



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

Universidad de San Carlos de Guatemala

Escuela de Formación de Profesores de Enseñanza Media

Juegos Interactivos Educativos como Estrategia Lúdica para el Aprendizaje.

Proyecto de Mejoramiento Educativo realizado en Escuela Oficial Urbana Mixta
"Hermana Patricia" ubicada en Colonia Hermana Patricia, Barrio El Mitchal, del
municipio de Morales departamento de Izabal.

Sara Patricia Ovando Salguero

Carné: 199950551

Licda. Marta Julia Ovando Salguero

Asesora PME

Guatemala, noviembre de 2020



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

Universidad de San Carlos de Guatemala

Escuela de Formación de Profesores de Enseñanza Media

Juegos Interactivos Educativos como Estrategia Lúdica para el Aprendizaje.

Proyecto de Mejoramiento Educativo realizado en Escuela Oficial Urbana Mixta
“Hermana Patricia” ubicada en Colonia Hermana Patricia, Barrio El Mitchal, del
municipio de Morales departamento de Izabal.

Sara Patricia Ovando Salguero

Carné: 199950551

Licda. Marta Julia Ovando Salguero

Asesora PME

Guatemala, noviembre de 2020

AUTORIDADES GENERALES

MSc. Murphy Olimpo Paiz Recinos	Rector Magnífico de la USAC
Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo	Secretario General de la USAC
MSc. Danilo López Pérez	Director de la EFPEM
Lic. Álvaro Marcelo Lara Miranda	Secretario Académico de la EFPEM

CONSEJO DIRECTIVO

MSc. Danilo López Pérez	Director de la EFPEM
Lic. Álvaro Marcelo Lara Miranda	Secretario Académico de la EFPEM
MSc. Haydeé Lucrecia Crispín López	Representante de Profesores
M.A. José Enrique Cortez Sic	Representante de Profesores
Licda. Tania Elizabeth Zepeda Escobar	Representante de Profesionales Graduados
PEM. Mynor Ernesto Elías Ordoñez	Representante de Estudiantes
MEPU Luis Rolando Ordoñez Corado	Representante de Estudiantes

TRIBUNAL EXAMINADOR

Lic. Jhonatan Humberto Cano Herrera	Presidente
M.A. Carlos Antonio Antuche Osorio	Secretario
Licda. Miriam Lucrecia Juárez Luis	Vocal

CARTA DE APROBACIÓN DEL ASESOR



UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
ESCUELA DE FORMACIÓN DE PROFESORES DE ENSEÑANZA MEDIA
SECRETARÍA ACADÉMICA



APROBACIÓN DEL INFORME FINAL


Morales, Izabal, 30 de junio 2020

Licenciado
Alvaro Marcelo Lara Miranda
Secretario Académico
EFPEM-USAC

Atentamente tengo a bien informarle lo siguiente:

En mi calidad de Asesor del trabajo de graduación denominado: **Juegos Interactivos Educativos como Estrategia Lúdica para el Aprendizaje**, en la **Escuela Oficial Urbana Mixta "Hermana Patricia"**, del municipio de **Morales, departamento de Izabal**, correspondiente a la estudiante: **Sara Patricia Ovando Salguero**, carné: 1999 50551, CUI: 1992 54702 1804, de la carrera: **Licenciatura en Educación Primaria Intercultural con Énfasis en Educación Bilingüe**, manifiesto que he acompañado el proceso de elaboración del trabajo presentado y en la revisión realizada al informe final, se evidencia que dicho trabajo cumple con los requerimientos establecidos por la EFPEM para este tipo de trabajos, por lo que considero **APROBADO** el trabajo y solicito sea aceptado para continuar con el proceso para su graduación.

Atentamente,


Licda. Marta Julia Ovando Salguero
Colegiado Activo No. 21537
Asesor nombrado

Vo. Bo.


