Recursos físicos

- Salón de actividades de la Escuela Oficial Urbana Mixta Tipo Federación Miguel Hidalgo y Costilla.

2.9.3 Recursos materiales

- Guías educativas
- Material didáctico
- Marcadores
- 1 Resma de hojas bond tamaño carta

2.9.4 Recursos tecnológicos

- Audio
- 1 laptop
- Cañonera
- 1 impresora
- USB

2.9.5 Recursos financieros

- Gestión de empresas privadas y públicas.



2.10 Evaluación

Para evaluar el perfil del proyecto se realizará una lista de cotejo, para obtener con mayor certeza los resultados de los objetivos propuestos y alcanzados.

CAPITULO III

PROCESO DE EJECUCIÓN DEL PROYECTO

Cuadro No.4

3.1 CUADRO DE ACTIVIDADES Y RESULTADOS

Actividad	Responsable	Fecha	Resultados
Gestionar la autorización para la realización del proyecto.	Epesista Devora Jerónimo	07/09/2020	Se obtuvo la validación por las autoridades educativas correspondientes.
Investigaciones bibliográficas para la elaboración de la guía educativa.	Epesista Devora Jerónimo	14/09/2020	Se realizó la investigación bibliográfica con éxito con autores.
Elaboración de la guía de introducción a la gamificación.	Epesista Devora Jerónimo	10/09/2020	Se diseñó y redactó la guía para que los docentes puedan aplicarla.
Presentación de la guía al asesor para revisión.	Epesista Devora Jerónimo y asesor	24/09/2020	Se realizó la revisión y aprobación de la guía con recomendaciones de redacción.
Gestión de recursos humanos y materiales.	Epesista Devora Jerónimo	05/10/2020	Por medio de solicitudes se recaudó los fondos necesarios para poder realizar la ejecución de
Se entregó 33 guías de introducción a la gamificación al director de la Escuela	Epesista Devora Jerónimo y director de la Escuela	26/10/2020	Entrega de la guía de gamificación para apoyar el proceso de enseñanza aprendizaje en el aula a maestro de la Escuela Oficial Urbana Mixta Tipo Federación Miguel Hidalgo y Costilla.
Evaluación del proyecto.	Epesista Devora Jerónimo y asesor	26/10/2020	Se realizó una lista de cotejo y cada docente evaluó la guía. Donde se evidencio la aceptación de la misma.

Fuente: investigación de campo EPS 2020.

Cuadro No. 5

3.2 CUADRO DE PRODUCTOS Y LOGROS

Productos	Logros
<ul style="list-style-type: none"> Elaboración de la guía de gamificación para apoyar el proceso de enseñanza aprendizaje en el aula para maestro de la Escuela Oficial Urbana Mixta Tipo Federación Miguel Hidalgo y Costilla. 	<ul style="list-style-type: none"> El producto causa una aceptación exitosa para los docentes y amplían las herramientas utilizadas en el salón de clase. La guía tiene la utilidad de proporcionar actividades lúdicas que ayudan a desarrollar el aprendizaje significativo en el aula.
<ul style="list-style-type: none"> Aprobación de la guía por la encuesta a los docentes. 	<ul style="list-style-type: none"> Por medio de una encuesta se pudo verificar la aprobación de la guía.

Fuente: investigación de campo EPS 2020.



CAPÍTULO IV

PROCESO DE EVALUACIÓN

4.1 Evaluación del diagnóstico

Para la realización del diagnóstico se hizo un plan donde se establecen los objetivos y las metas que se pretenden alcanzar. Por medio de la investigación de observación e implementar algunas técnicas como la entrevista se conoció la institución, la realidad que vivía en ese momento para poder diagnosticar y elegir el problema para darle una solución con factibilidad y viabilidad. Al finalizar se evaluó con una lista de cotejo para evidenciar los logros y metas alcanzadas.

4.2 Evaluación del perfil del proyecto

En esta etapa se debe especificar el tema. Se delimita el problema encontrado en la institución Escuela Oficial Urbana Mixta Tipo Federación Miguel Hidalgo y Costilla de Chimaltenango. Los objetivos generales y específicos deben justificar el porqué de la investigación, dar a conocer la viabilidad y factibilidad que tiene al ejecutar el proyecto. Las metas especifican la objetividad que debe evidenciar los logros obtenidos. El cronograma de actividades se realiza para organizar, el tiempo y recursos que deben ser utilizados. Las fuentes de financiamientos se conocen por recursos, montos y rubros para optimizar la fuente monetaria. Se realizó una lista de cotejo al finalizar la etapa para poder evaluar.

4.3 Evaluación de la ejecución del proyecto

La evaluación de la ejecución se realiza con una lista de cotejo observando la satisfacción de los maestros. La aceptación de la técnica que la guía de introducción a la gamificación propone fue complementaria para las herramientas didácticas que utilizan los docentes en las aulas. Con la recopilación de datos de las listas de cotejo que cada docente realizó se observa que se alcanzaron los objetivos de forma



eficiente y éxito. Las recomendaciones que los docentes expresaron se consideran como evaluación fundamental de la ejecución del proyecto.

4.4 Evaluación final del proyecto

La evaluación final se hizo por medio de una lista de cotejo donde se evidenció la aceptación de la técnica de enseñanza aprendizaje. Se aportaron herramientas didácticas para desarrollar el aprendizaje significativo en diferentes áreas de grado. Dentro de la guía de introducción a la gamificación en el aula tiene una parte de recursos didácticos que serán de utilidad para poder enriquecer el aprendizaje lúdico en la Escuela Oficial Urbana Mixta Tipo Federación Miguel Hidalgo y Costilla de Chimaltenango.



Conclusiones

1. Se elaboró una guía de gamificación para apoyar el proceso de enseñanza aprendizaje en el aula, dirigida a docentes de la Escuela Oficial Urbana Mixta Miguel Hidalgo y Costilla así fortalecer la formación lúdica en los docentes y aplicarla con las estudiantes por niveles o grados de dificultad permitiéndoles tener un aprendizaje con ensayo y error.
2. Se diseñó y estructuró el contenido de la guía para apoyar a los docentes con el proceso de enseñanza aprendizaje en el aula con sus estudiantes por medio del juego.
3. En la guía se proponen técnicas y estrategias para que los docentes puedan desarrollarlas en el aula, con el fin de fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje de estudiantes.
4. Se desarrolló y socializó un taller dirigido a los maestros de la Escuela Oficial Urbana Mixta Tipo Federación Miguel Hidalgo y Costilla para promover un proceso de enseñanza aprendizaje de manera lúdica.



Recomendaciones

1. Que los docentes de la Escuela Oficial Urbana Mixta Miguel Hidalgo y Costilla hagan uso de la guía de gamificación para mejorar el aprendizaje significativo en el aula.
2. Que los docentes utilicen los recursos didácticos que contiene la guía de gamificación, para fortalecer el aprendizaje por medio del juego con sus estudiantes.
3. Que los docentes de la Escuela Oficial Urbana Mixta Miguel Hidalgo y Costilla implementen el contenido y las actividades de la guía de forma lúdica, conscientes que cada estudiante puede pasar de nivel según el grado de dificultad para promover una evaluación de ensayo y error.
4. Que los docentes socialicen todos los juegos de la guía, para crear un ambiente que fortalezca los conocimientos previos de sus estudiantes.



Bibliografía

- Escuela Oficial Urbana Mixta Tipo Federación Miguel Hidalgo y Costilla. (2007). *Monografía*. Guatemala, Chimaltenango.
- Escuela Oficial Urbana Mixta Tipo Federación Miguel Hidalgo y Costilla. (2007). *Proyecto Educativo Institucional*, Chimaltenango.
- García, E.R., Méndez, J.B., Girón, S. P., Barrientos, A.L., Serech, M.E., Arnoldo, G., ... Calderón M.A. (2010) *Propedéutico para el ejercicio profesional supervisado –EPS-*
- Méndez, B, (2019). *Proyectos elementos propedéuticos*. Guatemala: Imprenta Ediciones Superación.
- Ministerio de Educación. (2010) *Hacia la Reforma Educativa de Guatemala y sus Objetivos*. Recuperado de https://cnbguatemala.org/Hacia_la_Reforma_Educativa.
- Supervisión Educativa de Chimaltenango Distrito 04-01-01. (2016). *Proyecto Educativo Institucional*, Chimaltenango.



Apéndice



Guía de gamificación



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala



Centro Universitario de Chimaltenango
Licenciatura en Pedagogía y
Administración Educativa

GUÍA DE GAMIFICACIÓN PARA APOYAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN EL AULA





Centro Universitario de Chimaltenango
Licenciatura en Pedagogía y
Administración Educativa



"Adoro el olor a dados por la mañana"

-Oscar recio Roll

Licenciatura en Pedagogía y Administración Educativa

Devora Beatriz Jerónimo Quiñonez



PRESENTACIÓN

Escuela Oficial Urbana Mixta Tipo Federación Miguel Hidalgo y Costilla.

Los métodos de enseñanza- aprendizaje son innovadores y actualizados por la dinámica de la educación. El objetivo principal es desarrollar las habilidades en un estudiante con la mayor facilidad, para lograr esto se debe mantener la atención. Los docentes se apoyan de los métodos lúdico, quienes han demostrado resultados positivos dándole paso al aprendizaje significativo. El juego siempre es un andamio para poder usar antes, durante o después de una cada clase.

En educación uno de los términos diferente y poco conocido es la "gamificación". Es una técnica que tiene diferentes estrategias para desarrollar habilidades cognitivas. Para ayudar a los maestros a estimular habilidades cognitivas, ensayo-error, atención, diversión y motivación intrínseca. Otros autores lo denominan ludificación, tiene el mismo objetivo buscar el aprendizaje de cada estudiante sin delimitar la repetición en cada juego. En la guía se explica cómo se puede introducir en el aula.

El juego es la palabra que mejor se asocia de gamificación en una actividad de aprendizaje. Se incluyen los elementos de un juego, para poder influir en el comportamiento del educando e incluir el control de su propio aprendizaje sin dejar atrás la diversión que puede sumar. También permite la creación de nuevas experiencias dándole autonomía al estudiante. Cuando el maestro presenta un juego en el salón intenta que puedan involucrarse, pero si le agregamos puntuación, límites, tiempos y desafíos causa que el educando aprenda no con un juego en específico, sino que aprenda jugando.

Introducir la gamificación en el aula es parte de crear una rutina, donde el docente la debe implementar en todos los cursos y edades según disponga. El salón se debe convertir en una aventura llena de retos, resoluciones de problemas, premios y poder ganar muchas insignias. Pero que sobre todo se cree un ambiente agradable para que cada estudiante tenga la confianza a equivocarse.

Buscar diferentes estrategias para que los alumnos puedan aprender es parte de la tarea docente. Esta guía aporta a su investigación para mejorar la calidad educativa. Que todos los docentes puedan tener recursos didácticos para cada curso, grado y nivel.

ÍNDICE

Conoce tu guía	9
Qué es gamificación?	11
Lotería del abecedario	16
- Nivel 1 -	16
- Nivel 2 -	17
- Nivel 3 -	18
Juego de dados	19
- Nivel 1 -	19
- Nivel 2 -	20
- Nivel 3 -	21
Formar palabras	22
- Nivel 1	22
- Nivel 2 -	23
- Nivel 3 -	24
- Nivel 4 -	25
Bingo	26
- Nivel 1 -	26
- Nivel 2 -	27
- Nivel 3 -	28
Conociendo a Guatemala	29
- Nivel 1 -	29
- Nivel 2 -	30
- Nivel 3 -	31
Soy un explorador	32
- Nivel 1 -	32
- Nivel 2 -	33
- Nivel 3 -	34
Conociendo mi súper cuerpo	35
- Nivel 1 -	35
- Nivel 2 -	36
- Nivel 3 -	37
Anexos	38
Bibliografía	185

CONOCE TU GUÍA



Sugerencia de rondas



Sorpresa



Reto



Recomendaciones



El docente debe conocer



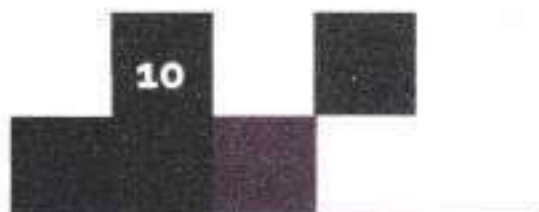
Puntos



Recortar



Recuerda que los niños



¿QUÉ ES GAMIFICACIÓN?

Técnica que el profesor emplea en el diseño de una actividad de aprendizaje (sea analógica o digital) introduciendo elementos del juego (insignias, límite de tiempo, puntuaciones, dados, etc.) y su pensamiento (retos, competición, etc.) con el fin de enriquecer esa experiencia de aprendizaje, dirigir y/o modificar el comportamiento de los alumnos en el aula (Foncubierta y Rodríguez, 2014, p. 2).



Jugar es un acto de voluntad que implica una interacción social, porque representa una situación novedosa y diferente de lo del día a día por lo que resulta ser tan gratificante compartir cara a cara en una mesa, debatiendo o colaborando en algún momento. Esa es la magia del juego, recordar de una manera divertida y agradable, es decir, recordar lo que vivimos. Los juegos son formativos o mecánicas para desarrollar habilidades cognitivas, existe la motivación intrínseca y extrínseca, en el juego se necesitan ambas, pero es fundamental que sea persuasiva.

Gracias a los descubrimientos arqueológicos se conoce que los juegos existen desde aproximadamente 2,700 años a.C. como el juego de mesa Real Ur en la antigua Mesopotamia. Estos juegos han ido evolucionando junto a la sociedad, tomando cada vez más formalidad, como por ejemplo las justas durante el medievo, las cuales contaban con distintas recompensas desde damiselas por la victoria hasta la muerte por la derrota. En la actualidad los juegos han tomado un rol de entretenimiento y para la pedagogía una oportunidad para relacionarlo con la enseñanza-aprendizaje.

Para la psicología hay tres motivadores importantes para cada jugador: la autonomía en el juego, el reconocimiento (puntos) y la maestría (competencia).

Foncubierta y Rodríguez también nos hacen notar la necesidad de introducir el componente emocional en la gamificación: «La conexión de la gamificación con el componente emocional es amplia, de hecho, todo lo que atrapa los sentidos o implica tiene una relación directa con una experiencia de aprendizaje como algo sentido, vivencial y emocionalmente activo. Lo que carece de emoción no llama nuestra atención» (2014, p.04).



Según la teoría de Richard Bartle existe una tipología de jugadores y son:

- **Triunfadores:** se encuentran todos los jugadores con el objetivo de ganar no importa en qué tipo de juego.
- **Exploradores:** los jugadores que les gusta descubrir nuevos mundos y estrategias.
- **Sociales:** les gusta hacer nuevos amigos, conversar hacer nuevas amistades no importa el medio ni la red.
- **Invasor:** son los competidores solitarios, siempre les gusta ganar con el mejor punteo.

El 10% son invasores, 20% exploradores, 30% triunfadores y 40% son sociales, estas estadísticas nos indican que al mayor porcentaje le atrae los juegos donde puede socializar. Es fundamental en el juego tener un tiempo o un elemento para poder opinar o conversar y hacer así más atractivo el juego.

Hay diferencia en los términos "jugar" y "juego".

Jugar: divertirse sin ninguna regla.

Juego: divertirse con reglas y puedo elegir el juego.

"El juego es aprendizaje"

Existen tres fórmulas educativas del juego:

Andamio: todo lo que se enseña se puede dividir en pequeñas piezas, iniciar de lo fácil a lo difícil.

Autonomía personal: cada persona debe elegir su propio conocimiento.

El ensayo y error: todos los juegos tienen un ensayo y error, pero cuando existe el error se vuelve a intentar, desarrollando habilidades en un ambiente seguro y agradable.

Todos los jugadores tienen un objetivo diferente, pero el centro principal de cualquier juego es el jugador. En la educación es igual, el alumno es el centro, se puede unir el juego y el alumno para crear una conexión entre ideas y habilidades para despertar interés.

Los alumnos pasan horas jugando sin aburrirse, si con esa misma motivación llegaran al salón de clase para pasar horas y horas aprendiendo fuera una maravilla. El concepto de gamificación en el aula es un término nuevo, pero el concepto lo maneja cada docente en la educación lúdica.

La neurociencia, afirma que el juego estimula varios neurotransmisores de nuestro cerebro. Produce felicidad, motivación y placer.

El aprendizaje incrustado se introduce dentro de los juegos aprovechando de sus beneficios para poder conectar y facilitar acceso a diferentes contenidos de una manera lúdica y atractiva.

La Gamificación aumenta nuestra fortaleza moral con cada pequeña victoria y con cada nuevo aprendizaje (Rodríguez y Santiago, 2015, p.10).

De una forma distinta donde cada alumno puede manejar su propio aprendizaje puede avanzar cuantas veces quiera.

Foncubierta y Rodríguez (2014) señalan que la incorporación de elementos del juego «se dirige a solucionar problemas como la dispersión, la inactividad, la no comprensión o la sensación de dificultad mediante el acto de implicar al alumno (engagement)». Y es que, desde mi punto de vista, los beneficios de la actividad gamificada pueden ser muchos, puesto que el hecho de “camuflar” el aprendizaje en el juego proporciona a los alumnos un ambiente distendido en el que no existe el miedo a cometer errores, pero sí la posibilidad de lograr metas, tener cierto control sobre tu propio aprendizaje y formar parte de algo (p.2).



Cómo aplicar en el aula el aprendizaje basado en juegos

La aplicación de la “gamificación” en el aula debe servir para motivar a los alumnos y darles el control de su aprendizaje. Para ello, es fundamental integrar el juego en la programación del curso.



Fuente: Romero, G. (2015). Cómo aplicar el aprendizaje basado en juegos en el aula. Infografía. Recuperado de <https://www.aulaplaneta.com/2015/08/11/recursos-tic/como-aplicar-la-gamificación-en-el-aula-infografía/>

Los componentes de la gamificación en el aula son importantes y en la siguiente pirámide en la parte baja se encuentran los indispensables, las mecánicas tienen la función de poder motivar a seguir jugando, las dinámicas nos indican las limitaciones, en este caso las llamamos reglas.





Fuente: <http://blogs.icemd.com/blog-gamificacion-wanna-play-/la-jerarquia-de-los-elementos-de-juego-en-la-gamificacion/>

- Dinámicas. Es lo relacionado con la estructura, el ritmo, el átomo básico, el sistema, la planificación de recompensas,
- Mecánicas: Son los retos, niveles, interfaces, bienes virtuales, etc.
- Estética: Es todo lo relacionado con los componentes emocionales y las motivaciones básicas que queremos perseguir. Tecnologías de la información y la comunicación (Telefónica, 2020)

Los tres elementos por motivos pedagógicos se van a referir como las mecánicas exclusivamente como la forma de interactuar con el juego que tiene el jugador.

Existe entre estos un átomo básico que es la esencia de cada juego por ejemplo en un juego de mesas de ajedrez, adquirir poder cuando se tiene controlado el tablero. Pero en el éxito o el fracaso que obtenga el jugador puede darse un feedback esté termino es muy conocido en el mundo de la gamificación, debe ser instantáneo, no vemos al jugador frustrarse por perder una partida del juego o de nivel, sino los impulsa a volver a intentarlo hasta tener las habilidades o destrezas necesarias para poder pasar de nivel o de partida. Es un refuerzo positivo en el momento del fracaso.

En toda actividad deben existir reglas o límites. Si no limitamos cada juego se puede perder el átomo básico e incluso las mecánicas se pueden perder. Según el nivel, la dinámica y la narrativa, el juego debe tener reglas que todo jugador debe respetar sin importar el nivel.

Para introducir la gamificación en el aula debemos contar con los siguientes elementos en cada juego.

- **Objetivo:** cada juego será creado para poder alcanzar un objetivo, en este caso podemos desarrollar una habilidad, destreza o contenido. Puede ser más de un objetivo.
- **Público:** todos los juegos tienen un público en específico, ya que no a todas las edades les atrae lo mismo, Por eso es necesario saber cuál será el público.
- **Diseño del juego:** el juego debe tener la posibilidad que se divida en niveles recordar que el primer nivel debe ser superable, no imposible, por los que son principiantes y así no frustrar al jugador.
- **Narrativa y estética:** una historia continuada es la base del proceso de aprendizaje con la utilidad de los elementos artísticos.
- **El testeo:** se incluye solo en los juegos donde se quiere que los jugadores socialicen, ya que es parte de la atracción del juego.
- **Feedback** es un refuerzo positivo en el momento del fracaso, en el juego puede ser que la primera partida no se gane ni se pierda y puede obtener ayuda de alguien.
- **Puntos:** son los más importantes, no se debe dar ni un punto ni dos, deben ser miles, puede introducir sorpresa de puntos o acertijos rápidos para que puedan obtener puntos extras. Las medallas al concluir un nivel deben ser atractivas. Las insignias son una representación visual de un logro específico (Borrás, 2015, p.17).

Ahora que ya sabemos de la gamificación y sus elementos.

¡MANOS A LA OBRA!



LOTERÍA DEL ABECEDARIO

- NIVEL 1 -



- Objetivo: identificar las letras por forma y sonido.
- Público: niños de 7 años.
- Reglas:
 1. No debes burlarte de tus compañeros que no acierten.
 2. Debes respetar a quien esté cantando la lotería.
 3. No puedes ayudar a tus amigos.
 4. Cada vez que no aciertes debes perder un punto.
- Narrativa: cantar las letras del abecedario, se debe colocar encima de cada letra una pelotita de papel. Cuando se llene el cartón el niño debe gritar con mucho ánimo ¡lotería!
- Estética: las letras y las medallas que se obtendrán.
- Dinámicas: cada estudiante escoge al azar un cartoncillo, nadie puede llevar ventaja.
- Mecánicas: deben estar atentos para poder llenar rápido los cartones.
- Componentes: llenar el cartoncillo.
- Cómo producirlo: deben tener los cartoncillos y las tarjetas de la lotería. Las bolitas de papel son opcionales, cualquier otro objeto puede cumplir esta función.



- Medición de resultados: por cada cartoncillo completado obtendrá mil puntos. Por cada línea horizontal o vertical que puedan completar, aunque no llenen el cartoncillo ganan 100 puntos.



- Cada maestro decide cuantas rondas dará, se les recomienda dar de 4 a 6 para que al final se haga el conteo de los puntos y se pueda dar un ganador oficial.

- NIVEL 2 -

- Objetivo: reconocer los pronombres, verbos o adjetivos por cada letra que escuche. (se elige uno a la vez)
- Público: niños de 8 a 10 años
- Reglas:
 1. No debes burlarte de tus compañeros que no acierten.
 2. Debes respetar a quien esté cantando la lotería
 3. No puedes ayudar a tus amigos.
 4. Cada vez que no aciertes debes contar un chiste.

(puede variar como un reto)

- Narrativa: cantar las letras del abecedario, con una pelotita de papel se debe colocar encima de cada letra. Por cada letra deben decir un pronombre, verbo o adjetivo según la selección. Cuando se llene el cartón el niño debe gritar con mucho ánimo ¡lotería!
- Estética: las letras y las medallas que se obtendrá.
- Dinámicas: cada estudiante escoge alzar un cartoncillo, nadie puede llevar ventaja.
- Mecánicas: deben estar atentos para poder llenar lo más rápido los cartones.
- Componentes: llenar el cartoncillo.
- Cómo producirlo: deben tener los cartoncillos y las tarjetas de la lotería. Las bolitas de papel son opcionales. cualquier otro objeto puede cumplir esta función.
- Por cada línea horizontal o vertical que puedan completar, aunque no llenen el cartoncillo ganan 100 puntos.
- Cada maestro decide cuantas rondas dará, se les recomienda dar de 4 a 6 para que al final se haga el conteo de los puntos y se pueda dar un ganador oficial.



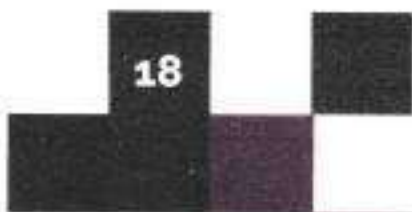
- NIVEL 3 -

- Objetivo: distinguir las reglas ortográficas de cada letra y forma de escribir.
- Público: niños de 11 a 12 años.
- Reglas:
 1. No debes burlarte de tus compañeros que no acierten.
 2. Debes respetar a quien esté cantando la lotería.
 3. No puedes ayudar a tus amigos.
 4. Cada vez que no aciertes debes contar un chiste.
- Narrativa: cantar las letras del abecedario. Se coloca una pelotita de papel encima de cada letra. Cuando se complete una línea del cartón, deben decir una regla ortográfica. Con el cartón completo deben gritar con mucho ánimo ¡lotería!
- Estética: las letras y las medallas que se obtendrán.
- Dinámicas: cada estudiante escoge alzar un cartoncillo, nadie puede llevar ventaja.
- Mecánicas: deben estar atentos para poder llenar lo más rápido los cartones.
- Componentes: llenar el cartoncillo y decir una regla ortográfica por cada fila completada.
- Cómo producirlo: deben tener los cartoncillos y las tarjetas de la lotería. Las bolitas de papel son opcionales, cualquier otro objeto puede cumplir esta función.
- Medición de resultados: por cada cartoncillo completado obtendrán mil puntos. Por cada línea vertical que puedan completar, aunque no llenen el cartoncillo ganan 100 puntos.
- Cada maestro decide cuantas rondas dará, se les recomienda dar de 4 a 6 para que al final se haga el conteo de los puntos y se pueda dar un ganador oficial.

En esta actividad, se tendrá una sorpresa, cuando salgan las vocales se omiten que digan una regla ortográfica.



18



JUEGO DE DADOS



- NIVEL 1 -

- **Objetivo:** resolver sumas mentales en cantidades menores.
- **Público:** niños de 7 a 8 años (si se establece tiempo corto puede adaptarse a niños más grandes o jóvenes)
- **Reglas:**
 1. No debes burlarte de tus compañeros que no acierten.
 2. No puedes ayudar a tus amigos.
 3. Cada vez que no aciertes pierdes un turno.
- **Narrativa:** se debe tener dos dados pequeños, estos se agrupan con integrantes de 4 o 6 niños. Deberán elegir el número que participarán. Cada niño tiene una oportunidad, recuerda que si no acierta en la segunda ronda pierde un turno. Se tiran los dados, si en un dado queda el número dos y en el otro el 3 debe sumar mentalmente y poder decir el total. Si en un lapso muy prolongado no responde pierde su turno.
- **Estética:** el color de los dados se recomienda que sean rojo.
- **Dinámicas:** cada estudiante debe lanzar sus dados y poder sumar la cantidad que corresponda.
- **Mecánicas:** la respuesta debe ser lo más inmediata que pueda. Cada estudiante debe esperar su turno y si no acierta pierde un turno.
- **Componentes:** sumar en este nivel.
- **Cómo producirlo:** puede adquirir dados en alguna tienda o puede hacer los dados de papel y reforzarlos con cartón para que puedan resistir un tiempo prudente.
- **Medición de resultados:** por cada suma correcta suma 50 puntos y si no acierta no se le quita puntos. Al finalizar las rondas que indique el maestro se observa el ganador de cada grupo.
- **Cada maestro decide cuantas rondas dará.** se les recomienda dar de 4 a 6 para que al final se haga el conteo de los puntos y se pueda dar un ganador oficial.

Sorpresa: los ganadores de cada grupo deben competir entre ellos, para tener un solo ganador.



- NIVEL 2 -

- **Objetivo:** resolver multiplicaciones mentales con cantidades pequeñas.
- **Público:** niños de 9 a 10 años (si se establece tiempo corto puede adaptarse a niños más grandes o jóvenes)
- **Reglas:**
 1. No debes burlarte de tus compañeros que no acierten.
 2. No puedes ayudar a tus amigos.
 3. Cada vez que no aciertes pierdes un turno.
- **Narrativa:** se debe tener dos dados pequeños. estos se agrupan con integrantes de 4 o 6 niños. Deberán elegir el número que participarán. Cada niño tiene una oportunidad, recuerda que si no acierta en la segunda ronda pierde un turno. Se tiran los dados, si en un dado queda el número dos y en el otro el 3 debe multiplicar mentalmente y poder decir el total. Si en un lapso muy prolongado y no responde pierde su turno.
- **Estética:** el color de los dados se recomienda que sean rojo.
- **Dinámicas:** cada estudiante debe lanzar sus dados y multiplicar la cantidad que corresponda.
- **Mecánicas:** la respuesta debe ser lo más inmediata que pueda, la velocidad que multiplique el estudiante. Cada estudiante debe esperar su turno y si no acierta pierde un turno.
- **Componentes:** multiplicar en este nivel.
- **Cómo producirlo:** puede adquirir dados en alguna tienda o puede hacer los dados de papel y reforzarlos con cartón para que puedan resistir un tiempo prudente.

Sorpresa: los ganadores de cada grupo deben competir entre ellos, para tener un solo ganador.



Medición de resultados: por cada multiplicación correcta suma 100 puntos y si no acierta no se le quita puntos. Al finalizar las rondas que indique el maestro se define el ganador de cada grupo.



Cada maestro decide cuantas rondas dará, se les recomienda dar de 4 a 6 para que al final se haga el conteo de los puntos y se pueda dar un ganador oficial.

20

- NIVEL 3 -

- **Objetivo:** resolver problemas con sumas y divisiones en un tiempo corto.
- **Público:** niños de 11 a 12 años (si se establece tiempo corto puede adaptarse a niños más grandes o jóvenes)
- **Reglas:**
 1. No debes burlarte de tus compañeros que no acierten.
 2. No puedes ayudar a tus amigos.
 3. Cada vez que no aciertes pierdes un turno.
- **Narrativa:** se debe tener tres dados pequeños, uno debe ser de color diferente a los otros dos, se agrupan con integrantes de 4 o 6 niños. Deberán elegir el número que participarán. Cada niño tiene una oportunidad, recuerda que si no acierta en la segunda ronda pierde un turno. Se tiran los dados, si en un dado queda el número dos y en el otro el cuatro, debe sumar mentalmente y dividir por el número que dio el tercer dado y decir el total. Si en un lapso muy prolongado no responde pierde su turno.

Sorpresa: los ganadores de cada grupo deben competir entre ellos, para tener un solo ganador.



Ejemplo:

$$4 + 4 = 8$$

$$\frac{8}{2} = 4$$

- **Estética:** el color de los dados se recomienda que sean rojo y el tercero azul.
- **Dinámicas:** cada estudiante debe lanzar sus dados sumar y dividir por la cantidad que corresponda.
- **Mecánicas:** la respuesta debe ser lo más inmediata que pueda, la velocidad que suma y divide el estudiante. Cada estudiante debe esperar su turno y si no acierta pierde un turno.
- **Componentes:** suma y división en este nivel.
- **Cómo producirlo:** puede adquirir dados en alguna tienda o puede hacer los dados de papel y reforzarlos con cartón para que puedan resistir un tiempo prudente.

Para los procesos matemáticos largos se pueden apoyar de una hoja, en recursos encuentra un modelo de nota.



Medición de resultados: por cada respuesta correcta suma 100 puntos y si no acierta no se le quita puntos. Al finalizar las rondas que indique el maestro se observa el ganador de cada grupo.



FORMAR PALABRAS

- NIVEL 1 -

- Objetivo: identificar las palabras agudas con la escritura correcta.
- Público: niños de 7 a 8 años
- Reglas
 1. No debes burlarte de tus compañeros que no acierten.
 2. No puedes ayudar a tus amigos.
 3. Debes respetar el turno que te corresponda.
 4. Cada jugador debe respetar a su equipo.
- Narrativa: se forman grupos de 4 o 6 alumnos máximo. Debes tener un espacio abierto. Cuando estén ubicados como grupo debes de colocar el recipiente con las silabas a una distancia razonable. El maestro debe gritar ¡LLUVIA! Los grupos se reúnen y eligen una palabra aguda en mente, esperan a que el maestro grite ¡TORMENTA! Para salir corriendo y poder buscar el recipiente con las silabas y formar la palabra que ya acordaron como grupo. Cada vez debe ser un participante diferente. El maestro debe verificar que las palabras cumplan con el requisito de ser agudas. Si se repiten las palabras en los grupos automáticamente pierden el punteo.
- Estética: las silabas deben estar con una letra que puedan reconocer los niños y deben tener vocales sueltas.
- Dinámicas: cada estudiante debe formar una palabra según la división que les asigne el nivel.
- Mecánicas: deben conversar y discutir qué palabra formarían, estar atentos para poder correr y formar la palabra.
- Componentes: las silabas, velocidad y las vocales sueltas.
- Cómo producirlo: deben tener un juego de silabas por cada grupo, un recipiente o una bolsa donde puedan tener cada juego.

Sorpresas: quien termine primero de formar palabras, se le asignará 50 puntos extras.



Medición de resultados: cada palabra formada correctamente se obtiene 100 puntos

Cada maestro decide cuantas rondas dará, se les recomienda dar de 4 a 6 para que al final se haga el conteo de los puntos y se pueda dar un ganador oficial.

- NIVEL 2 -

- Objetivo: identificar las palabras graves con la escritura correcta.
- Público: niños de 9 a 10 años
- Reglas:
 1. No debes burlarte de tus compañeros que no acierten.
 2. No puedes ayudar a tus amigos.
 3. Debes respetar el turno que te corresponda.
 4. Cada jugador debe respetar a su equipo.
 5. Debe existir la palabra.
- Narrativa: se forman grupos de 4 o 6 alumnos máximo. Debes tener un espacio abierto. Cuando estén ubicados como grupo debes de colocar el recipiente con las sílabas a una distancia razonable. El maestro debe de gritar ¡LLUVIA! Los grupos se reúnen y eligen una palabra grave en mente y esperan a que el maestro grite ¡TORMENTA! Para salir corriendo y poder buscar el recipiente con las sílabas y formar la palabra que ya acordaron como grupo. Cada vez debe ser un participante diferente. El maestro debe verificar que las palabras cumplan con el requisito de ser grave. Si se repiten las palabras por los grupos automáticamente pierden el punteo.
- Estética: las sílabas deben estar con una letra que puedan reconocer los niños y deben tener vocales sueltas.
- Dinámicas: cada estudiante debe formar una palabra según la división que les asigne el nivel.
- Mecánicas: deben estar atentos para poder correr y formar la palabra.
- Componentes: las sílabas, velocidad y las vocales sueltas.
- Cómo producirlo: deben tener un juego de sílabas por cada grupo, un recipiente o una bolsa donde puedan tener cada juego.
- Medición de resultados: cada palabra formada correctamente se obtiene 100 puntos.
- Cada maestro decide cuantas rondas dará, se les recomienda dar de 4 a 6 para que al final se haga el conteo de los puntos y se pueda dar un ganador oficial.

Sorpresa: quien termine primero de formar palabras, se le asignará 50 puntos extras.



- NIVEL 3 -

- Objetivo: identificar palabras esdrújulas con la escritura correcta.
- Público: niños de 10 a 11 años
- Reglas:
 1. No debes burlarte de tus compañeros que no acierten.
 2. No puedes ayudar a tus amigos.
 3. Debes respetar el turno que te corresponda.
 4. Cada jugador debe respetar a su equipo.
 5. Cada palabra debe cumplir con su característica.
 6. Debe existir la palabra.
 7. Si se tarda el participante en salir automáticamente queda fuera el grupo en la ronda.
- Narrativa: se forman grupos de 4 o 6 alumnos máximo. Debes tener un espacio abierto. Cuando estén ubicados como grupo debes de colocar el recipiente con las sílabas a una distancia razonable. El maestro debe de gritar ¡LLUVIA! Los grupos se reúnen y eligen una palabra en mente y deben esperar a que el maestro grite ¡TORMENTA! Para salir corriendo y poder buscar el recipiente con las sílabas y formar la palabra que ya acordaron como grupo. Cada vez debe ser un participante diferente. El maestro debe verificar que las palabras cumplan con el requisito de ser esdrújulas. Si se repite la misma palabra entre los grupos automáticamente pierden el puntaje.
- Estética: las sílabas deben estar con una letra que puedan reconocer los niños y deben tener vocales sueltas.
- Dinámicas: cada estudiante debe formar una palabra según la división que les asigne el nivel.
- Mecánicas: deben estar atentos para poder correr y formar la palabra.
- Componentes: las sílabas, velocidad y las vocales sueltas.
- Cómo producirlo: deben tener un juego de sílabas por cada grupo, un recipiente o una bolsa donde puedan tener cada juego.
- Medición de resultados: por cada palabra formada correctamente se obtiene 100 puntos.
- Cada maestro decide cuantas rondas dará, se les recomienda dar de 4 a 6 para que al final se haga el conteo de los puntos y se pueda dar un ganador oficial.

SorPRESa: quien termine primero de formar palabras, se le asignará 50 puntos extras.



- NIVEL 4 -

- **Objetivo:** identificar palabras sobreesdrújulas con la escritura correcta.
- **Público:** niños de 11 a 12 años
- **Reglas:**
 1. No debes burlarte de tus compañeros que no acierten.
 2. No puedes ayudar a tus amigos.
 3. Debes respetar el turno que te corresponda.
 4. Cada jugador debe respetar a su equipo.
 5. Cada palabra debe cumplir con su característica.
 6. Debe existir la palabra.
 7. Si se tarda el participante en salir automáticamente queda fuera el grupo en la ronda.
- **Narrativa:** se forman grupos de 4 o 6 alumnos máximo. Debes tener un espacio abierto. Cuando estén ubicados como grupo debes de colocar el recipiente con las sílabas a una distancia razonable. El maestro debe de gritar ¡LLUVIA! Los grupos se reúnen y eligen una palabra sobreesdrújula en mente y esperar a que el maestro grite ¡TORMENTA! Para salir corriendo y poder buscar el recipiente con las sílabas y formar la palabra que ya acordaron como grupo. Cada vez debe ser un participante diferente. El maestro debe verificar que las palabras cumplan con el requisito de ser sobreesdrújula. Si se repiten las palabras por los grupos automáticamente pierden el punteo los grupos.
- **Estética:** las sílabas deben estar con una letra que puedan reconocer los niños y deben tener vocales sueltas.
- **Dinámicas:** cada estudiante debe formar una palabra según la división que les asigne el nivel.
- **Mecánicas:** deben estar atentos para poder correr y formar la palabra.
- **Componentes:** las sílabas, velocidad y las vocales sueltas.
- **Cómo producirlo:** debe tener un juego de sílabas por cada grupo que se forme en el salón, un recipiente o una bolsa donde puedas tener cada juego.
- **Medición de resultados:** cada palabra formada correctamente se obtiene 100 puntos.
- Cada maestro decide cuantas rondas dará, se les recomienda dar de 4 a 6 para que al final se haga el conteo de los puntos y se pueda dar un ganador oficial.

Sorpresa: quien termine primero de formar palabras, se le asignará 50 puntos extras.





BINGO



- NIVEL 1 -

- Objetivo: resolver sumas con rapidez y certeza.
- Público: niños de 7 a 8 años
- Reglas:
 1. No debes burlarte de tus compañeros que no acierten.
 2. No puedes ayudar a tus amigos.
 3. Debes respetar el turno que te corresponda.
 4. Cada jugador debe respetar a su equipo.
 5. Gana quien sume más rápido.
 6. Los que no ganen en línea por causa del tiempo tendrán una recompensa pequeña.
 7. Debes levantarte y decir la cantidad de la línea sumada. recuerda que si no te levantas automáticamente pierdes la oportunidad de ganar la línea.
 8. Cuando ganen deben gritar con mucha emoción ¡BINGO!
- Narrativa: a cada estudiante se le da un cartón de bingo. Luego se cantan los números. Cuando ya se tiene completa una línea debe sumar todas las cantidades, levantarse y decir la suma total. Cuando tenga el cartón completo debe gritar ¡BINGO!
- Estética: los cartones del bingo y debe sumar lo más rápido posible para poder ganar más puntos.
- Dinámicas: cada estudiante debe buscar completar las líneas y sumar.
- Mecánicas: debe sumar lo más rápido posible y estar atento a cada número cantado.
- Componentes: es un juego individual y no se pueden apoyar para sumar.
- Cómo producirlo: debe tener los cartones para todos los estudiantes, los números para cantar y un recipiente donde pueda dar vuelta los números.

SorPRESa: si en la fila hay un número impar del 0 al 9, gana 50 puntos extras.



Medición de resultados: cada línea terminada suma 100 puntos. si no llegaste en primer lugar te ganas 50 puntos. Cuando llenas el cartón y gritas bingo ganas 500 puntos.



Cada maestro decide cuantas rondas dará, se les recomienda dar de 4 a 6 para que al final se haga el conteo de los puntos y se pueda dar un ganador oficial.

- NIVEL 2 -

- **Objetivo:** realizar sumas y divisiones con cifras pequeñas.
- **Público:** niños de 9 a 10 años
- **Reglas:**
 1. No debes burlarte de tus compañeros que no acierten.
 2. No puedes ayudar a tus amigos.
 3. Debes respetar el turno que te corresponda.
 4. Cada jugador debe respetar a su equipo.
 5. Gana quien sume más rápido.
 6. Los que no ganen en línea por causa del tiempo tendrán una recompensa pequeña.
 7. Debes levantarte y decir la cantidad de la línea sumada, recuerda que si no te levantas automáticamente pierdes la oportunidad de ganar la línea.
 8. Cuando ganen deben gritar con mucha emoción ¡BINGO!
- **Narrativa:** a cada estudiante se le da un cartón de bingo. Luego se cantan los números. Cuando ya se tiene completa una línea debe sumar todas las cantidades excepto la más pequeña, cuando tengas la cantidad de la suma debes dividirla por la cifra más pequeña, levantarte y decir el resultado total. Cuando tengas el cartón completo debes gritar ¡BINGO!
- **Estética:** los cartones del bingo, debe sumar y dividir lo más rápido posible para poder ganar más puntos.
- **Dinámicas:** cada estudiante debe buscar completar las líneas y sumar.
- **Mecánicas:** debe sumar lo más rápido posible y estar atento a cada número cantado.
- **Componentes:** es un juego individual y no se pueden apoyar para alguna operación matemática.
- **Cómo producirlo:** debe tener los cartones para todos los estudiantes, los números para cantar y un recipiente donde pueda dar vuelta los números.
- **Medición de resultados:** cada línea terminada suma 100 puntos, si no llegaste en primer lugar te ganas 50 puntos. Cuando llenas el cartón y gritas bingo ganas 500 puntos.
- Cada maestro decide cuantas rondas dará, se les recomienda dar de 4 a 6 para que al final se haga el conteo de los puntos y se pueda dar un ganador oficial.

Sorpresa: si en la fila hay un número impar del 0 al 9, gana 50 puntos extras.



- NIVEL 3 -

- Objetivo: identificar el mínimo común múltiplo con las operaciones correctas.
- Público: niños de 11 a 12 años.
- Reglas:
 1. No debes burlarte de tus compañeros que no acierten.
 2. No puedes ayudar a tus amigos.
 3. Debes respetar el turno que te corresponda.
 4. Cada jugador debe respetar a su equipo.
 5. Gana quien sume más rápido.
 6. Los que no ganen en línea por causa del tiempo tendrán una recompensa pequeña.
 7. Debes levantarte y decir la cantidad de la línea sumada, recuerda que si no te levantas automáticamente pierdes la oportunidad de ganar la línea.
 8. Cuando ganen deben gritar con mucha emoción ¡BINGO!
- Narrativa: a cada estudiante se le da un cartón de bingo. Luego se cantan los números. Cuando ya se tiene completa una línea debes tener el mínimo común múltiplo de las 5 cantidades, cuando tengas el resultado debes levantarte y decir el resultado total. Cuando tenga el cartón completo debe gritar ¡BINGO!
- Estética: los cartones del bingo, debe obtener el mínimo común múltiplo lo más rápido posible para poder ganar más puntos.
- Dinámicas: cada estudiante debe buscar completar las líneas Tener el mínimo común múltiplo.
- Mecánicas: debe realizar las operaciones matemáticas para tener el mínimo común múltiplo lo más rápido posible, estar atentos a cada número cantado.
- Componentes: es un juego individual y no se pueden apoyar para alguna operación matemática.
- Cómo producirlo: debe tener los cartones para todos los estudiantes, los números para cantar y un recipiente donde pueda dar vuelta los números.

Sorpresa: si en la fila hay un número impar del 0 al 9, gana 50 puntos extras.



Para los procesos matemáticos largos se pueden apoyar en una hoja, en recursos se encuentra un modelo de notas.



Medición de resultados: cada línea terminada suma 100 puntos, si no llegaste en primer lugar te ganas 50 puntos. Cuando llenas el cartón y gritas bingo ganas 500 puntos.



Cada maestro decide cuantas rondas dará, se les recomienda dar de 4 a 6. Para que al final se haga el conteo de los puntos y se pueda dar un ganador oficial.