Lic. Julio Antonio De León Sosa
Colegiado Activo No. 8227
Coordinador Departamental PADEP/D

c.c. Archivo

DICTAMEN DE APROBACIÓN DE EJECUCIÓN



Dictamen de aprobación de Ejecución SA-2020 No. 01_2005

El Infrascrito Secretario Académico de la Escuela de Formación de Profesores de Enseñanza Media, de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

CONSIDERANDO

Que el Proyecto de Mejoramiento Educativo denominado: *Juegos Interactivos Educativos Como Estrategia Lúdica Para El Aprendizaje*.
Realizado por el (la) estudiante: *Ovando Salguero Sara Patricia*
Con Registro académico No. *199950551* Con CUI: *1992547021804*
De la Licenciatura de *Licenciatura en Educación Primaria Intercultural con Énfasis en Educación Bilingüe*

CONSIDERANDO

Que el planteamiento ha sido revisado y aprobado por el asesor pedagógico de manera Favorable.

AUTORIZA

La ejecución del mismo, debiendo proceder de acuerdo a la normativa establecida.

Dado en la ciudad de Guatemala, en el mes de agosto del año 2020

¡D Y ENSEÑAD A TODOS!

Lic. Alvaro Marcelo Lara Miranda
Secretario Académico
EFPEM-USAC

54_81_199950551_01_2005

DICTAMEN DE APROBACIÓN DE IMPRESIÓN



PROGRAMA ACADÉMICO DE
DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE



Dictamen de aprobación de Impresión SA-2020 No. 01_2005

El infrascrito Secretario Académico de la Escuela de Formación de Profesores de Enseñanza Media, de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

CONSIDERANDO

Que el Proyecto de Mejoramiento Educativo denominado: *Juegos Interactivos Educativos Como Estrategia Lúdica Para El Aprendizaje*.

Realizado por el (la) estudiante: *Ovando Salguero Sara Patricia*

Con Registro académico No. 199950551

Con CUI: 1992547021804

De la Licenciatura de *Licenciatura en Educación Primaria Intercultural con Énfasis en Educación Bilingüe*

CONSIDERANDO

Que el planteamiento ha sido revisado y aprobado por la Unidad de Investigación de esta Escuela y Evaluado por la terna Examinadora a través del examen privado realizado en fecha:

AUTORIZA

La Impresión del informe del mismo, debiendo proceder de acuerdo a la normativa establecida.

Dado en la ciudad de Guatemala, en el mes de noviembre del año 2020

¡D Y ENSEÑAD A TODOS!

Lic. Alvaro Marcelo Lara Miranda

Secretario Académico

EFPEM-USAC

54_81_199950551_01_2005

DEDICATORIA

A DIOS:

Por ser el inspirador y darnos fuerza para continuar en este proceso de obtener uno de los anhelos más deseados, ser divino que siempre está a mi lado, me da valor y sabiduría en los momentos más difíciles de mi vida y llegar a hacer realidad mis sueños.

A MIS PADRES:

Amada Laura Salguero y Roberto Ovando Martínez. Por su amor, trabajo y sacrificio, gracias a ustedes he logrado llegar hasta aquí y convertirme en lo que hoy soy. Orgullosa y privilegiada de ser su hija, son los mejores padres.

A MI SEGUNDA MADRE AMANDA DE JESÚS MARTÍNEZ :

Ya no estás aquí para celebrar conmigo, siempre me felicitabas y te alegrabas de mis logros. Me decías lo orgullosa que estabas de mí , ya no estas físicamente; pero sigues en mi mente, alma y corazón. Te extraño y te amo.

A MI HIJO: Elvin André Palma Ovando, Bendición de Dios, lo más maravilloso de mi vida, eres la razón por la que me esfuerzo por superarme es por ti. Te amo.

A MI ESPOSO: Quien con mucho cariño y respeto ha estado siempre a mi lado cada día en la realización de este proyecto, brindándome palabras de aliento para poder culminar esta etapa profesional.