28



CONOCIENDO A GUATEMALA

- NIVEL 1 -



- Objetivo: reconocer los departamentos de Guatemala geográficamente.
- Público: niños de 7 a 12 años
- Reglas:
 1. Debes respetar el turno que te corresponda.
 2. Debes respetar a tus compañeros
 3. Todos los integrantes del equipo deben participar.
 4. Debes respetar el límite de espacio que se asignó por el docente.
- Narrativa: debes tener un lugar amplio, tener grupos equitativos de máximo 6 integrantes. Se asigna el grupo en un lugar y el recipiente en otro lugar donde están las piezas. Cuando el docente grite ¡GUATEMALA! Sale un representante del grupo a traer las piezas. El grupo arma el mapa de Guatemala y luego debe colocar los nombres a cada departamento. Cuando terminen todos deben gritar ¡TU NOMBRE INMORTAL! Quien termine primero y con todas las piezas correctas ganará.
- Estética: debe tener el rompecabezas, los nombres de los departamentos y un recipiente para cada equipo.
- Dinámicas: deben trabajar en equipo y a quien elijan deberá correr para poder proporcionar las piezas.
- Mecánicas: deben armar correctamente el rompecabezas y nombrar a cada departamento de forma correcta.
- Componentes: armar el rompecabezas, asignarles nombre y correr para poder realizar lo más rápido posible.
- Cómo producirlo: los rompecabezas según el número de grupos que se formen en el salón con los nombres de los departamentos.

Sorpresa: cuando todos los grupos estén a la mitad de armar el rompecabezas deberán gritar al maestro ¡PORRA! Todos deben hacer una porra donde lleve alguna frase del Himno Nacional. Quien lo realice gana los puntos. Recuerda que esto solo lo debe saber quien dirige el juego.



- Medición de resultados: al terminar de armar el rompecabezas ganan 500 puntos. Si lo completaron, pero tiene de uno a dos errores se ganarán solo 300 puntos. Por completar la sorpresa ganan 400 puntos.
- Cada maestro decide cuantas rondas dará, se les recomienda dar de 4 a 6 para que al final se haga el conteo de los puntos y se pueda dar un ganador oficial.



- NIVEL 2 -

- Objetivo: identificar los centros turísticos de cada departamento de Guatemala.
- Público: niños de 7 a 12 años
- Reglas:
 1. Debes respetar el turno que te corresponda.
 2. Debes respetar a tus compañeros
 3. Todos los integrantes del equipo deben participar.
 4. Debes respetar el límite de espacio que se asignó por el docente.
- Narrativa: contar con un lugar amplio. Tener grupos equitativos máximo 6 integrantes. Se asigna el grupo en un lugar y el recipiente en otro lugar donde están las piezas. Cuando el docente grite ¡GUATEMALA! Sale un integrante a traer una pieza que un lugar turístico cuando lo tenga debe dibujar o pintar en el departamento que corresponda. Hasta que todos los integrantes ya realizaron la actividad deben gritar ¡TU NOMBRE INMORTAL!
- Estética: todos los materiales necesarios (pinceles, pinturas, papel, crayones, marcadores, borrador y lápices) cada integrante podrá elegir como replicar el lugar turístico.
- Dinámicas: deben trabajar en equipo y a quien elijan deberá correr para poder proporcionar las piezas.
- Mecánicas: el participante debe correr, pintar y dibujar el lugar turístico sin miedo a no hacerlo bien.
- Componentes: correr por la pieza y poder replicar el lugar turístico.
- Cómo producirlo: por cada equipo se debe tener un juego de lugares turísticos y materiales asignados.

Sorpresa: la mejor obra será premiada con una medalla individual.



Medición de resultados: por cada replica terminada serán 100 puntos. Por la exactitud de la réplica serán 200. Cuando el equipo termine primero gana 500 puntos. Los demás cuando terminen ganan 300 puntos.



Cada maestro decide cuantas rondas dará, se les recomienda dar de 4 a 6 para que al final se haga el conteo de los puntos y se pueda dar un ganador oficial.

- NIVEL 3 -

- **Objetivo:** identificar los Idiomas de Guatemala por departamento.
- **Público:** niños de 7 a 12 años
- **Reglas:**
 1. Debes respetar el turno que te corresponda.
 2. Debes respetar a tus compañeros
 3. Todos los integrantes del equipo deben participar.
 4. Debes respetar el límite de espacio que se asignó por el docente.
- **Narrativa:** debes tener un lugar amplio, tener grupos equitativos de máximo 6 integrantes. Se asigna el grupo en un lugar y el recipiente en otro lugar donde están las piezas. Cuando el docente grite ¡GUATEMALA! Sale un integrante y obtiene dos piezas una de un departamento y otra donde esté el idioma. Cuando ya estén los 22 departamentos con su respectivo idioma asignado deben gritar ¡TU NOMBRE INMORTAL!
- **Estética:** las piezas y los recipientes. Deben acertar en cada departamento.
- **Dinámicas:** deben trabajar en equipo y poder formar las piezas lo más antes posible.
- **Mecánicas:** un participante corre para obtener las piezas, luego regresa con su equipo para formar el rompecabezas.
- **Componentes:** correr por las piezas, armar y terminar lo antes posible.
- **Cómo producirlo:** por cada equipo se debe tener un juego de rompecabezas.
- **Medición de resultados:** por cada departamento correcto son 200 puntos, por todos los departamentos correctos ganan 1000 puntos. Por cada error se les quita 50 puntos.
- Cada maestro decide cuantas rondas dará, se les recomienda dar de 4 a 6 para que al final se haga el conteo de los puntos y se pueda dar un ganador oficial.

Reto: por cada participante que este vestido con algún traje regional se ganaran 2000 puntos. Recuerda dar las instrucciones días antes.



SOY UN EXPLORADOR



- NIVEL 1 -

- Objetivo: reconocer los volcanes de Guatemala por nombre y ubicación.
- Público: niños de 7 a 12 años
- Reglas:
 1. Debes respetar el turno que te corresponda.
 2. Debes respetar a tus compañeros
 3. Todos los integrantes del equipo deben participar.
 4. Debes respetar el límite de espacio que se asignó por el docente.
- Narrativa: realizan grupos de 5 personas, se asigna un lugar distanciado entre las piezas y el grupo. A cada grupo se le da un mapa de Guatemala y los volcanes. En un recipiente se colocan las tarjetas con los datos de los volcanes, cada integrante debe correr por una tarjeta para poder localizar el volcán en donde corresponda. Cuando termine de colocar todos los volcanes deben gritar: ¡EL MÁS ALTO DE GUATEMALA!
- Estética: los volcanes pueden realizarlos de papel o de algún material más resistente madera, metal o corcho. Cada grupo debe trabajar en equipo.
- Dinámicas: deben correr y leer lo más rápido posible los datos para poder ubicar el volcán donde corresponda.
- Mecánicas: cada participante debe correr y poder leer su tarjeta.
- Componentes: las piezas de los volcanes, los mapas y las tarjetas de datos.
- Cómo producirlo: por cada equipo se debe tener un mapa los volcanes y un juego de tarjetas con los datos de los volcanes.

Reto: en cada ronda antes de sumar los puntos se les pregunta si alguien tiene un dato curioso de los volcanes. Por cada dato curioso al grupo se suman 500 puntos. Recuerda informar que investiguen antes del juego.



• **Medición de resultados:** por cada volcán correcto son 500 puntos, por todos los volcanes correctos ganan 1000 puntos. Por cada error se les quita 50 puntos.



• Cada maestro decide cuantas rondas dará, se les recomienda dar de 4 a 6 para que al final se haga el conteo de los puntos y se pueda dar un ganador oficial.

- NIVEL 2 -

- **Objetivo:** reconocer los lagos de Guatemala por nombre y ubicación.
- **Público:** niños de 7 a 12 años
- **Reglas:**
 1. Debes respetar el turno que te corresponda.
 2. Debes respetar a tus compañeros
 3. Todos los integrantes del equipo deben participar.
 4. Debes respetar el límite de espacio que se asignó por el docente.
- **Narrativa:** realizan grupos de 5 personas, se asigna un lugar distanciado entre las piezas y el grupo. A cada grupo se le da un mapa de Guatemala y los lagos. En un recipiente se colocan las tarjetas con los datos de los lagos cada integrante debe correr por una tarjeta para poder localizar los lagos en donde corresponda. Cuando termine de colocar todos los lagos deben gritar: ¡EL MÁS PROFUNDO DE GUATEMALA!
- **Estética:** los lagos pueden realizarlos de papel o de algún material más resistente madera, metal o corcho. Cada grupo debe trabajar en equipo.
- **Dinámicas:** deben correr y leer lo más rápido posible los datos para poder ubicar el lago donde corresponda.
- **Mecánicas:** cada participante debe correr y poder leer su tarjeta.
- **Componentes:** las piezas de los lagos, los mapas y las tarjetas de datos.
- **Cómo producirlo:** por cada equipo se debe tener un mapa, los lagos y un juego de tarjetas con los datos.
- **Medición de resultados:** por cada lago correcto son 500 puntos, por todos los lagos correctos ganan 1000 puntos. Por cada error se les quita 50 puntos.
- Cada maestro decide cuantas rondas dara, se les recomienda dar de 4 a 6 para que al final se haga el conteo de los puntos y se pueda dar un ganador oficial.

Reto: en cada ronda antes de sumar los puntos se les pregunta si alguien tiene un dato curioso de los lagos. Por cada dato curioso al grupo se suman 500 puntos. Recuerda informar, investigar antes del juego.



- NIVEL 3 -

- **Objetivo:** reconocer los ríos de Guatemala por nombre y ubicación.
- **Público:** niños de 7 a 12 años
- **Reglas:**
 1. Debes respetar el turno que te corresponda.
 2. Debes respetar a tus compañeros.
 3. Todos los integrantes del equipo deben participar.
 4. Debes respetar el límite de espacio que se asignó por el docente.
- **Narrativa:** realizan grupos de 5 personas, se asigna un lugar distanciado entre las piezas y el grupo. A cada grupo se le da un mapa de Guatemala y los ríos. En un recipiente se colocan las tarjetas con los datos de los ríos cada integrante debe correr por una tarjeta para poder localizar los lagos en donde corresponda. Cuando termine de colocar todos deben gritar: ¡EL MÁS BELLO DE GUATEMALA!
- **Estética:** los ríos pueden realizarlos de papel o de algún material más resistente madera, metal o corcho. Cada grupo debe trabajar en equipo.
- **Dinámicas:** deben correr y leer lo más rápido posible los datos para poder ubicar el lago donde corresponda.
- **Mecánicas:** cada participante debe correr y poder leer su tarjeta.
- **Componentes:** las piezas de los ríos, los mapas y las tarjetas de datos.
- **Cómo producirlo:** por cada equipo se debe tener un mapa, los ríos y un juego de tarjetas con los datos.

Reto: en cada ronda antes de sumar los puntos se les pregunta si alguien tiene un dato curioso de los ríos. Por cada dato curioso al grupo se suman 500 puntos. Recuerda informar, investigar antes del juego.



• **Medición de resultados:** por cada río correcto son 500 puntos, por todos los lagos correctos ganan 1000 puntos. Por cada error se les quita 50 puntos.

• Cada maestro decide cuantas rondas dará, se les recomienda dar de 4 a 6 para que al final se haga el conteo de los puntos y se pueda dar un ganador oficial.

CONOCIENDO MI SÚPER CUERPO

- NIVEL 1 -



- Objetivo: identificar los sistemas del cuerpo humano por nombre y función.
- Público: niños de 7 a 12 años
- Reglas:
 1. Debes respetar a tus compañeros
 2. Debes respetar el turno que te corresponda.
 3. Todos los integrantes del equipo deben participar.
 4. Debes respetar el espacio que se les asigno por el docente.
- Narrativa: se forman grupos de 4 a 6 alumnos, les asigna piezas del rompecabezas y los nombres de cada sistema. Se les asigna tiempo prudente de acuerdo a la edad y conocimiento. El maestro grita ¡ARRIBA! Y cada grupo empieza a armar el rompecabezas, luego coloca el nombre de cada sistema. Cuando termine el grupo entero debe gritar. ¡ALTO!
- Estética: la rapidez de poder armar un rompecabezas.
- Dinámicas: todos deben de poder armar el rompecabezas y asignar nombre a cada sistema.
- Mecánicas: cada participante debe correr y poder leer su tarjeta.
- Componentes: los grupos y el material de apoyo.
- Cómo producirlo: por cada equipo se debe tener un rompecabezas y un juego de nombre de los sistemas.
- Medición de resultados: por tener el rompecabezas armado 500. Por tener los nombres del sistema correcto serán 400 por cada uno. Si tiene un nombre incorrecto se le resta 100 puntos.
- Cada maestro decide cuantas rondas dará, se les recomienda dar de 4 a 6 para que al final se haga el conteo de los puntos y se pueda dar un ganador oficial.

Reto: cada vez que termine los grupos pueden decir datos curiosos de los órganos. Por cada dato curioso al grupo se suman 500 puntos. Recuerda informar, investigar antes del juego.



- NIVEL 2 -

- Objetivo: identificar los órganos del cuerpo humano por nombre y función.
- Público: niños de 7 a 12 años
- Reglas:
 1. Debes respetar a tus compañeros
 2. Debes respetar el turno que te corresponda.
 3. Todos los integrantes del equipo deben participar.
 4. Debes respetar el espacio que se les asigno por el docente.
- Narrativa: se forman grupos de 4 a 6 alumnos, les asignas un cuerpo humano y tendrán en otra parte las tarjetas con los sistemas. Cada integrante debe correr a traer una tarjeta de sistemas y dibujar en el cuerpo según corresponde. Cuando tengan todos los sistemas deben gritar todo el grupo ¡ALTO! Los grupos terminan cuando ya tengan todos los sistemas.
- Estética: la rapidez de poder completar el cuerpo humano.
- Dinámicas: todos deben correr y dibujar a un sistema.
- Mecánicas: cada participante debe correr y poder leer su tarjeta.
- Componentes: los grupos, los cuerpos incompletos, las tarjetas y los lápices.
- Cómo producirlo: por cada equipo se debe tener una un cuerpo humano incompleto, tarjetas de los sistemas y tener un lápiz por cada equipo.

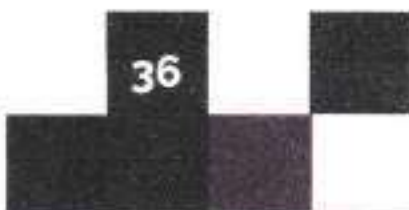
Reto: cada vez que termine los grupos pueden decir datos curiosos de los órganos. Por cada dato curioso al grupo se suman 500 puntos. Recuerda informar, investigar antes del juego.



Medición de resultados: por tener los sistemas correctos serán 400 por cada uno. Si tiene un lugar incorrecto se le resta 100 puntos.



Cada maestro decide cuántas rondas dará. se les recomienda dar de 4 a 6 para que al final se haga el conteo de los puntos y se pueda dar un ganador oficial.



- NIVEL 3 -

- **Objetivo:** identificar las funciones y beneficios de los sistemas del cuerpo.
- **Público:** niños de 7 a 12 años
- **Reglas:**
 1. Debes respetar a tus compañeros
 2. Debes respetar el turno que te corresponda.
 3. Todos los integrantes del equipo deben participar.
 4. Debes respetar el espacio que se les asignó por el docente
- **Narrativa:** se forman grupos de 4 a 6 alumnos, les asignas el dibujo de un cuerpo humano. El maestro lee las tarjetas de información y cada grupo debe dibujar el sistema y escribir el nombre. No se lee el nombre del sistema solo la descripción de cada uno, los niños deben identificar el nombre y lugar. Cuando tengan todos los sistemas deben gritar todo el grupo ¡ALTO!
- **Estética:** la rapidez de poder completar el cuerpo humano.
- **Dinámicas:** todos deben aportar para identificar el sistema.
- **Mecánicas:** los participantes conversan para poder identificar el sistema.
- **Componentes:** los grupos, los cuerpos incompletos, las tarjetas y los lápices.
- **Cómo producirlo:** por cada equipo se debe tener una un cuerpo humano incompleto, tarjetas de los sistemas y tener un lápiz por cada equipo.
- **Medición de resultados:** por tener los sistemas correctos serán 400 por cada uno. Si tiene un lugar incorrecto se le resta 100 puntos
- Cada maestro decide cuántas rondas dará, se les recomienda dar de 4 a 6 para que al final se haga el conteo de los puntos y se pueda dar un ganador oficial.

Reto: cada vez que termine los grupos pueden decir datos curiosos de los órganos. Por cada dato curioso al grupo se suman 500 puntos. Recuerda informar, investigar antes del juego.



Para todos los juegos los niños deben de tener conocimientos previos, antes de iniciar a jugar verificar el conocimiento.



El grado de dificultad se puede variar según la edad y contenidos que los niños reciben.

Para la puntuación se puede trabajar diario, semanal, mensual o bimestral. Cada docente decide que tan largo puede realizar el juego.

Recuerda que los puntos y el ganador final según los puntos acumulados. En la parte de recursos están las tarjetas para que puedan imprimir y dar a los ganadores.

Mientras la actividad sea más repetitiva mejor velocidad en el juego y habilidad mental tendrán los niños.



ANEXOS





Lotería de letras

f	x	o
v	s	ñ
m	q	i



Lotería de letras

a	d	j
l	c	k
w	g	p





Lotería de letras

b	u	t
z	r	h
c	g	e



Lotería de letras

p	v	m
w	q	i
z	y	a





Lotería de letras

c	f	h
r	u	e
s	l	n



Lotería de letras

d	b	a
ñ	v	x
m	i	u





Lotería de letras

p	d	c
n	w	a
g	k	t



Lotería de letras

v	n	z
a	y	h
ñ	e	b





Lotería de letras

y	f	k
x	j	o
t	d	s



Lotería de letras

c	h	q
t	i	l
w	s	x





Lotería de letras

z	g	y
a	ñ	r
p	q	d



Lotería de letras

r	q	o
s	y	z
n	c	i





Lotería de letras

e	d	c
r	f	v
t	h	b



Lotería de letras

a	b	c
d	f	g
h	i	j





Lotería de letras

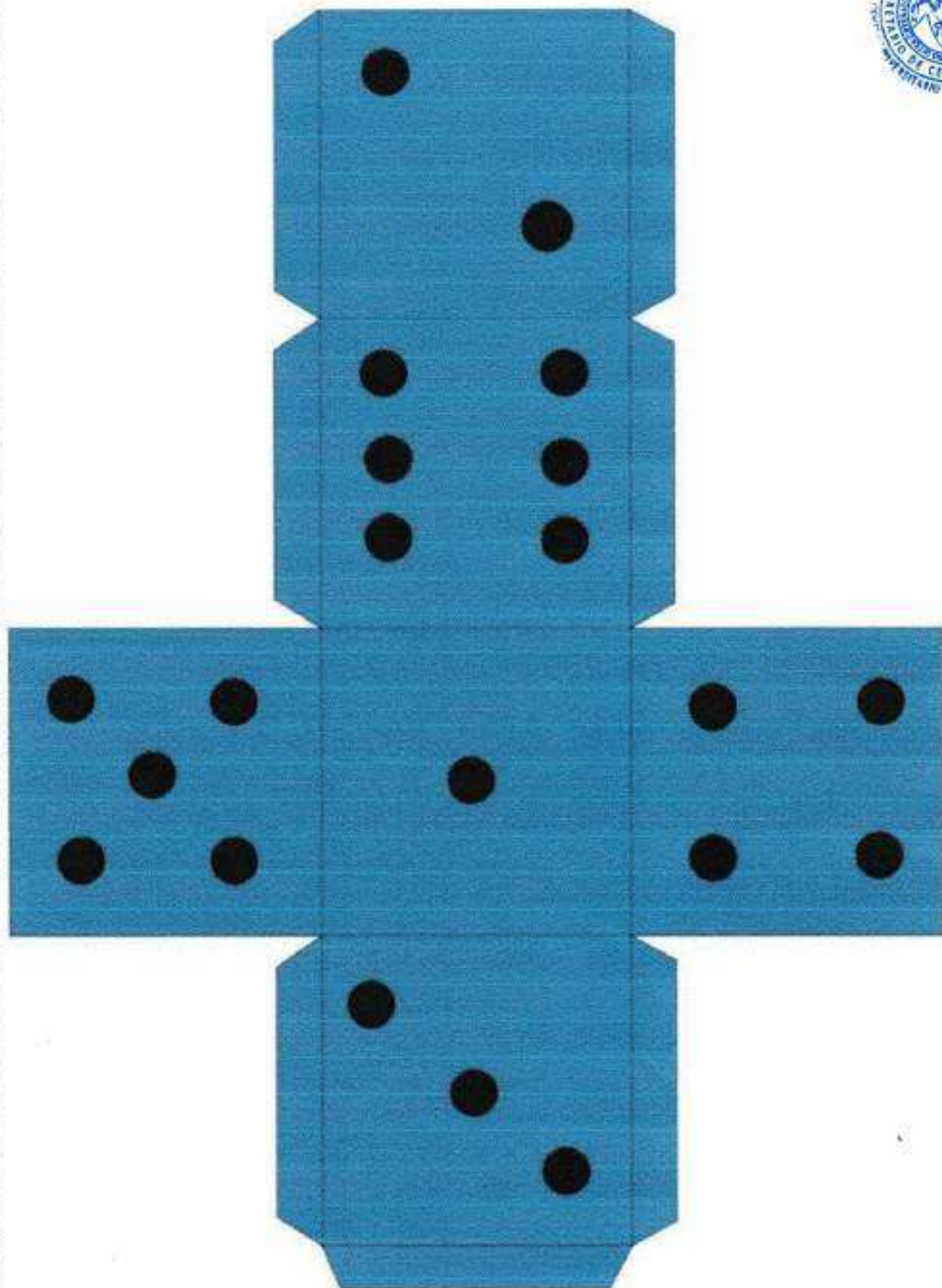
k	l	m
n	ñ	o
p	q	r

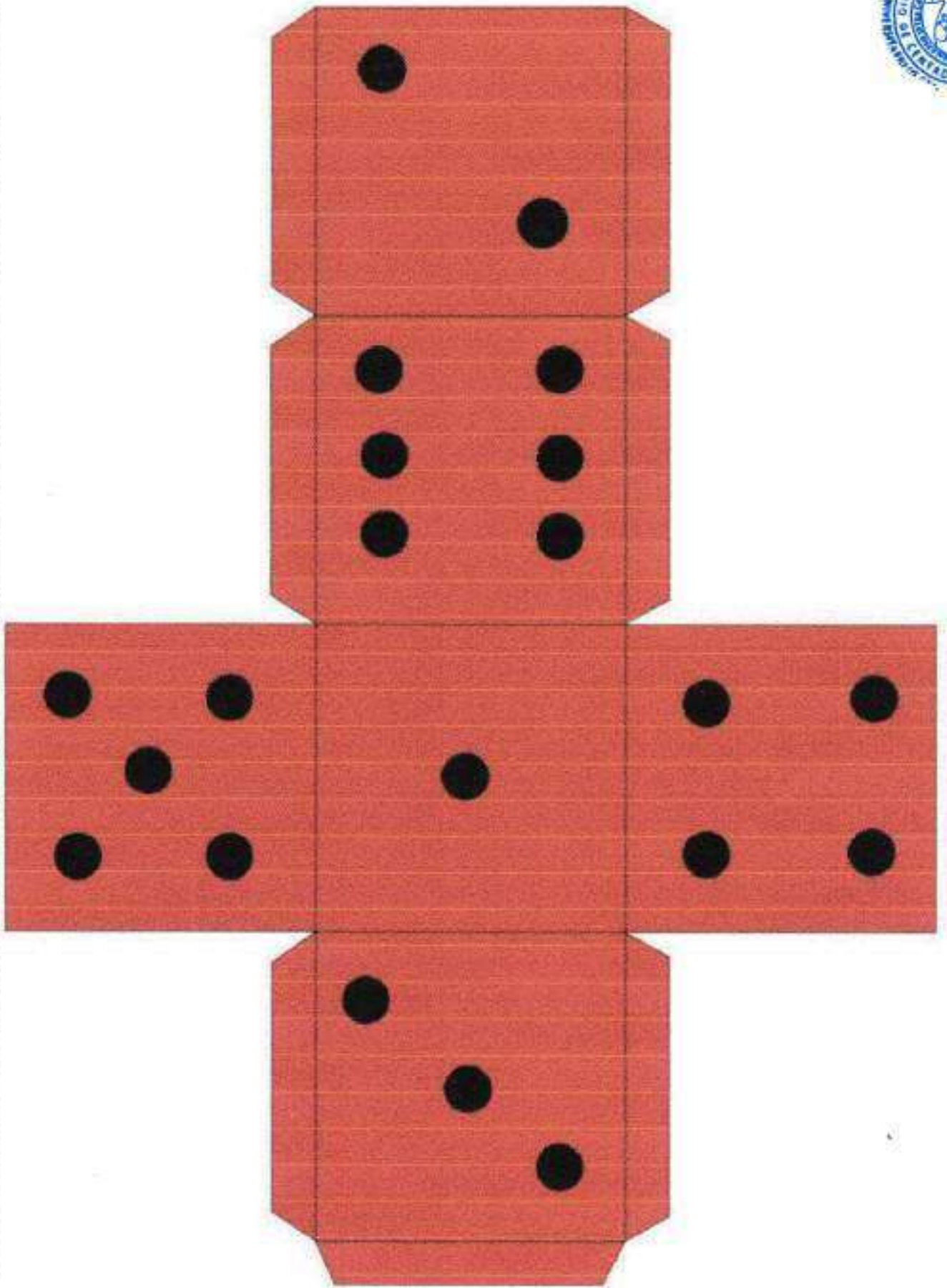


Lotería de letras

s	t	u
v	w	x
y	z	









Notas



Notas





Silabario

a	e	i	o	u
ba	be	bi	bo	bu
bla	ble	bli	blo	blu
bra	bre	bri	bro	bru
ca	co	cu	ce	ci
cla	cle	cli	clo	clu
cra	cre	cri	cro	cru
da	de	di	do	du
dra	dre	dri	dro	dru
fa	fe	fi	fo	fu
fla	fle	fli	flo	flu