A MIS HERMANOS:

Por su cariño y apoyo incondicional, durante todo este proceso

Roberto Ovando Salguero (+) En cada momento de mi vida estas presente. Te extraño.

A MIS SOBRINOS:

Por ser centro de motivación para mí y darles el mejor ejemplo a seguir.

AGRADECIMIENTOS

Licenciada Marta Julia Ovando Salguero:

Asesora Pedagógica del Proyecto de Mejoramiento Educativo, por su paciencia, entrega y dedicar su esfuerzo en la orientación de este proceso académico.

Licenciado Julio Antonio de León Sosa:

Asesor Departamental, por estar siempre apoyándome y dando palabras de ánimo para culminar la carrera profesional.

Licenciado Sergio Otoniel Mancilla:

Por brindarme su apoyo y amistad.

Licenciado René Orlando Aldana Zúñiga:

Asesor Municipal, sede Morales, Izabal; por estar siempre dispuesto a apoyarme cuando lo he necesitado.

Licenciado Luis Fernando Cantoral Marín:

Gracias por estar siempre para apoyarme, por su tiempo y amistad., por ser para mí un gran tío. Es usted un excelente ser humano.

Licenciada Marta Julia Ovando Salguero:

Gracias por estar siempre dispuesta a motivarme, apoyarme a culminar mis estudios y por ser una gran mujer, madre, hermana, profesional y amiga. Te amo.

Licenciado Walter Aníbal Carbajal:

Por su apoyo y orientación en la realización de mi Proyecto de Mejoramiento Educativo.

A MIS AMIGAS: Gracias por su apoyo y cariño. Quienes me acompañaron en esta trayectoria esforzándose siempre en superarse. En especial a: Lisbenia Abigaíl Escribá Pérez y Ada Judith Damazo me han motivado a seguir adelante a lo largo de todo el camino de profesionalización.

A mis Catedráticos:

Por dedicar su esfuerzo por trabajar con un grupo de docentes más a quienes han brindado sus conocimientos para el buen desempeño del programa.

RESUMEN

El presente informe contiene el Proyecto de Mejoramiento Educativo desarrollado en la Escuela Oficial Urbana Mixta Hermana Patricia municipio de Morales, departamento de Izabal, dentro del marco del Programa Académico de Desarrollo Profesional Docente-PADEP/D-” como parte de la formación de Programa Académico de Desarrollo Profesional, El propósito fundamental del uso de los Juegos Interactivos, es fomentar entornos de Enseñanza Aprendizaje más dinámicos y activos para complementar el proceso de los niños y niñas en formación enriqueciendo las prácticas pedagógicas y utilizando todas las herramientas tecnológicas con las que cuenta el Centro Educativo, logrando que este sea actor en la construcción de su propio aprendizaje. Este Proyecto está enfocado en una investigación acción- participación generada por la poca motivación que muestran nuestros niños y niñas al realizar las actividades pedagógicas sin ninguna estrategia lúdico-pedagógica. Se establece como propuesta lúdico-recreativa en niños y niñas del Nivel Primario, para mejorar los procesos de aprendizaje. Los resultados de esta investigación corroboran que la implementación de estrategias tecnológicas mediadas por la lúdica contribuye a mejorar la motivación y por ende desencadenar un aprendizaje significativo de los niños y niñas, a través del uso Juegos Interactivos. En donde el docente el lleva a la práctica con sus alumnos, actividades, herramientas, estrategias, que se fueron impartidas en clases presenciales como parte de la carrera de Licenciatura en Educación Primaria Intercultural. Se pretende que el proyecto que se realizó mejore la calidad de la educación del ámbito en el que se trabajó y pasar de una educación pasiva a una educación activa, en donde los niños sean los creadores y actores principales en cada sesión de clase.