fra	fre	fri	fro	fru
ga	ge	gi	go	gu
gla	gle	gli	glo	glu
gra	gre	gri	gro	gru
ha	he	hi	ho	hu
ja	je	ji	jo	ju
ka	ke	ki	ko	ku
la	le	li	lo	lu
ma	me	mi	mo	mu
na	ne	ni	no	nu
ña	ñe	ñi	ño	ñu

pa	pe	pi	po	pu
pra	pre	pri	pro	pru
pla	ple	pli	plo	plu
ra	re	ri	ro	ru
sa	se	si	so	su
ta	te	ti	to	tu
tla	tle	tli	tlo	tlu
tra	tre	tri	tro	tru
wa	we	wi	wo	wu
xa	xe	xi	xo	xu
ya	ye	que	yo	yu
za	ze	zi	zo	zu



Bingo

0	28	19	24
21	15	9	58
61	57	1	43
11	53	4	31
33	27	6	8



Bingo

7	3	10	21
52	32	28	34
45	8	3	31
4	15	35	24
22	23	65	3



Bingo

36	16	13	2
25	31	56	43
14	49	69	29
42	3	44	10
32	30	60	19



Bingo

13	44	19	7
11	1	5	9
10	15	21	47
26	51	59	4
14	41	57	0



Bingo

26	16	17	45
36	32	60	29
56	13	42	4
7	3	14	39
30	27	2	1



Bingo

10	59	8	31
45	7	13	26
55	29	25	39
9	33	17	11
24	23	56	20





Bingo

2	31	11	32
59	20	36	38
56	25	0	8
21	14	62	12
17	13	41	53



Bingo

27	42	51	34
13	29	37	21
3	24	10	41
1	9	5	6
31	32	56	52





Bingo

57	36	15	18
28	54	65	53
45	48	30	5
17	23	22	27
67	24	31	21

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	38
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69