ÍNDICE

CAPITULO I PLAN DEL PROYECTO DE MEJORAMIENTO EDUCATIVO	3
1.1 Marco Organizacional.....	3
1.2 Análisis Situacional.....	45
1.3 Análisis Estratégico.....	55
1.4 Diseño Del Proyecto	67
CAPÍTULO II FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	81
2.1 Marco Organizacional.....	81
2.2 Análisis Situacional.....	109
2.3 Análisis Estratégico	118
CAPITULO III PRESENTACIÓN DE RESULTADOS.....	141
3. 1 Título.....	141
3.2. Descripción del Proyecto	141
3.3 Concepto del Proyecto de Mejoramiento Educativo	143
3.4. Objetivos.....	143
3.5 Justificación	144
3.6 Distancia entre el Diseño Proyectado y el Emergente.....	145
3.7. Plan de Actividades.	146
CAPITULO IV ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS	169
Conclusiones	172
Plan de Sostenibilidad.....	173
Referencias.....	174
Póster Académico.....	33

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla No.1 Población por Rango de Edades	5
Tabla No. 2 Índice de Desarrollo Humano.....	5
Tabla No. 4 Cantidad de Alumnos Matriculados	7
Tabla No. 5 Distribución por Grados o Niveles	7
Tabla No. 6 Cantidad de docentes y su distribución por grados o niveles.....	7
Tabla No. 7 Relación Alumno/ Docente.	8
Tabla No. 8 Asistencia de Alumnos.	9
Tabla No. 9 Porcentaje de cumplimiento de días de clase	9
Tabla No. 10 Idioma utilizado como medio de Enseñanza	10
Tabla No. 11 Disponibilidad de Textos y Materiales	10
Tabla No. 12 Escolarización Oportuna.....	11
Tabla No.14 Sobreedad	12
Tabla No.15 Tasa de Promoción Anual.	12
Tabla No. 16 Fracaso Escolar.....	12
Tabla No. 17 Conservación de la Matrícula	13
Tabla No.18 Finalización de Nivel.....	13
Tabla No. 19 Repitencia por grado o nivel.	14
Tabla No.20 Deserción por grado o nivel.....	14
Tabla No.21 Resultados de Lectura 1o. Grado.....	15
Tabla No.22 Resultados de Matemáticas 1o. Grado	15
Tabla No.23 Resultados de Lectura 3o. Grado.....	15
Tabla No.24 Resultados de Matemáticas 3o. Grado	16
Tabla No.25 Resultados de Lectura 6o. Primaria	16
Tabla No.26 Resultados de Matemáticas	16
Tabla No. 27 Matriz de Priorización	48
Tabla No.28 Actores Directos	51
Tabla No.30 Actores Potenciales.....	53
Tabla No. 31 Análisis DAFO	55

Tabla No.32 Técnica MINIMAX.....	56
Tabla No. 33 Vinculación Debilidades- Amenazas	58
Tabla No. 34 Vinculaciones Debilidades - oportunidades.....	59
Tabla No. 35 Vinculaciones Fortalezas-Amenazas.....	60
Tabla No. 36 Vinculaciones Fortalezas-oportunidades.....	61
Tabla No. 37 Posibles Proyectos 1	63
Tabla No. 38 Posibles Proyectos 2	63
Tabla No. 39 Posibles Proyectos 3	64
Tabla No. 40 posibles Proyectos 4	64
Tabla No.41 Posibles Proyectos 5	65
Tabla No.42 Diseño del PME Fase Inicial.....	71
Tabla No. 43 Diseño del PME Fase Planificación.....	72
Tabla No. 44 Diseño del PME Fase de Ejecución	73
Tabla No.45 Diseño del PME Fase Monitoreo	74
Tabla No. 46 Diseño del PME Fase de Monitoreo y Evaluación.....	74
Tabla No. 48 Lista de Cotejo para Monitorear el Proyecto.....	76
Tabla No. 49 Lista de Cotejo para Evaluar el Proyecto.....	77
Tabla No. 50 Presupuesto/ Recursos Materiales.....	78
Tabla No. 51 Presupuesto/Recurso Humano.....	79
Tabla No. 52 Presupuesto/Recursos Institucionales.....	79
Tabla No. 53 Resumen de Presupuesto	80
Tabla No.54 Inversión por año y cohorte, PADEP/D.....	98
Tabla No. 55 Encuesta a Docentes	150
Tabla No. 56 Encuesta a Padres de Familia.....	151
Tabla No. 57 Plan de Sostenibilidad.....	173