Notas

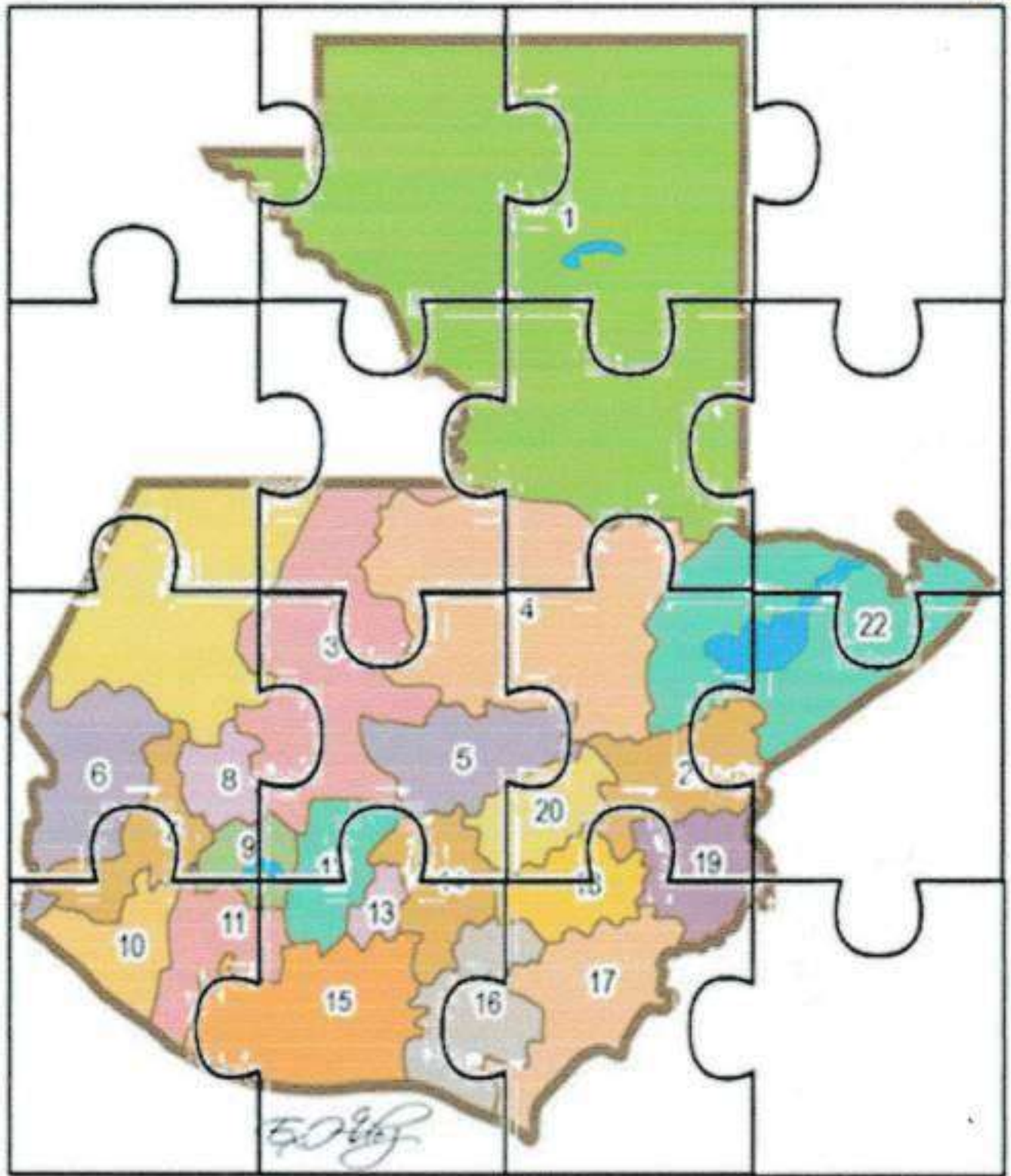




Notas









Peten

✓ Huehuetenango

✓ Quiché

✓ Alta Verapaz

✓ Baja Veraz

✓ San Marcos

✓ Quetzaltenango

✓ Tonicapán

✓ Sololá

✓ Retalhuleu

✓ Suchitpeque

✓ Chimaltenango

✓ Sacatepeque

✓ Guatemala

✓ Escuintla

✓ Santa Rosa

✓ Jutiapa

✓ Jalapa

✓ Chiquimula

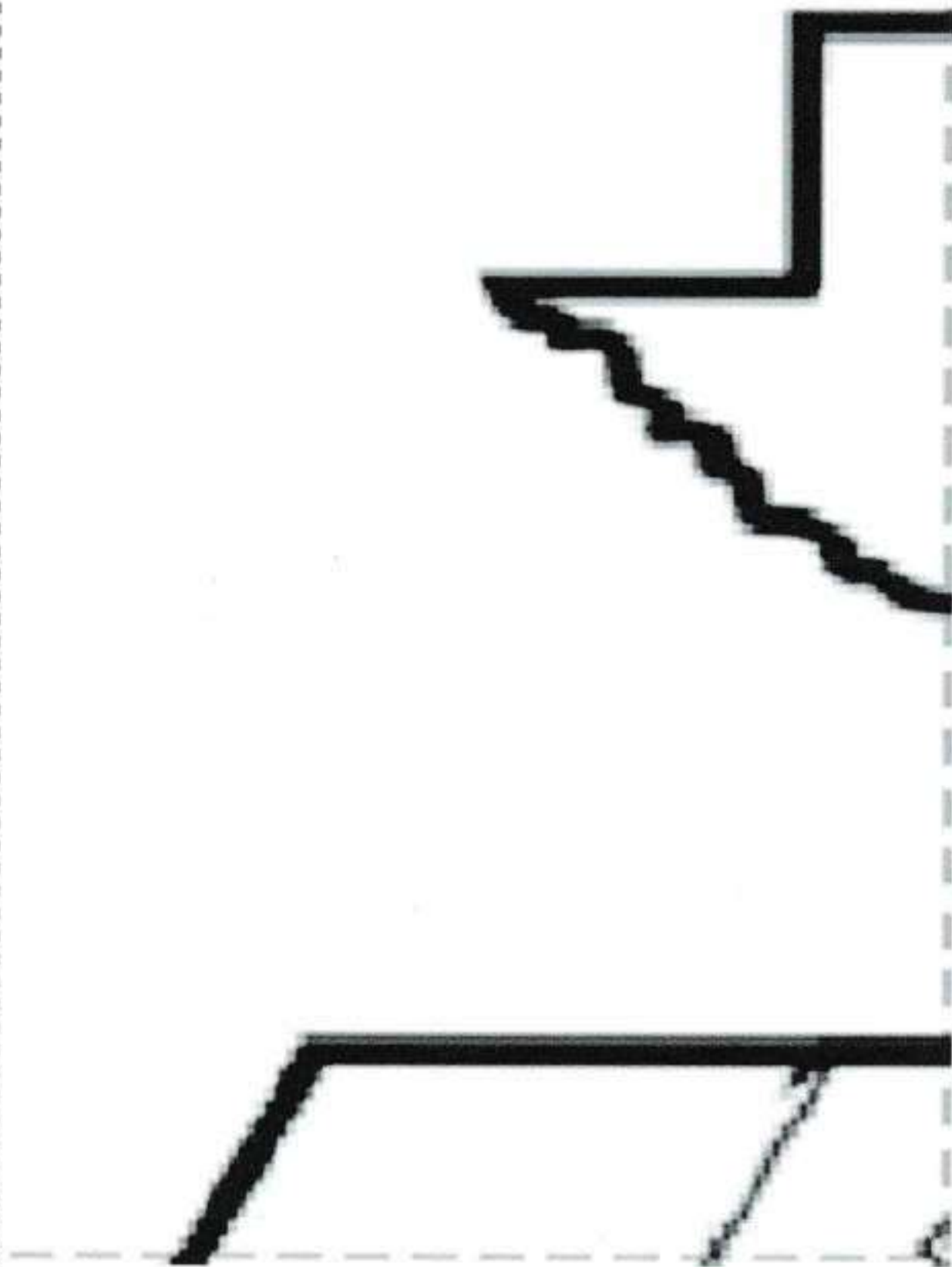
✓ El Progreso

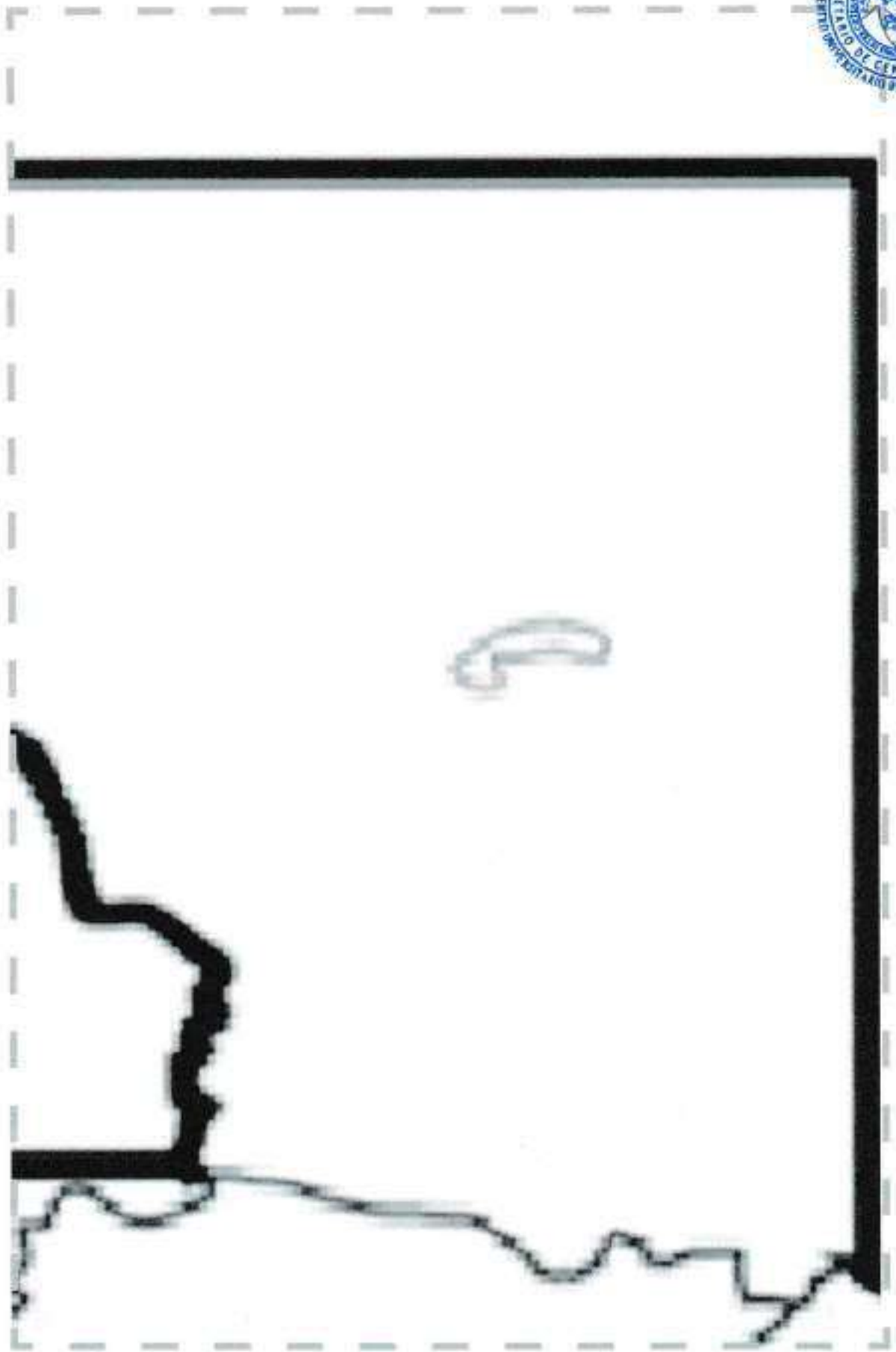
✓ Zaccapa

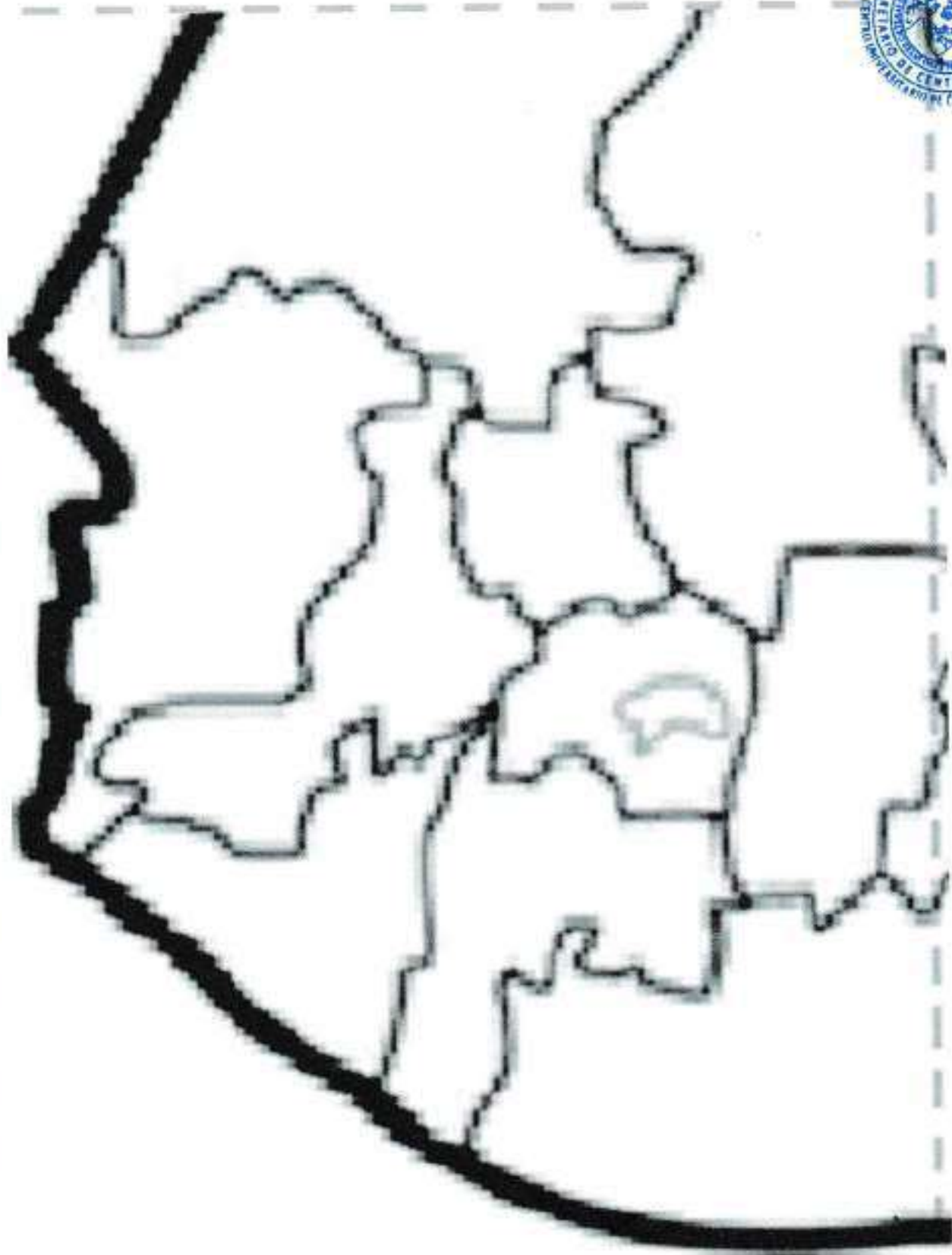
✓ Izabal

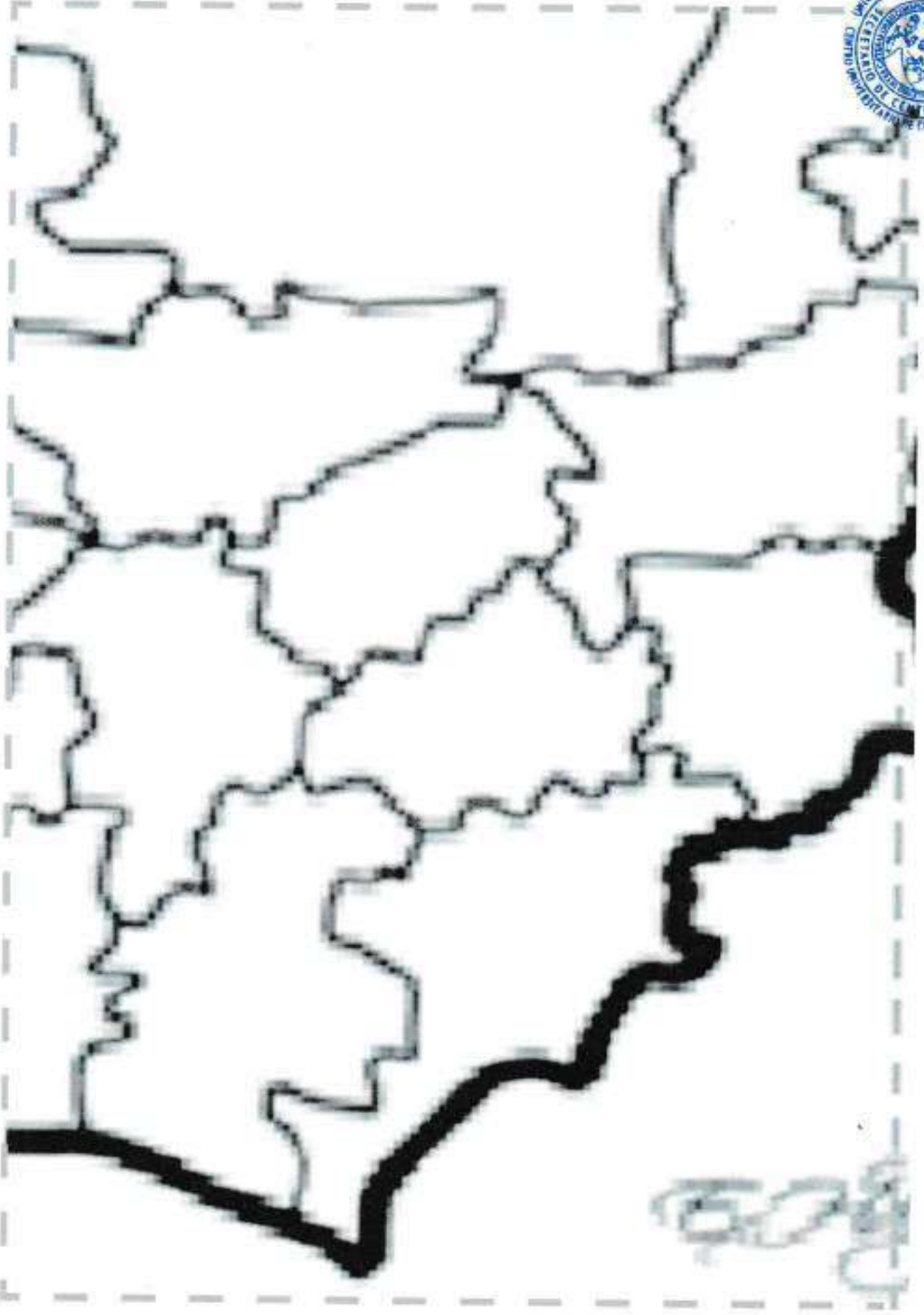


✂

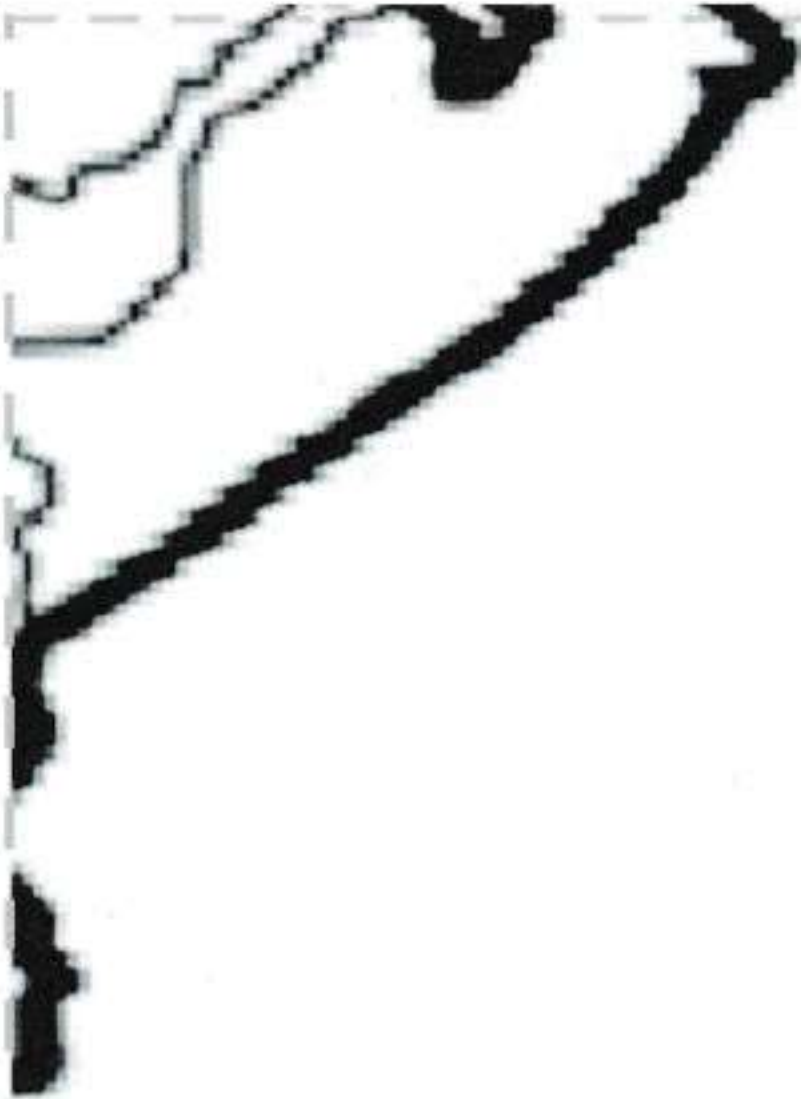








✂



OFF







Laguna de Ayarza

Santa Rosa



El Hoyo de Monjas

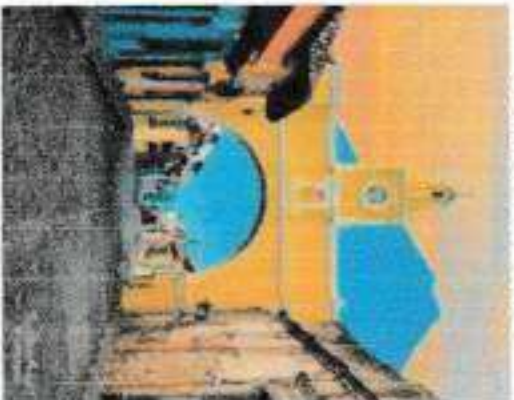
Jalapa



Laguna Lachud

Alta Verapaz

Calle del arco



Sacatepéquez



Cascada Chichel



Quiche

Iximche



Chimaltenango

Mirador el rostro Maya



Sololá

Tikal



Peten



Playa Champerico



Retalhuleu



Cenote de Candelaria

Huhuetenango

Intra Petapa



Guatemala

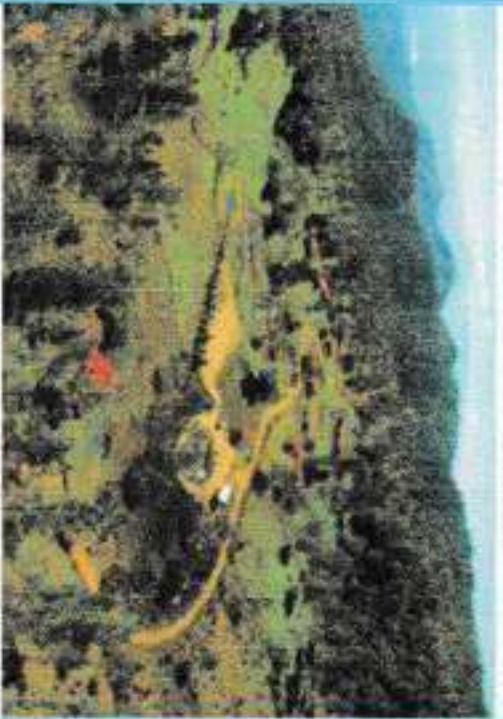
Playa Blanca



Izabal



Montaña del Olvido



Zapacca



Auto Safari

Escuintla

Catarata la igualdad



San Marcos

Parque Cueva de las Minas



Chiquimula



Los riscos Momostenango



Tonicapán



Finca Balboxyá

Suchitepéquez

Fuentes Georginas



Quetzaltenango



Cuevas de Anda Mirá

Jutiapa



El parque Guaytán



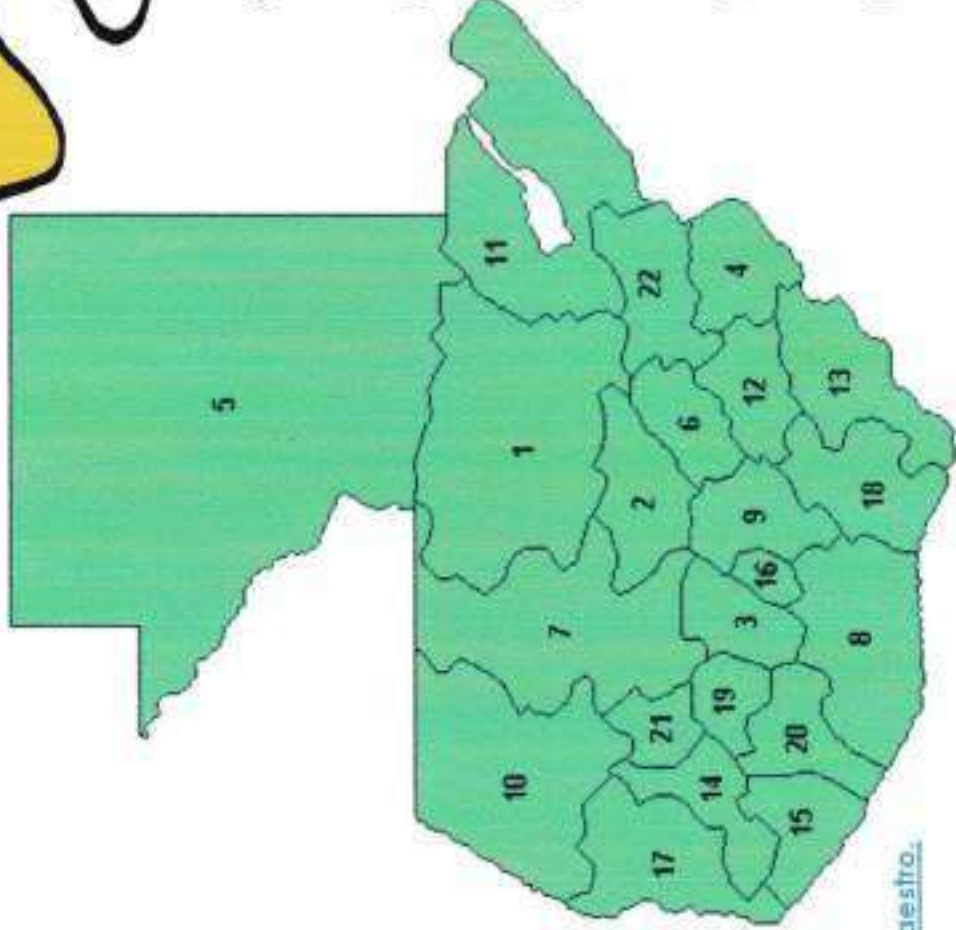
El Progreso

Ranchitos del Quetzal



Baja Verapaz





Departamentos de Guatemala

1. Alta Verapaz
2. Baja Verapaz
3. Chimaltenango
4. Chiquimula
5. Petén
6. El Progreso
7. Quiché
8. Escuintla
9. Guatemala
10. Huehuetenango
11. Izabal
12. Jalapa
13. Jutiapa
14. Quezaltenango
15. Retalhuleu
16. Sacatepéquez
17. San Marcos
18. Santa Rosa
19. Solalá
20. Suchitepéquez
21. Totonicapán
22. Zacapa

Esta ficha solo la debe de ver el maestro.





*Cada idioma maya se habla en diferentes departamentos en el siguiente listado es guía para el maestro.

- **Xinka:** Santa Rosa y Jutiapa
- **Garífuna:** Izabal
- **Achi':** Baja Verapaz
- **Akateko:** Huehuetenango
- **Chuj:** Huehuetenango
- **Chi'orti':** Chiquimula y Zacapa
- **Itza':** Peten
- **Ixil:** Quiche
- **Kaqchikel:** Baja Verapaz, Chimaltenango, Escuintla, Guatemala,
- Sacatepéquez, Sololá, y Suchitepéquez
- **K'iche':** Quiche, Huehuetenango, Quetzaltenango, Retalhuleu,
- Sololá, Suchitepéquez, Totonicapán, San Marcos y Chimaltenango
- **Mam:** Huehuetenango, Quetzaltenango y San Marcos

- **Mopán:** Petén
- **Popfí:** Huehuetenango
- **Poqomam:** Guatemala, Jalapa y Escuintla
- **Pogomchi':** Alta Verapaz, Baja Verapaz y Quiché
- **Q'anjob'al:** Huehuetenango
- **Q'eqchi':** Alta Verapaz, Petén, Quiché y Izabal
- **Sakapulteko:** Quiché
- **Sipakapense:** San Marcos
- **Tektiteko:** Huehuetenango
- **Tz'utujil:** Sololá y Suchitepéquez
- **Uspanteko:** Quiché





• K'iche'

• Mam

• Mopán

• Poptí

• Poqomam

• Poqomchí

• Q'anjob'al

• Q'eqchi'

• Sakapulteko

• Akateko

• Chuj

• Chi'orti'

• Itza'

• Ixil

• Kaqchikel

• Xinka

• Garífuna

• Achi'



• Sipakapense

• Tektiteko

• Tz' utujil

• Uspanteko



El Volcán Tajumulco se encuentra en el departamento de San Marcos, en el occidente de la República de Guatemala. Es el volcán con mayor altura en Centroamérica.

Tiene una altura de 4 220 metros sobre el nivel del mar. Otra característica principal es que tiene 2 cumbres. La mayor está a 4 200 msnm y se encuentra por el lado suroeste, mientras que la menor "llamada Cerro Concepción" hacia el lado sureste, cuenta con 4 100 msnm.

El volcán Tacaná es uno de los volcanes de la Sierra Madre y es el segundo más alto de Guatemala. Se encuentra ubicado entre México y Guatemala, en el departamento de San Marcos.

El volcán se encuentra a 4,092 metros sobre el nivel del mar. Cuenta con diferentes tipos de ecosistemas: selva alta, bosques de pino, selva de niebla y zacatonales.

El Volcán de Agua es uno de los más altos y visitados colosos de Guatemala. Cuenta con una altura de 3,766 metros sobre el nivel del mar y se encuentra ubicado entre los departamentos de Sacatepéquez y Escuintla. El nombre con el que los indígenas solían llamar a este volcán es Hunahpú. Este nombre proviene de la mitología maya, del Popol Vuh. Hunahpú era hermano de Ixbalanqué, hijo del dios Hunahpú e Ixquic.

El volcán Acatenango, encuentra extinto, es decir, que ya no presenta actividad que involucre erupciones de lava. Cuenta con una altura de 3976 metros sobre el nivel del mar.

Este coloso tiene dos picos o cumbres y es el hermano gemelo del volcán de Fuego. La cima principal "que queda al sur" es llamado Pico Mayor o Central a 3976 msnm. Mientras que el pico norte tiene el nombre de Yepocapa, Tres Hermanas o Tres Marías y se encuentra a 3800 msnm

El Volcán Zunil se encuentra ubicado entre los departamentos de Quetzaltenango y Sololá, caracterizándose por sus bellas vistas. Perteneció a la generación geológica más antigua de los volcanes en Guatemala.

Altura: 3,542 metros sobre el nivel del mar.

Zunil no posee un cráter y por esta razón por muchos años fue considerado una montaña.

El volcán Santa María, ubicado en el departamento de Quetzaltenango, Guatemala, brinda una hermosa vista. Volcán Santa María: 3,772 metros sobre el nivel del mar.





El **Volcán Santo Tomás** está ubicado entre los departamentos de Quetzaltenango, Suchitepéquez y Solalá. Aunque figura en la lista de volcanes, también ha sido considerado un **accidente orográfico**. Tiene una **altura** máxima en la cima de 3,505 metros sobre el nivel del mar.

El **Volcán Atitlán** se encuentra en la República de Guatemala, entre los departamentos de Solalá y Suchitepéquez. Tiene una altura de aproximadamente 3,537 msnm. La cúspide tiene un cráter de unos 250 m de diámetro y de unos 50 m de profundidad, abierto hacia el sur y rodeado por hendiduras y grietas concéntricas, de las cuales emanan débiles fumarolas. Hacia el norte y este se encuentra una pequeña planicie en la cima, donde está otra depresión cratérica de igual tamaño.

El **Volcán Cerro Quemado** se encuentra entre el municipio de Quetzaltenango, del departamento del mismo nombre en la región occidental de la República de Guatemala. Es un volcán con una altura aproximada de 3,197 msnm. En la actualidad tiene actividad fumarólica que se presenta en varios sitios de su cima y sus faldas. Entre ellos están los baños termales ubicados en la calle principal del municipio de Almolonga. Además del lugar conocido como "Los Vahos" que saca vapor de este volcán.

El **Volcán Siete Orejas** se caracteriza por ser un estratovolcán que posee una larga caldera con un cráter hacia el sur, además de ser parte del paisaje del bello departamento de Quetzaltenango. Altura: 3,370 metros sobre el nivel del mar. Se tiene conocimiento que la última erupción de dicho volcán produjo una lluvia amplia de piedra pómez, ceniza y escombros que estructuró varias capas en las tierras de alrededor. De hecho, se estima que esto sucedió hace alrededor de 126,000 a 85,000 años.

El **Volcán San Pedro** se encuentra en el municipio de San Pedro La Laguna, del departamento de Solalá, en el occidente de la República de Guatemala. Además, posee una altura de 3,020 metros sobre el nivel del mar. Por su localización este volcán es uno de los tres guardianes del lago de Atitlán. De hecho, que se encuentra en la parte oeste del manto de agua. El nombre que los antepasados le daban al volcán es Choyjuyub que significa "cerro de la laguna".

El **volcán Tolimán** se encuentra localizado entre los municipios de San Lucas Tolimán y Santiago Atitlán, departamento de Solalá. Se le conoce por ser el gemelo del volcán de Atitlán. Cuenta con dos picos. El más alto está al sur, con una altura de 3,158 metros sobre el nivel del mar, mientras que el del norte posee una altura de 3,134 msnm. Es el gemelo del volcán Atitlán. Su unión se conoce como La Horqueta o Chanón.



El **Volcán Chicabal** se encuentra en el municipio de San Martín Sacatepéquez, departamento de Quetzaltenango, en la región occidental de la República de Guatemala. Tiene una altura aproximada de 2900 msnm. El volcán Chicabal es un cono bien formado, sumamente boscoso, húmedo, frío, generalmente cubierto de niebla. En el fondo de su cráter se encuentra el lugar sagrado la laguna Chicabal, que se puede rodear por los senderos.

El **volcán Alzatate** se ubica en el municipio de San Carlos Alzatate, departamento de Jalapa, que se encuentra en la región oriental de la República de Guatemala. Su altura es de aproximadamente 2050 msnm.

El **Volcán Lacandón** se encuentra ubicado en el municipio de Ostuncalco, departamento de Quetzaltenango. Actualmente, el territorio forma parte de un área protegida en Guatemala. El volcán posee una superficie que mide 5.016 hectáreas en total. Además, su cima se posiciona a una altura de 2.748 metros sobre el nivel del mar.

El **volcán Suchitán** se encuentra ubicado en el municipio de Santa Catarina Mita en el departamento de Jalapa, Guatemala. Se trata del tercer volcán más alto del oriente de Guatemala, ya que la parte más alta alcanza los 2.042 metros sobre el nivel del mar.

Aunque no tiene cráter visible, existen evidencias geológicas que indican que estuvo ubicado en una gran barranca al lado sureste de esta región. El volcán Suchitán fue declarado en 1999 **Parque Regional y Área Natural Recreativa**.

El **Volcán Jumay** es uno de los atractivos más bellos en el departamento de Jalapa, Guatemala. Además, según datos del Instituto Guatemalteco de Turismo es el volcán más alto del oriente del país. Altura: 2.176 metros sobre el nivel del mar.

El **Volcán Tecumburo** se encuentra ubicado en los municipios de Pueblo Nuevo Viñas, Taxisco y Chiquimullá, del departamento de Santa Rosa. Se trata de un complejo volcánico, es decir, que cuenta con varias cumbres y no solamente una. La altura de 1.840 msnm.



El **Volcán Culma** se encuentra localizado en municipio de Jutiapa, en el departamento de Jutiapa, en la región oriental de la República de Guatemala. Este es el volcán con menor altura, ya que cuenta con 1,027 metros sobre el nivel del mar.

El **volcán Santa María**, ubicado en el departamento de Quetzaltenango, Guatemala, brinda una hermosa vista. Los domos a su costado son llamados como volcán Sanfiaguito y su crecimiento causa interés como atracción turística. Volcán Santa María: 3,772 metros sobre el nivel del mar.

El **Volcán de fuego** se encuentra entre los departamentos de Chimaltenango, Escuintla y Sacatepéquez, en la República de Guatemala. Y se caracteriza principalmente por ser uno de los 3 volcanes activos del país. Tiene una altura aproximada de 3,830 metros sobre el nivel del mar. Esto lo hace el cuarto volcán más alto de Guatemala.

Quetzaltepeque

Este Volcán inactivo situado en el departamento de Chiquimula, en Guatemala. En esta población se conoce como el Cerro Chiramay. Se encuentra a una altitud de 1,903 msnm. Es un volcán inactivo, con una altitud de 1,904 msnm. Se encuentra a 14° 65' latitud norte y 89° 35' longitud oeste. Está formado por flujos de lava y una serie de orificios, posiblemente rejillas de ventilación.

El **Volcán de Pacaya** se encuentra en el municipio de San Vicente Pacaya, en el departamento de Escuintla, en la parte sur de la República de Guatemala. Este volcán está catalogado como parque nacional. Su altura ha cambiado por las constantes erupciones, se han registrado los 2,500 metros sobre el nivel del mar. Hizo erupción por primera vez hace aproximadamente 25,000 años y en 1996 se reactivó, después de casi un siglo de inactividad.

Tobón

Este es un hermoso volcán ubicado en el municipio de San Pedro Pinula, en Jalapa. Tiene una altura de 2087 msnm, no cuenta con un cráter visible pero la vista desde su cima es única.





Cuxilque

Este volcán se encuentra localizado en la zona del municipio de Totonicapán, Departamento de Totonicapán del País de Guatemala. Muchos lo reconocen como cerro, pero efectivamente es volcán cuaternario. Es un volcán que se encuentra a una altitud de 2,160 metros, 3,050 msnm.

El macizo volcánico es de forma cónica. Colinda al Oeste de la cabecera departamental y de la aldea Caxom. Al Sur de la aldea Xecanchavox. El volcán está ubicado al Norte del llano de Utina y al Este del río Samalá. El nombre Cuxilque es de origen k'iche' y es muy antiguo.

Iatb'ul: 1,716 msnm.

Estratovolcán localizado entre los departamentos de Jalapa y Jutiapa en Guatemala. Se encuentra a una altitud de 1716 msnm.

Está catalogado como un estratovolcán, es decir, compuesto por múltiples capas de lava endurecida, piroclastos alternantes (surridos por una alternancia de épocas de actividad explosiva y de corrientes de lava fluida) y ceniza volcánica.

La cumbre del volcán está cubierta parcialmente de bosque y cortada por un largo cráter de erosión que se extiende en dirección del noreste hasta la base del macizo

San Antonio

Dicha formación posee una altura de aproximadamente 2,550 metros sobre el nivel del mar.

Esto lo convierte en un volcán de poca altura y muy fácil de ascender.

Volcán Jumaytepeque, ubicado en Santa Rosa, cuenta con una altura de 1815 msnm, es un sitio perfecto para apreciar una vista única. Lo mejor de todo es que su dificultad es baja, ya que tardarás aproximadamente 1 hora en ascender y otra en descender.

El volcán cuenta con un cráter profundo y en su cima va a observar una torre en forma de cruz que indica la altura en la que estarás.

Cruz quemada: 1,690 msnm

Este lindo volcán se encuentra ubicado en el municipio de Santa María Ich'uatán, departamento de Santa Rosa, Cruz Quemada cuenta con una altura de 1,690 msnm y te llevará aproximadamente una hora subirlo.

El Volcán Moyuta se encuentra ubicado en el municipio de Moyuta, departamento de Jutiapa Guatemala, con una altura de 1,662 metros sobre el nivel del mar, siendo un volcán no tan alto pero no menos atractivo, aunque cuenta con un poco más de complicaciones al momento de querer realizar alguna actividad.



Cerro Redondo: 1.267 msnm.

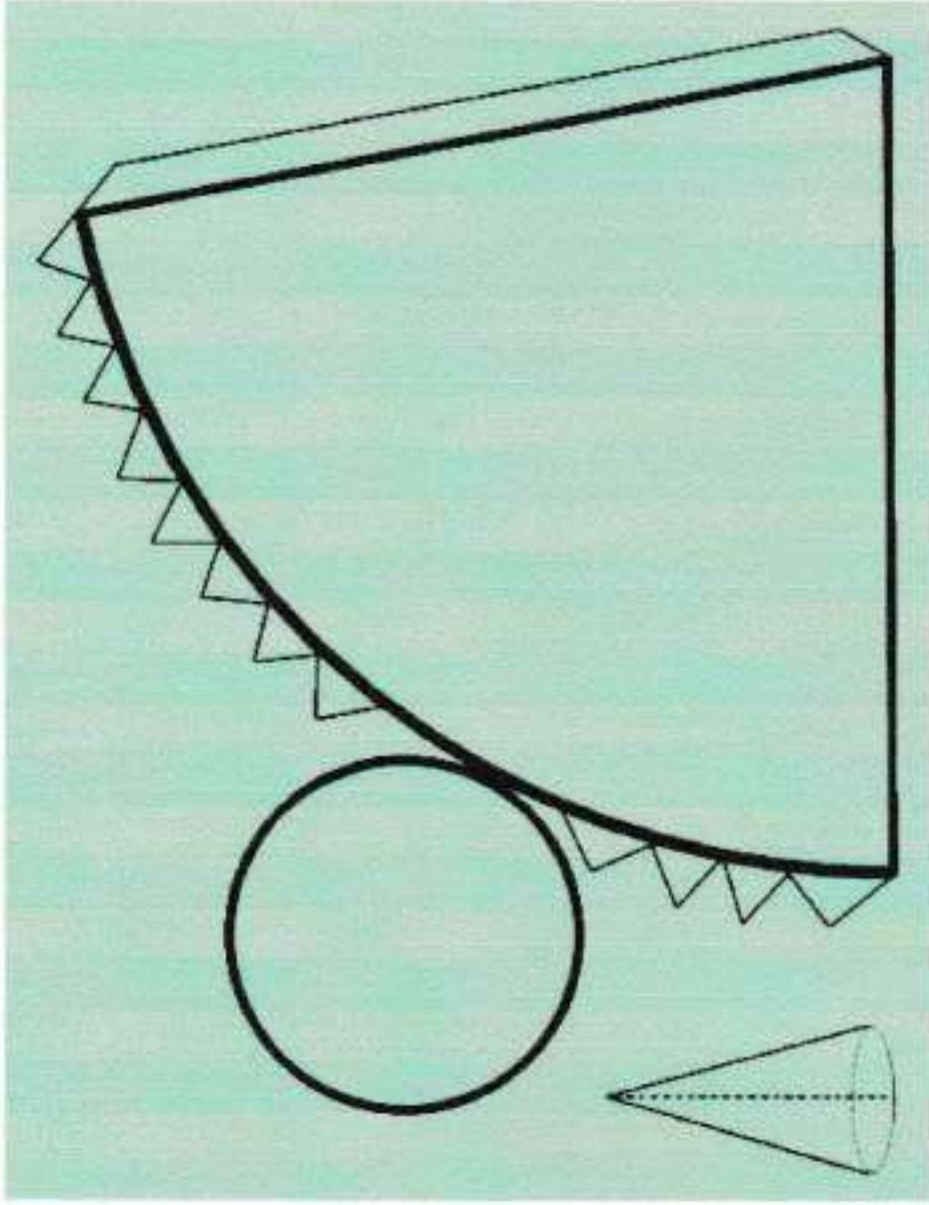
Pequeño volcán situado en la finca de su mismo nombre, en municipio de Barberena, Departamento de Santa Rosa, Guatemala. Se encuentra a una altitud de 1267 metros sobre el nivel del mar.

Este es un pequeño volcán que puede subirse desde la finca Cerro Redondo.

El volcán Monterrico se encuentra ubicado en el municipio de Agua Blanca, departamento de Jutiapa. Altura: 1,285 metros sobre el nivel del mar.

Nació de la erupción que creó el volcán de Ipala, el cual se encuentra en las cercanías de este destino natural. Algunas teorías explican que se trata de un volcán parásito formado por estratos. Se desconoce la última vez que estuvo activo.





*Debes replicarlos por el número de volcanes, grupo que tengas y tamaño puedes variarlos.





Lago de Atitlán, Sololá

El lago de Atitlán está ubicada en el departamento de Sololá y es considerado como el único lago volcánico de Guatemala y el más bello del mundo

Lago de Amatitlán, Guatemala

El lago de **Amatitlán** pertenece al municipio de **Ademós**, está situado sobre la **Sierra Madre**.

Lago de Izabal, Izabal

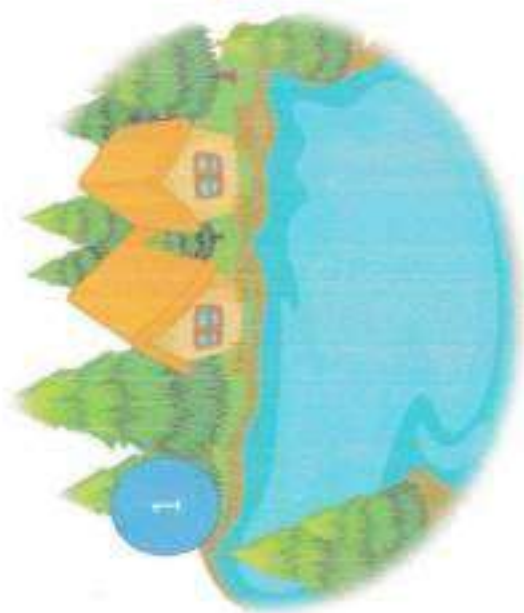
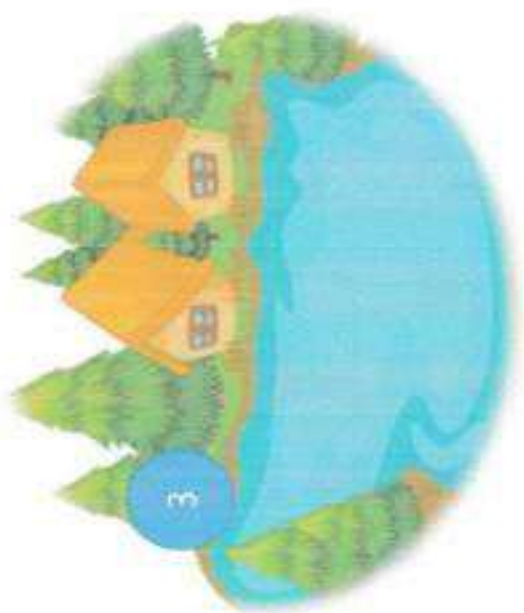
El lago de **Izabal** pertenece al departamento de Izabal y es el más grande que posee Guatemala. Está situado sobre la Sierra de Santa Cruz y la Sierra de las Minas.

Lago Petén Itzá, Petén

El Lago Petén Itzá está dentro del departamento de Petén. Es considerado como el segundo más grande de Guatemala, después del Lago de Izabal. Una de las características más notorias es que está rodeado de bosque húmedo tropical.

Lago Golfeete, Izabal

El lago Golfeete está dentro del municipio de Livingston, en Izabal. Este lugar también es conocido como Izabalito. Es importante por ser de la parte más ancha de la cuenca del Parque Nacional Río Dulce donde se puede avistar manatíes.





1. Culco

2. Selegua

3. Nentón

4. Pojóm

5. Ixcán

6. Xaolbal





7. Salina

8. La Pasión

9. Usumacinta

10. San Pedro

11. Coatlán

12. Suchiate





13. Naranja

14. Ocosingo

15. Samalá

16. Sis-Icán

17. Nahualate

18. Atitlán





19. Madre Vieja

20. Coyolate

21. Acomé

22. Achiguate

23. María Linda

24. Paso Hondo





25. Los Esclavos

26. Paz

27. Ostua Guija

28. Olopa

29. Río Grande
de Zacapa

30. Motagua





31. Río Dulce

32. Polochic

33. Cahabón

34. Sastún

35. Mopán Belice

36. Río Hondo

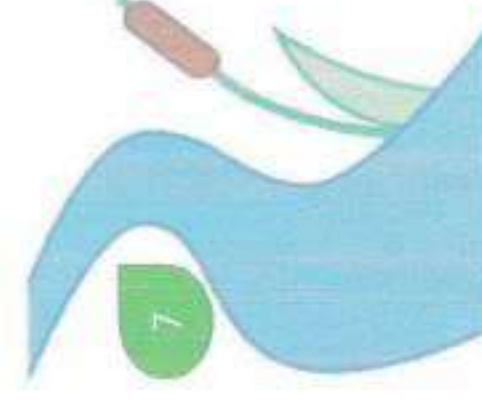
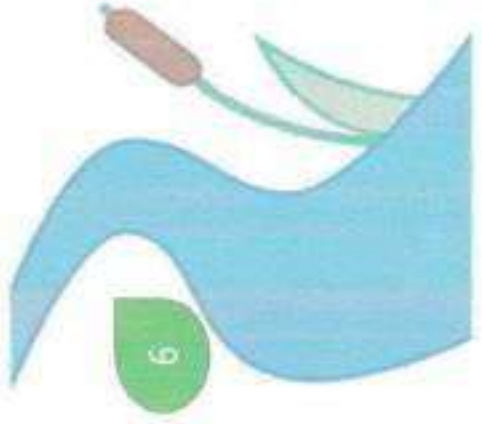
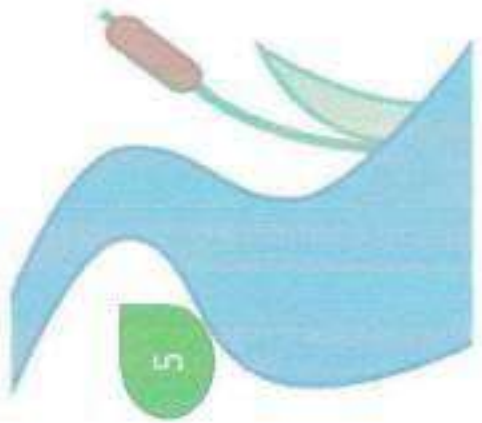
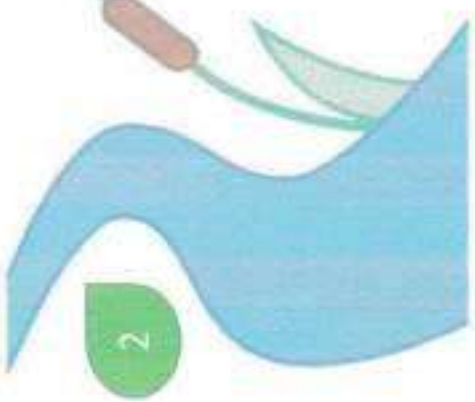
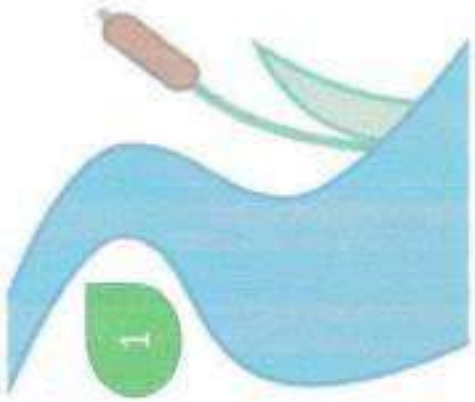


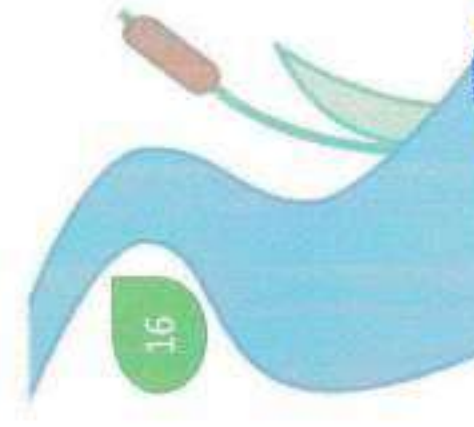
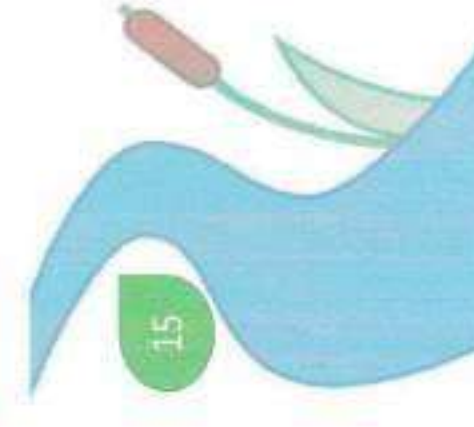
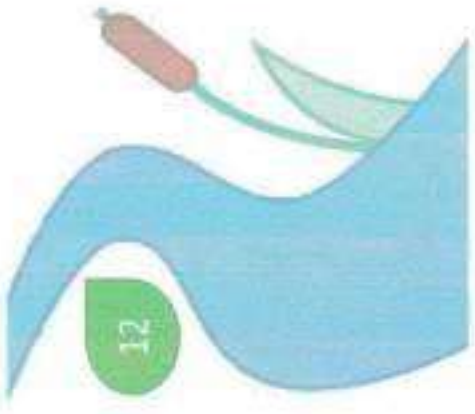
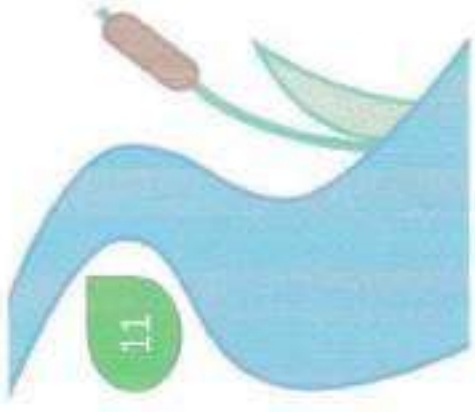
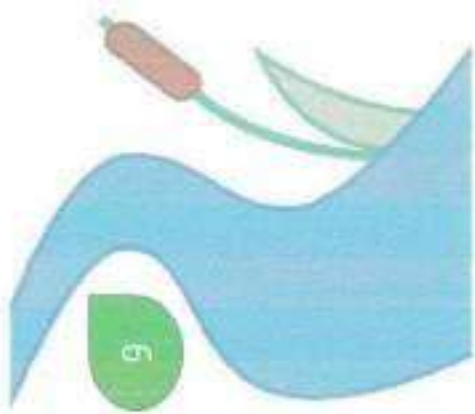


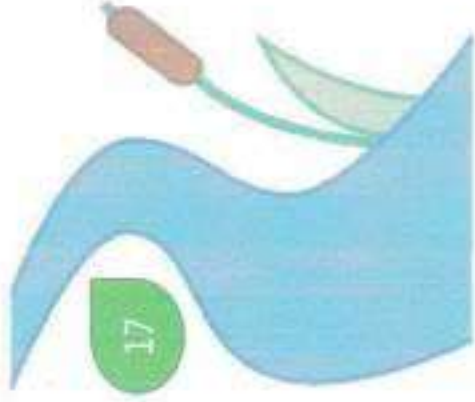
37. Moho

38. Temash









17



18



19



20



21



22



23

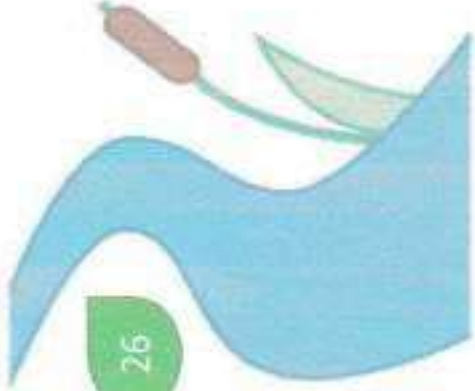


24

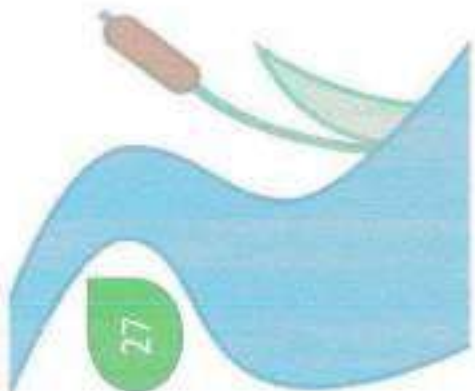




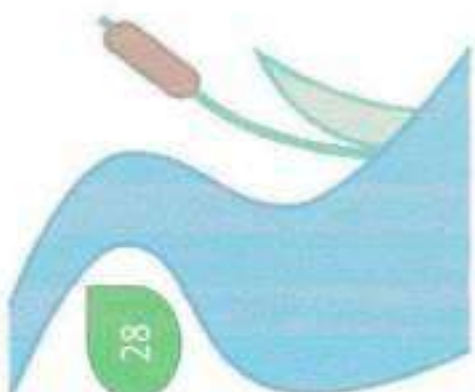
25



26



27



28



29



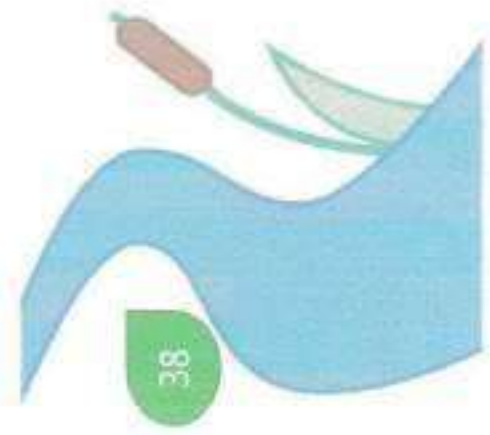
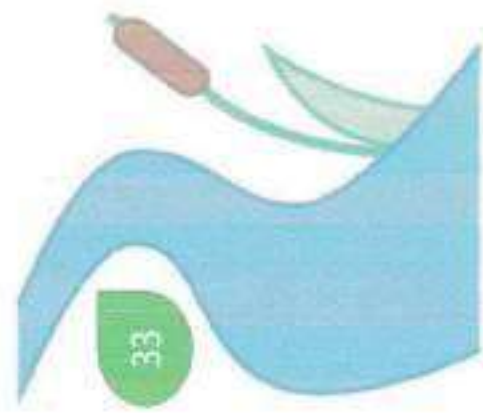
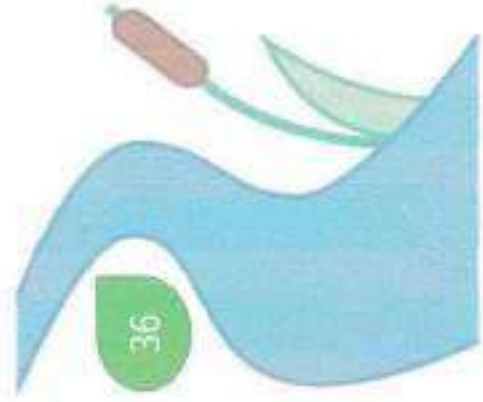
30

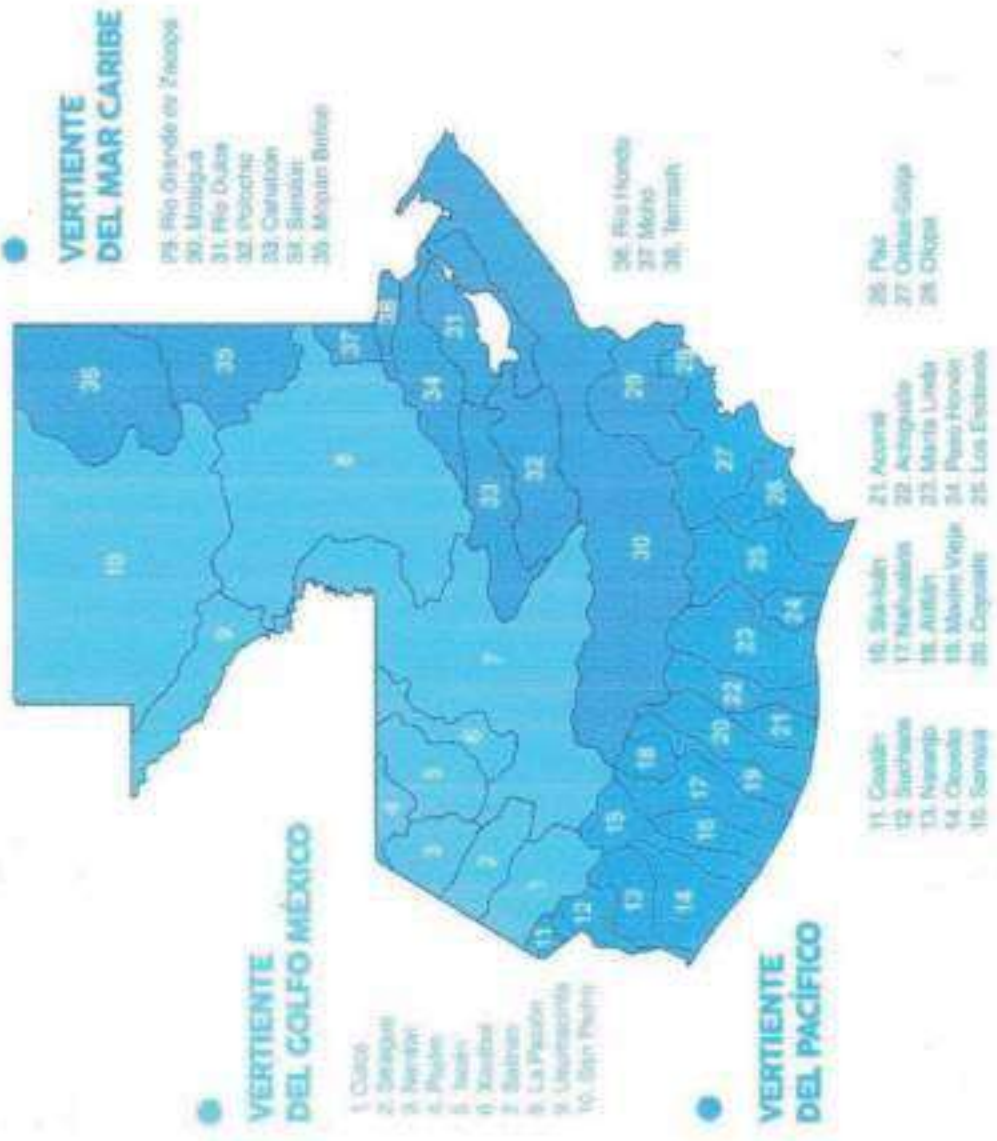


31



32

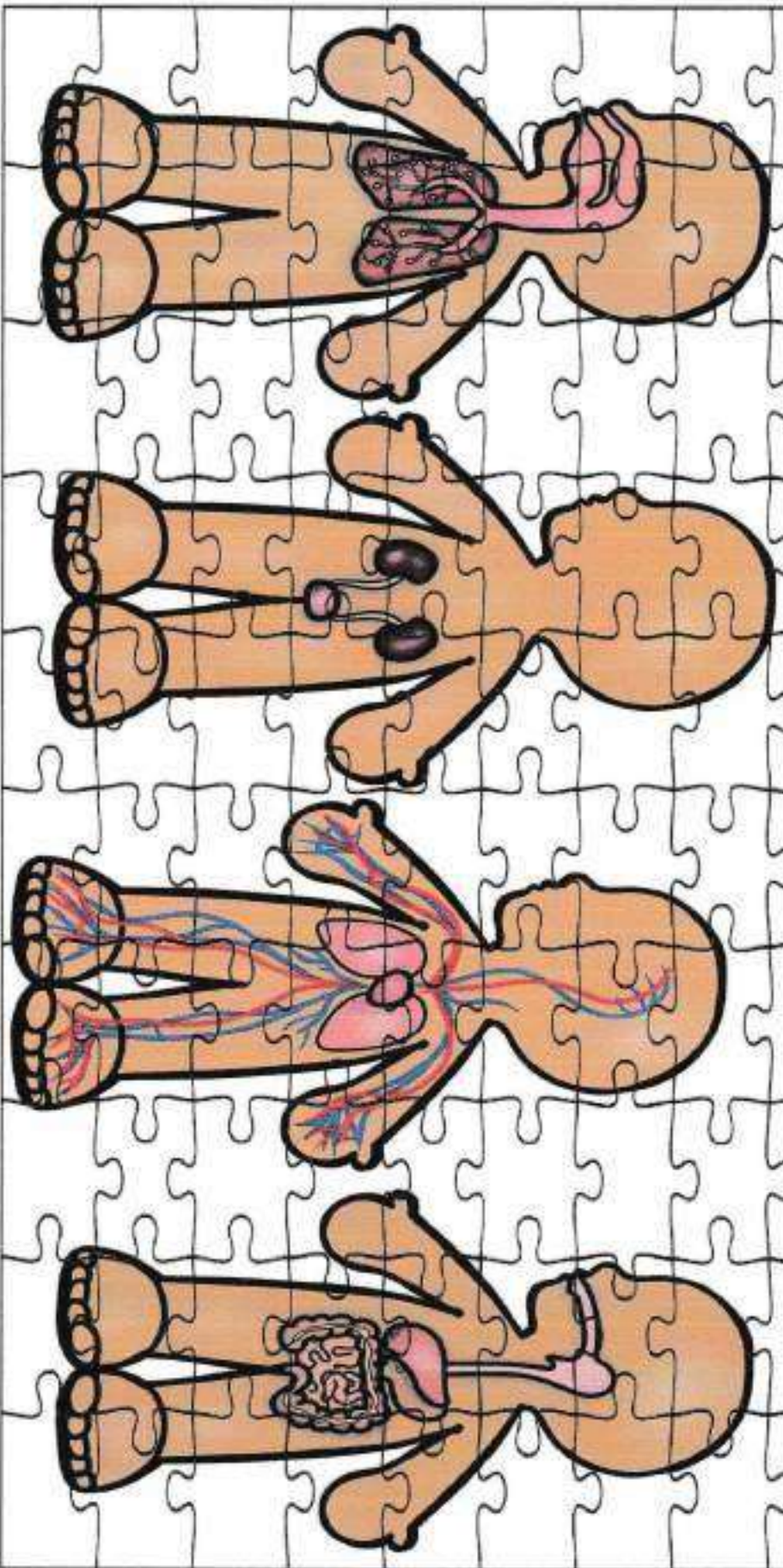




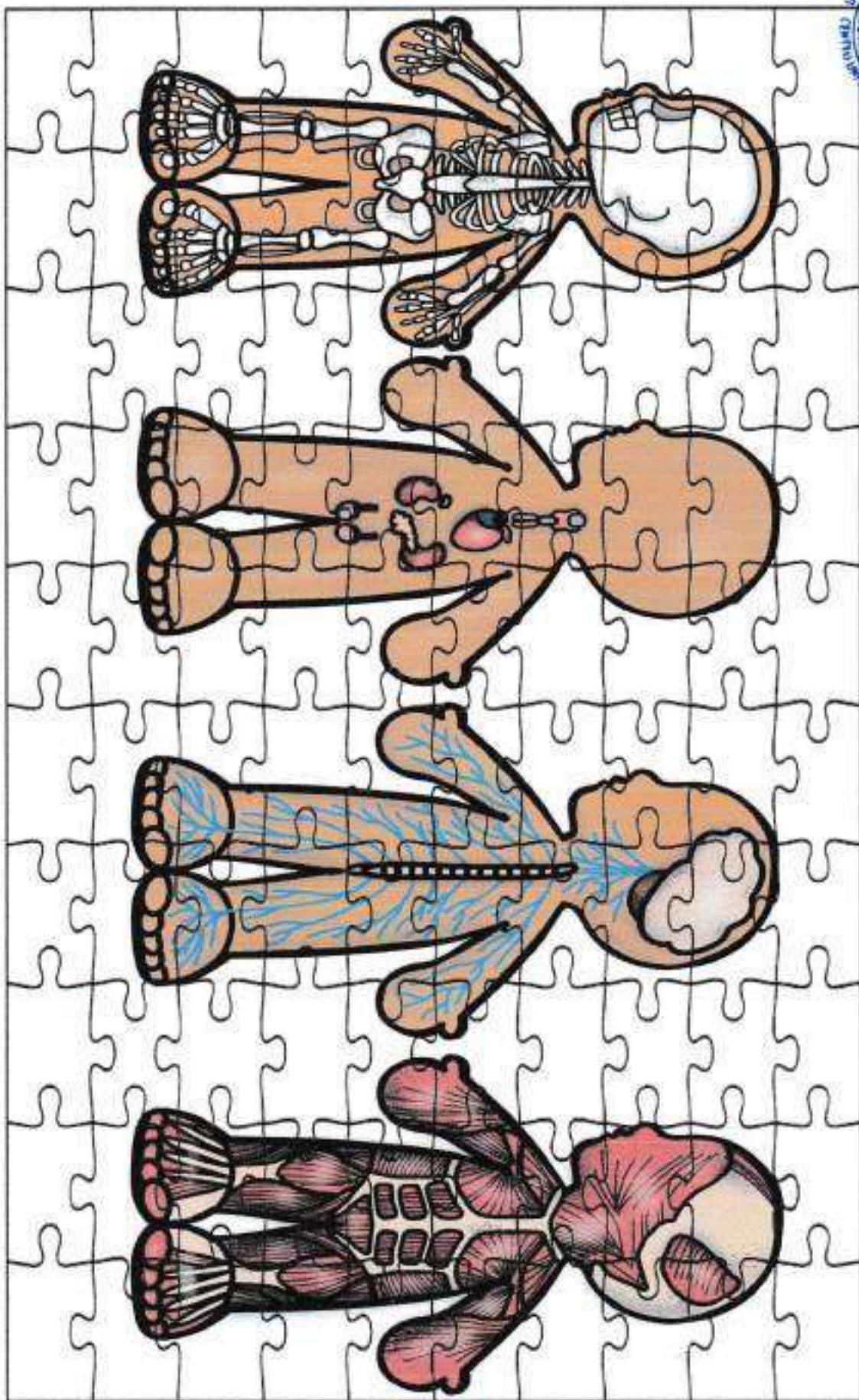
*Es la guía para el docente, se la puedes mostrar al alumno y hacer una varias del juego.



SISTEMAS DEL CUERPO HUMANO



Pega aquí



- Sistema óseo
- Sistema muscular
- Sistema nervioso
- Sistema respiratorio
- Sistema circulatorio
- Sistema endocrino
- Sistema excretor
- Sistema digestivo



EL CUERPO humano

Programa de Educación Primaria
Módulo de Ciencias

<http://www.imageneseducativas.com/>



SISTEMA ÓSEO

En el interior de nuestro cuerpo se encuentran los huesos. Los huesos son rígidos y duros, y se unen entre sí en las articulaciones.

El conjunto de todos los huesos forman el esqueleto. El esqueleto sostiene el peso de nuestro cuerpo.

Programa de Educación Primaria
Módulo de Ciencias

<http://www.imageneseducativas.com/>



APARATO DIGESTIVO

Los seres humanos necesitamos alimentarnos para que la comida aporte energía a todo el cuerpo y desechar lo que no necesita.

El aparato digestivo es el que realiza este trabajo que se llama digestión. Se encargará de extraer los nutrientes y trasladarlos al aparato circulatorio para que los distribuya a todas las partes del cuerpo.

Programa de Educación Primaria
Módulo de Ciencias

<http://www.imageneseducativas.com/>





SISTEMA MUSCULAR

Los músculos se encuentran bajo la piel, recubren el esqueleto y dan forma a nuestro cuerpo.

Los músculos son blandos y elásticos: se pueden encoger y estirar. De este modo, tiran de los huesos y permiten que movamos nuestro cuerpo.



<http://www.imageneseducativas.com/>



APARATO RESPIRATORIO

Para vivir necesitamos tomar oxígeno del aire. Cuando respiramos, tomamos el aire por la nariz o por la boca.

Luego, el aire pasa por un tubo llamado tráquea y llega a los pulmones, que son una especie de bolsas que tenemos en el interior de nuestro cuerpo.

A continuación, expulsamos el aire que hay en los pulmones y tomamos el aire de nuevo.



<http://www.imageneseducativas.com/>



APARATO CIRCULATORIO

El aparato circulatorio sirve para llevar los alimentos y el oxígeno a las células, y para recoger los desechos que se han de eliminar después por los riñones, en la orina, y por los pulmones.

La sangre está circulando constantemente. Además, el aparato circulatorio también interviene en las defensas del organismo, regula la temperatura corporal, transporta hormonas, etc.



<http://www.imageneseducativas.com/>





SISTEMA NERVIOSO

Es el sistema más complejo y sofisticado del cuerpo. Tiene la importante misión de regular y coordinar las funciones y actividades del cuerpo.

Una de sus particularidades es que las células que la forman, carecen de capacidad regenerativa.

Esta formado por Sistema nervioso central.

con encéfalo y la médula espinal.

Sistema nervioso periférico, con nervios.

<http://www.imagenes-educativas.com/>



Imagenes Educativas



APARATO REPRODUCTOR

El aparato reproductor femenino, está formado por los órganos genitales internos (ovarios, trompas de Falopio, útero y vagina) y los órganos genitales externos: o vulva



Imagenes Educativas

El aparato reproductor masculino, está formado por los órganos genitales internos (testículos, conductos deferentes, vesículas seminales, uretra y próstata) y los órganos genitales externos



<http://www.imagenes-educativas.com/>



APARATO EXCRETOR

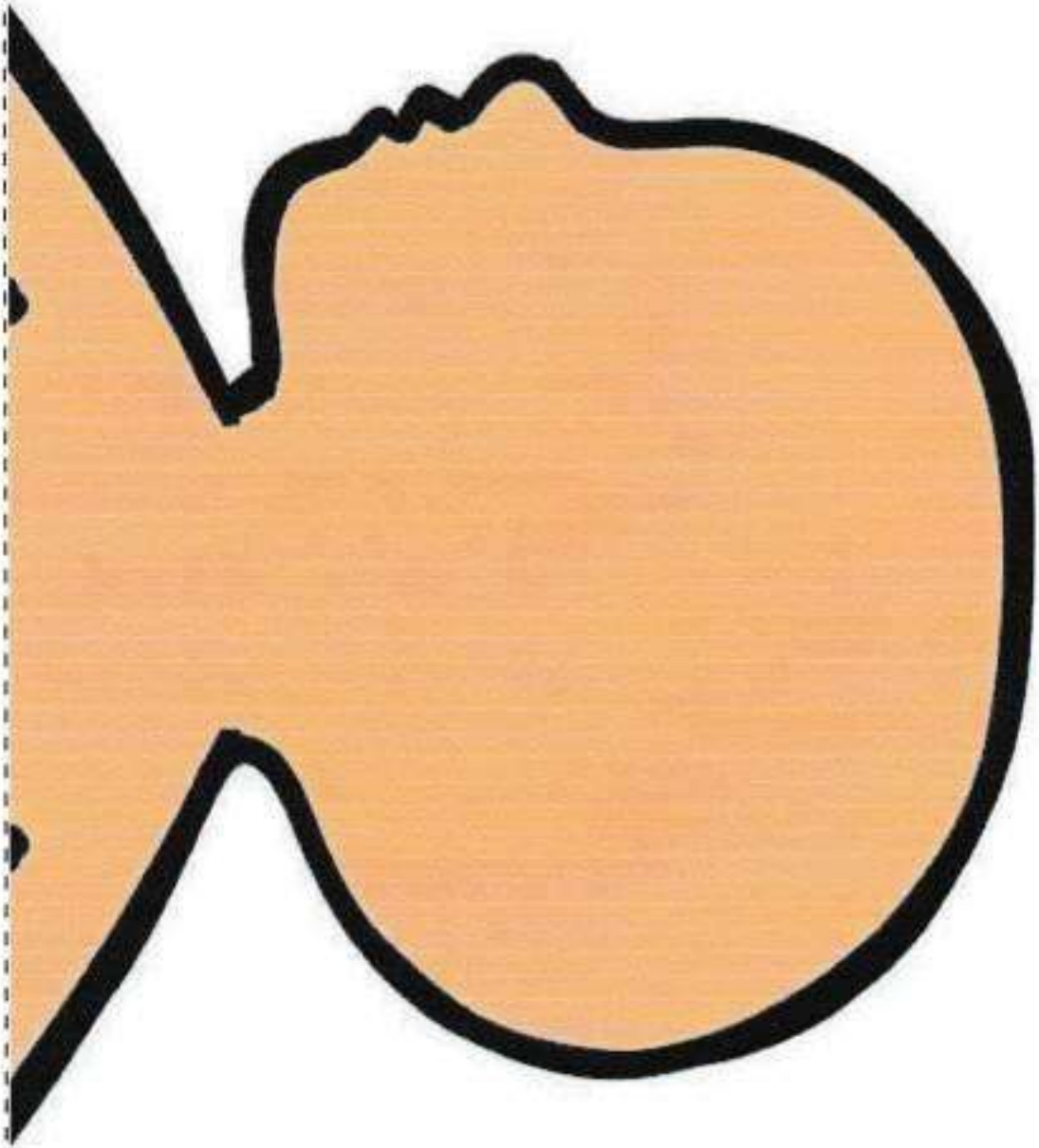
El aparato excretor está formado por el sistema o aparato urinario y por las glándulas sudoríparas.

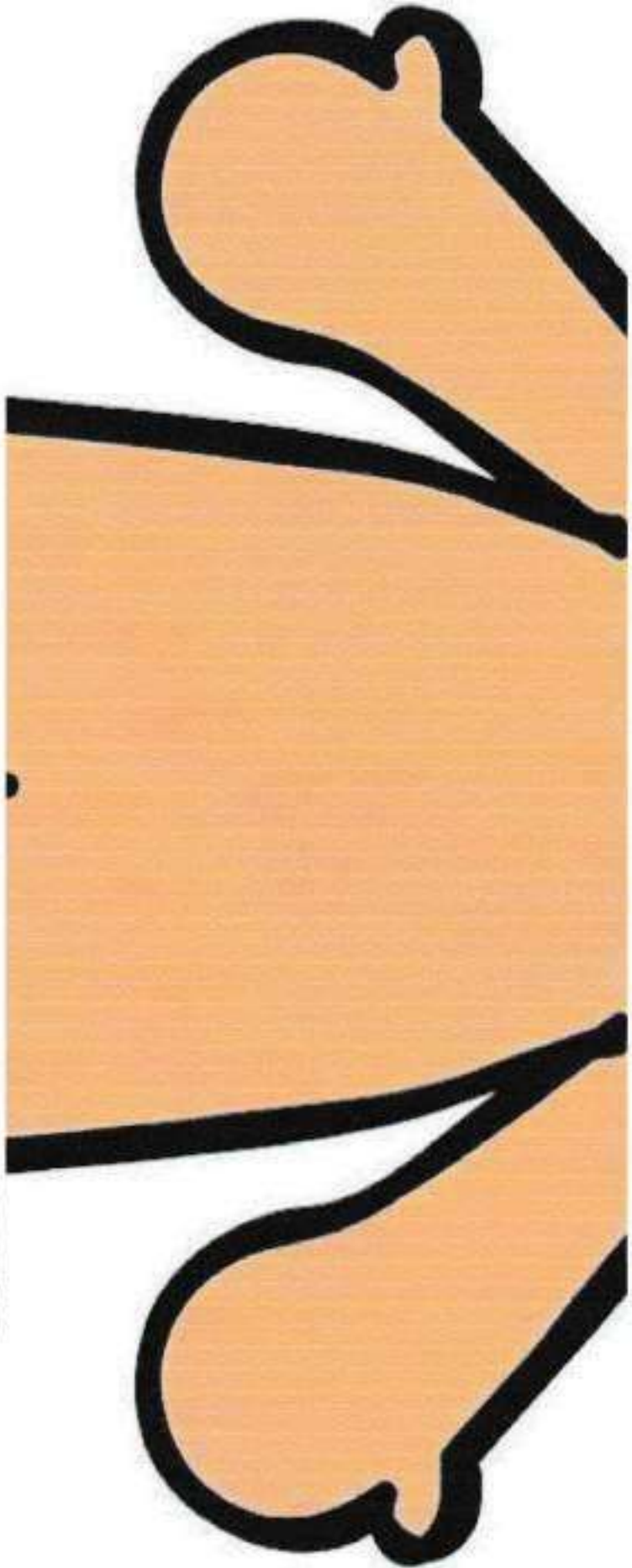


El aparato urinario es el conjunto de órganos que producen y excretan orina, el principal líquido de desecho del organismo. El aparato urinario humano consta de los riñones, los uréteres, la vejiga urinaria y la uretra.



<http://www.imagenes-educativas.com/>

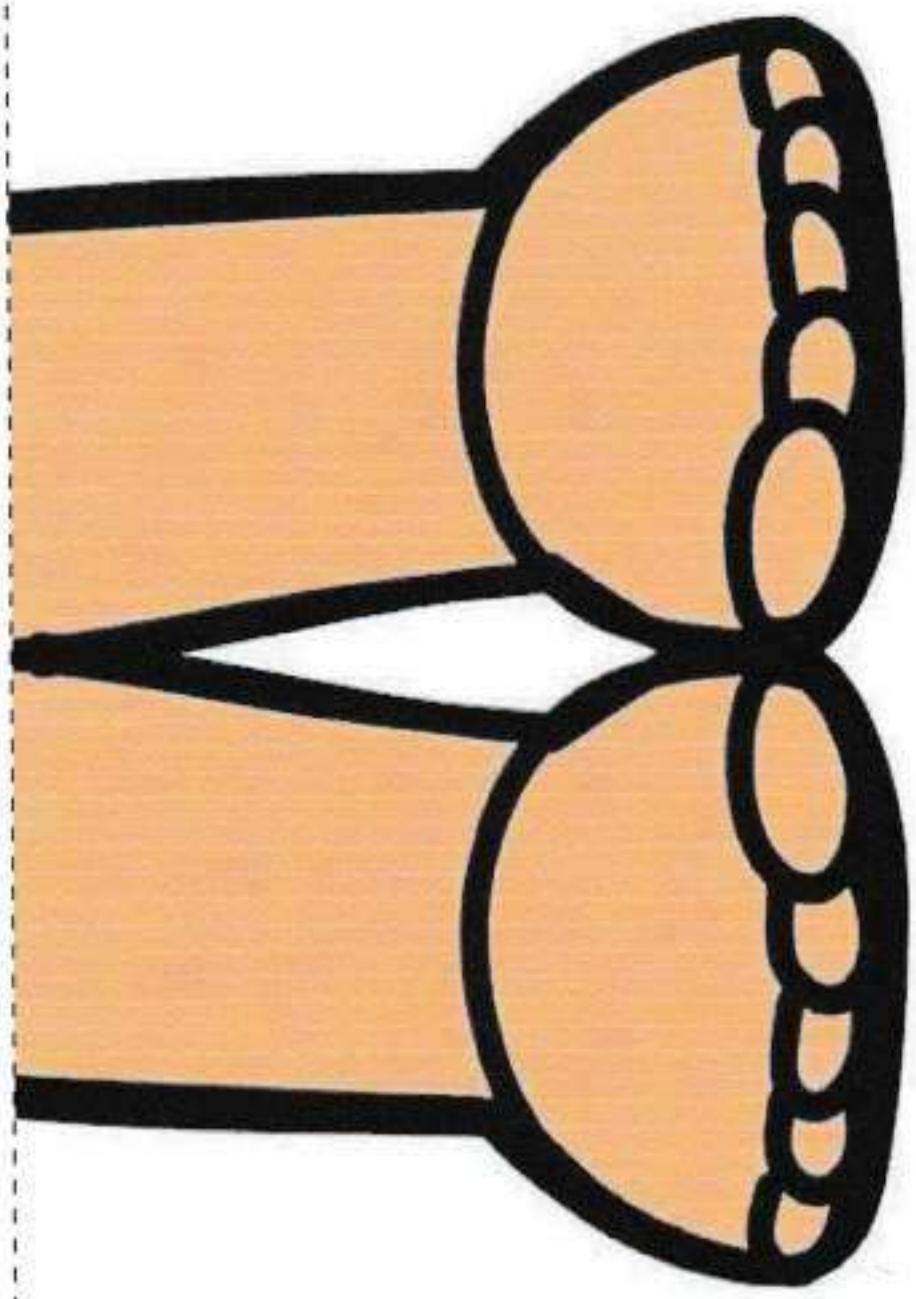


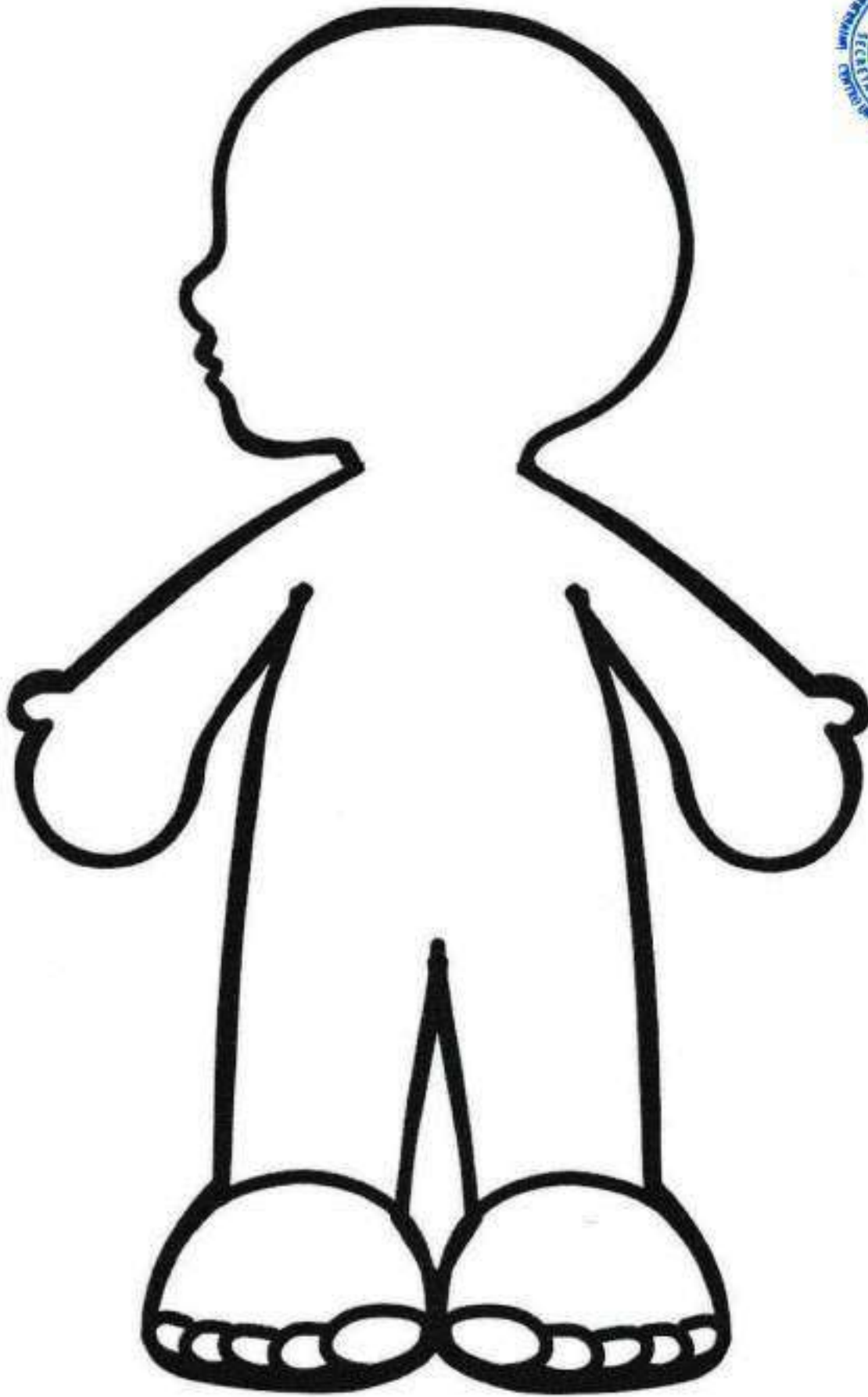


Pega aquí

Pega aquí



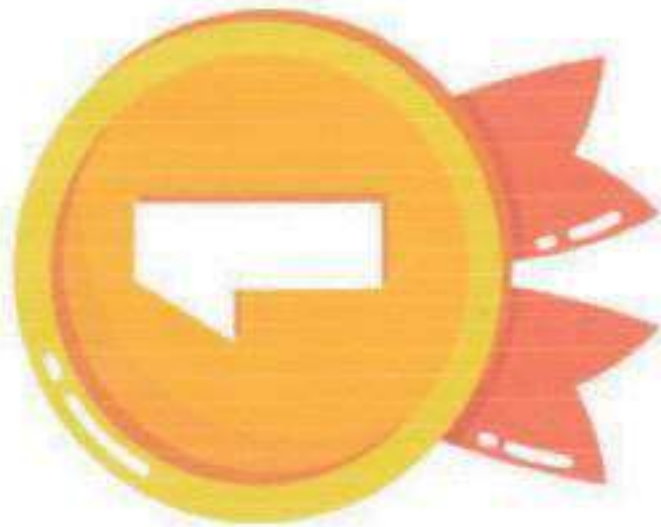




*Puedes armar el cuerpo de rompecabezas o ampliar esté.



Premios





100 pts.

500 pts.

800 pts.

1,000
pts.

5,000
pts.

10,000
pts.

50 pts.

25 pts.

10 pts.

50,000
pts.

600 pts.

9,000
pts.





Tablero de puntos



Alumnos	Nivel	Puntos	10	25	50	100	1,000	10,000	50,000	Total





BIBLIOGRAFÍA



Borrás, G.O (2015) Fundamentos de la gamificación. Madrid, España: Gabinete de la Tele-Educación de la Universidad Politécnica de Madrid.

Foncubierto, J.M, y Rodríguez. (2014). Didáctica de la gamificación en la clase de español. Editorial Edinumen, 1(1), 1-8.

Pedraz, P (2019). Aprender Jugando. Barcelona, España: Penguin Random House Grupo Editorial.

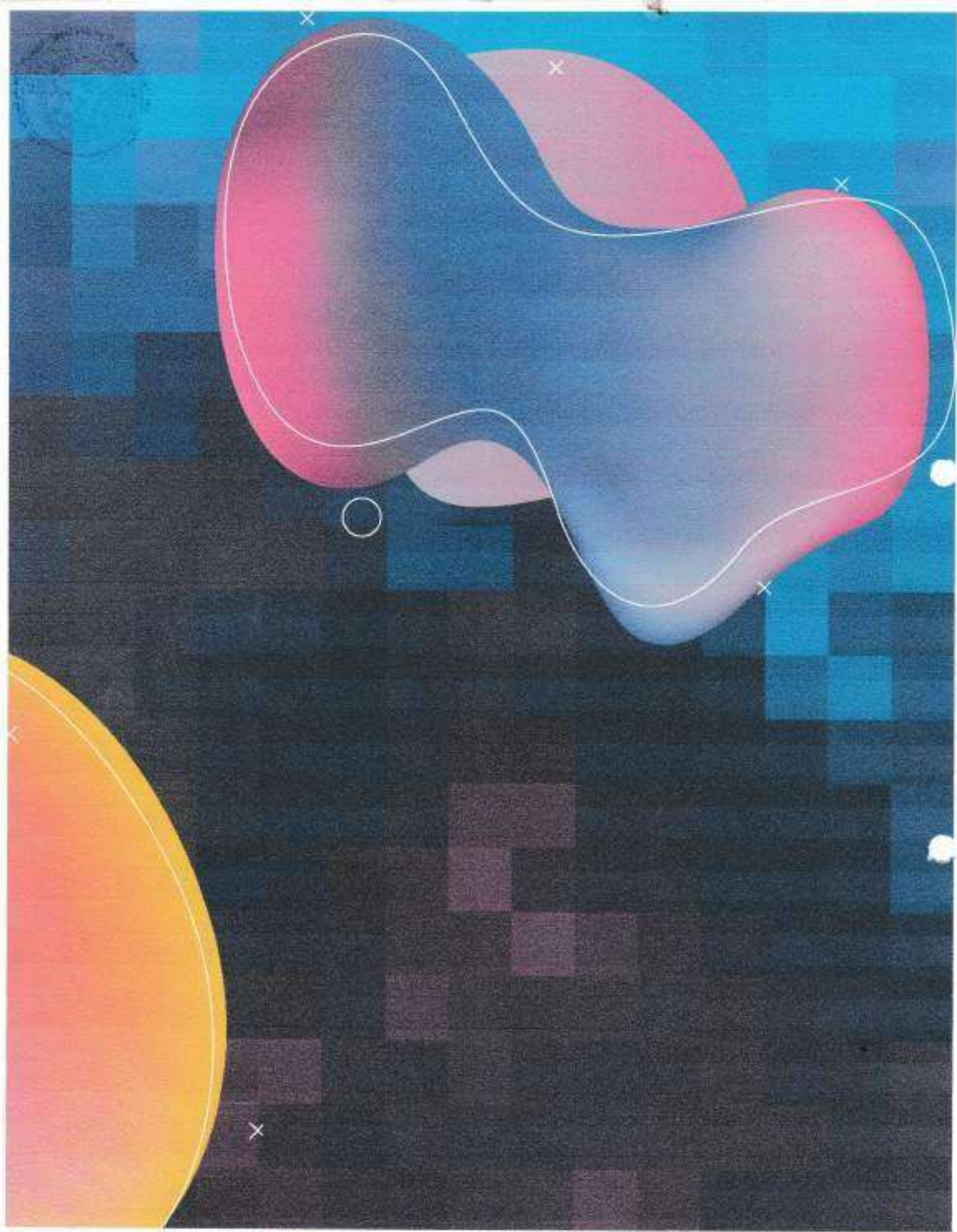
Romero, G. (2015). Como aplicar el aprendizaje basado en juegos en el aula. Infografía: aulaplaneta. Editorial Planeta S.A.U. Recuperado de <https://www.aulaplaneta.com/2015/11/28/infografias/como-aplicar-la-gamificacion-en-el-aula/>

Rodríguez, F. y Santiago, R. (2015) Gamificación. Como motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula. Barcelona, España: Editorial Océanos S.L.U.

Telefónica Educación Digital. (2020). Introducción a las mecánicas del juego. MOD2. Recuperado de: <https://www.fundaciontelefonica.com/educacion/profuturo/>









Plan de diagnóstico

- **Identificación de la institución**

Nombre: Escuela Tipo Federación Miguel Hidalgo y Costilla.

Dirección: 1a. Calle 10-57 Zona 3, Chimaltenango

- **Identificación del responsable del proyecto**

Devora Beatriz Jerónimo Quiñonez

- **Objetivos**

Generales

Diagnosticar el estado actual de la Escuela Tipo Federación Miguel Hidalgo y Costilla del departamento de Chimaltenango, para aportar una solución a su mayor carencia.

Específicos

Redactar instrumentos para obtener la información del diagnóstico.

Entrevistar al encargado de la Escuela Tipo Federación Miguel Hidalgo y Costilla.

Realizar una observación de las instalaciones de la Escuela Tipo Federación Miguel Hidalgo y Costilla

- **Actividades**

Reconocer el plan de diagnóstico para poder llevarlo a cabo en la institución.



Realizar un diario para tener registro de la observado.

Solicitar la autorización al encargado de la institución.

Elaborar los instrumentos que se requieren para elaborar el diagnóstico.

Hacer visita a la institución para observar la institución y su situación.

Realizar entrevista al encargado de la institución.

Realizar el informe del diagnóstico.

- **Técnicas de investigación**

Observación

Entrevista

- **Recursos**

Humanos:

Asesor

Estudiante Epesista

Personal encargado de la institución

Financiero:

Los gastos del EPS serán a cargo por el estudiante Epsistas.

- **Materiales**

Papel

Lápices

Cuaderno

Computadora

Impresora



• **Presupuesto**

No.	Materiales	Cantidad	Valor
1	Material impreso	3	Q.15.00
2	Hojas	20	Q. 5.00
3	Cuaderno	1	Q. 4.50
4	Lápices	3	Q. 7.50
5	Trasporte	10	Q. 80.00
Total			Q. 112.00

• **Cronograma**

No.	Actividades	Agosto	
		17 al 21	24 al 28
1.	Solicitar al encargado la autorización para realizar el diagnostico.	X	
2.	Revisión del diagnostico		X
3.	Elaborar instrumentos para el diagnóstico.	x	
4.	Segunda revisión del plan del diagnóstico e instrumentos		X
5.	Entrevista con el encargado de la Escuela Tipo Federación Miguel Hidalgo y Costilla	X	
6.	Registrar en el diario todo lo observado	X	X
7.	Realizar el diagnostico		X



- **Metas**

- ✓ Recolectar datos verídicos de la institución para realizar el diagnóstico.
- ✓ Adquirir información para poder deducir los problemas para importantes y de mayor demanda.
- ✓ Identificar el problema con mayor priorización.
- ✓ Ejecutar los instrumentos para el diagnóstico.

- **Evaluación**

El diagnóstico se evaluará por listas de cotejo, con los instrumentos elaborados con anterioridad.



UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
CENTRO UNIVERSITARIO DE CHIMALTENANGO



Entrevista:

1. ¿Se cuenta con los recursos necesarios para operar en las diferentes actividades administrativas?
2. ¿Se cuenta con los recursos necesarios para operar en las diferentes actividades educativas?
3. ¿Cuenta la institución con un manual de funciones?
4. ¿Cuenta la institución con un manual de registros y controles?
5. ¿Cuenta la institución con un laboratorio de computación?
6. ¿Cuenta la institución con libros de texto para las diferentes asignaturas? ¿Cuáles?
7. ¿Qué métodos se utilizan en la enseñanza-aprendizaje para mejorar la educación de los estudiantes?
8. ¿Cuál es el número actual de empleados?
9. ¿Cuál es la forma de contratación del personal?
10. ¿La institución cuenta con instalaciones propias?
11. ¿La institución cuenta con servicios sanitarios suficientes para la población estudiantil?
12. ¿Cuenta con servicios sanitarios para las niñas? ¿Con cuántos?
13. ¿Cuenta con servicios sanitarios para los niños? ¿Con cuántos?
14. ¿Cuáles son las condiciones de los servicios sanitarios de niños y niñas?



Lista de cotejo

No.	Aspecto a observar	Si	No
1	La institución es accesible a todas las comunidades sin importar culturas, etnias o sectores religiosos.		
2	Posee organización administrativa o directiva interna para el buen funcionamiento.		
3	Posee organización administrativa o directiva externa para el buen funcionamiento.		
4	Posee organización o directiva de padres de familia.		
5	La ubicación de la institución se encuentra en un área geográfica de fácil acceso a las comunidades.		
6	Existen vías de fácil acceso que comuniquen a la institución con las comunidades.		
7	La institución es de tipo estatal.		
8	La institución es de tipo privada.		
9	Posee la institución historia de iniciación que incluya: origen, fundadores, organización y épocas especiales.		
10	La institución posee instalaciones propias		
11	La infraestructura de la institución es adecuada para el servicio que presta.		
12	La infraestructura de la institución se encuentra en buenas condiciones.		
13	Las instalaciones son adecuadas para la atención al público.		



14	La institución está debidamente organizada por áreas específicas para cada necesidad.		
15	Posee un área adecuada para atender al público.		
16	Cuenta con el mobiliario y equipo específico para cada área según la necesidad.		
17	Cuenta con servicio bibliotecario.		
18	Cuenta con servicios sanitarios.		
19	Cuenta con servicio de seguridad.		
20	Cuenta con recursos didácticos para los docentes.		
21	Las fuentes de financiamiento de la institución son propias.		
22	La institución recibe financiamiento del estado.		
23	Posee financiamiento cooperativo.		
24	Recibe donaciones de entidades no gubernamentales.		
25	Posee presupuesto general para el funcionamiento adecuado.		
26	Cuenta con servicio básicos.		
27	Cuenta con área específica para la contabilidad y cobros necesarios.		
28	Cuenta con personal administrativo.		
29	Cuenta con personal técnico.		
30	Cuenta con personal de auditoría.		



31	Cuenta con el personal docente especializado para cada una de las áreas.		
32	Atiende programas de educación especial.		
33	Utiliza el currículum educativo adecuado al nivel que atiende.		
34	Contextualiza el currículum educativo según sea la necesidad de la institución.		
35	El horario de entrada y salida de la institución es flexible.		
36	Utiliza horario específico para atención al público.		
37	Posee horario específico para el funcionamiento normal de la institución.		
38	La jornada de atención es matutina.		
41	La jornada de atención es vespertina.		
42	El material didáctico es financiado por parte de los docentes.		
43	Los alumnos cuentan con libros de texto.		
44	Los docentes utilizan diferentes técnicas didácticas para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.		
45	Las técnicas utilizadas son eficientes en el proceso enseñanza-aprendizaje.		
46	La metodología utilizada provee resultados efectivos.		
47	Atienden programas de educación especial.		
48	Existe evidencia de planeamiento en el proceso administrativo de la institución.		
49	Existen planes de contingencia.		



50	Está establecida la visión de la institución.		
51	Está establecida la misión de la institución.		
52	La institución cuenta con un organigrama.		
53	La institución posee manual de funciones.		
54	Hay evidencia de registro y control en la institución.		
55	Los miembros de la institución se reúnen regularmente para el intercambio de información y planeación de actividades.		
56	Existe libro de asistencia del personal de la institución que registre la entrada y salida en la institución.		
57	Hay evidencia de inventario de actividades planificadas y de las ejecutadas.		
58	Se evidencia la supervisión de actividades.		
59	Existe una persona encargada de supervisar las distintas actividades.		
60	Se utilizan instrumentos para supervisar las actividades y procesos de la institución.		
61	Se evidencia el trabajo en equipo de los miembros de la institución.		
62	Realizan actividades recreativas.		
63	Se percibe un buen ambiente de trabajo.		
64	Existe una buena relación entre administrativos y docentes.		
65	Existe una buena relación entre alumnos y docentes.		
66	Se evidencia respeto entre alumnos.		



67	Existe la participación de otras instituciones en el desarrollo de las actividades de la institución.		
68	Hay motivación para los alumnos por parte de los docentes.		
69	Hay monitoreo durante el receso para velar que todo funcione con normalidad.		
70	Durante el receso se evidencian buenas relaciones interpersonales entre alumnos.		



Lista de cotejo

Evaluación del perfil del proyecto

No.	Indicadores	Si	No
1.	El título del proyecto describe el propósito del mismo.	X	
2.	Se explica con claridad la importancia del proyecto.	X	
3.	Los objetivos del proyecto son realizables.	X	
4.	Son cuantificables las metas trazadas.	X	
5.	Son realistas las metas del proyecto.	X	
6.	Se especifica quienes son los beneficiarios del proyecto.	X	
7.	Se especifican las fuentes de financiamiento.	X	
8.	Se describen los rubros utilizados dentro del presupuesto.	X	
9.	Son suficientes los recursos disponibles.	X	
10.	Hay relación entre las partes que conforman el perfil del proyecto.	X	



Lista de cotejo

Evaluación del diagnóstico

No.	Indicadores	Si	No
1.	Fue suficiente el tiempo programado para el diagnóstico.	X	
2.	Se llevaron a cabo todas las actividades planificadas.	X	
3.	Se identificaron las carencias de la institución.	X	
4.	La investigación fue absoluta.	X	
5.	Se hizo el análisis de problemas.	X	
6.	Se alcanzaron los objetivos propuestos.	X	
7.	Los recursos utilizados fueron suficientes y adecuados.	X	
8.	Se siguieron los pasos programados para el diagnóstico.	X	
9.	La propuesta de solución es la más viable.	X	
10.	Fueron apropiados los instrumentos utilizados.	X	



Lista de cotejo

Evaluación de la ejecución del proyecto

No.	Indicadores	Si	No
1.	Programación de actividades de trabajo.	X	
2.	Presentación de propuestas de proyecto.	X	
3.	Gestionar la autorización para la realización del proyecto.	X	
4.	Investigación bibliográfica para elaborar la guía del taller.	X	
5.	Elaboración de la guía de ejecución del taller.	X	
6.	Gestión de recursos humanos.	X	
7.	Convocatoria para la realización del taller.	X	
8.	Coordinación de las actividades del evento	X	
9.	Realización del taller de Guía de gamificación en el aula.	X	
10.	Socializar las guías de gamificación en el aula	X	



Lista de cotejo

Evaluación

No.	Indicadores	Si	No
1.	El proyecto cumplió los objetivos.	X	
2.	Aportó la actualización docente con el taller.	X	
3.	La guía brinda herramientas para auxiliar al docente.	X	
4.	La capacitación tiene aportación en el área pedagógica de la escuela.	X	
5.	El proyecto es sostenible para que los maestros lo puedan practicar.	X	
6.	Aporta nuevas estrategias para brindar educación de calidad.	X	
7.	El personal administrativo recibe de forma positiva la estrategia.	X	



Anexos




Chimaltenango, 18 de septiembre de 2021.

Licenciado
Esthiven Estuardo Esquit Granados
Asesor De Eps
Pedagogía Cundech

Por este medio el Comité Revisor avala el Producto de Ejercicio Profesional Supervisado, denominado **Guía de Gamificación para apoyar el proceso de enseñanza aprendizaje en el aula**, que corresponde a la estudiante **Devora Jerónimo**

Se extiende el presente aval para que continúe su curso el desarrollo de informe de EPS. Y sin otro particular nos suscribimos.


Licda. Olimpia Azucena Car Carney
Revisora


Lic. Marco Vinicio Morales Figueroa
Revisor



UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
CENTRO UNIVERSITARIO DE CHIMALTENANGO



Chimaltenango, marzo de 2022

Licenciado
Marco Vinicio Morales Figueroa
Coordinador de Carrera
Presente

Hago de su conocimiento que la estudiante:

Devora Beatriz Jerónimo Quiñonez


Quien se identifica con número de carné 201541085 teléfono: 54276851

Dirección para recibir notificaciones: 2da. Av. Zona 5 Aldea San Miguel Morazán, El Tejar, Chimaltenango.

Correo electrónico: beatriz.jqdevora@gmail.com

Estudiante de Licenciatura en Pedagogía y Administración Educativa, ha realizado informe final de EPS Titulado: Guía de gamificación para apoyar el proceso de enseñanza aprendizaje en el aula.

Y luego de haber orientado el proceso de elaboración del mismo, se dictamina favorablemente para que le sea nombrada Comisión Revisora.


Lic. Estuardo Esquit Granados
Asesor