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfica No.1 IDH Según Componentes	6
Gráfica No. 2 Resultados Estudiantes Guatemaltecos en Lectura	17
Gráfica No. 3 Niveles de Desempeño en Lectura 3º. Grado año 2014	18
Gráfica No. 4 Niveles de Desempeño en Lectura 6º. Grado año 2014	18
Gráfica No. 5 Resultados de Guatemala en Matemática Año 2014.....	19
Gráfica No. 6 Niveles de Desempeño en Matemática 3º. Grado Año 2014	19
Gráfica No. 7 Niveles de Desempeño en Matemática 6º. Año 2014	20
Gráfica No. 8 Programa de Alimentación Escolar, 2015 y 2017	96
Gráfica No. 9 Programa de Útiles 2015-2017	96
Gráfica No.10 Programa de Valija Didáctica, 2016 a 2018	96
Gráfica No.11 Programa de Gratuidad, 2015 y 2017	97

ÍNDICE DE FOTOGRAFÍAS

Fotografía No. 1 Ubicación EOUM Hermana Patricia	24
Fotografía No. 2 Ubicación EOUM Hermana Patricia	24
Fotografía No. 3 Logotipo EOUM Hermana Patricia	25
Fotografía No. 4 Divulgación del PME 1	146
Fotografía No. 5 Divulgación PME 2	146
Fotografía No. 6 Solicitud a Director de EOUM Hermana Patricia.....	146
Fotografía No. 7 Acta de Inicio de PME	148
Fotografía No. 8 Reunión de Padres de Familia	149
Fotografía No. 9 Reunión de Padres de Familia	149
Fotografía No. 10 Reunión con -OPF-	149
Fotografía No. 11 Solicitud a Actores Directos, Indirectos o Potenciales.	153
Fotografía No. 12 Software Childsplay	153
Fotografía No. 13 Software Gcompris.....	153
Fotografía No. 14 Software Sebran.....	154
Fotografía No. 15 Software Omnitux.....	154
Fotografía No. 16 Software Seterra.....	154
Fotografía No. 17 Software Celestia	154
Fotografía No. 18 Software 1-2-3	155
Fotografía No. 19 Software Kidspiration 2.....	155
Fotografía No. 20 Software Magic Desktop 9	155
Fotografía No. 21 Software Sticker Book	155
Fotografía No. 22 Solicitud a DIRECTOR para capacitación a Docentes.	156
Fotografía No. 23 Encuesta a Docentes.....	157
Fotografía No. 24 Encuesta a Docentes.....	157
Fotografía No. 25 Encuestas a Docentes.....	157
Fotografía No. 26 Encuesta a Padres de Familia	158
Fotografía No. 27 Encuestas a Padres de Familia	158

Fotografía No. 28 Encuesta a Padres de Familia	158
Fotografía No. 29 Mueble para Computadoras	159
Fotografía No. 30 Colocación de Computadoras	159
Fotografía No. 31 Donación de Pizarra	159
Fotografía No. 32 Computadoras ordenadas	159
Fotografía No. 33 Laboratorio Virtual Equipado	160
Fotografía No. 34 Abecedario Tecnológico.....	160
Fotografía No. 35 Decoración de Juegos Interactivos	160
Fotografía No. 36 Decoración de Paredes	160
Fotografía No. 38 Decorado	160
Fotografía No. 37 Tapizado de Puerta de Computación.....	160
Fotografía No. 39 Instalación de Software	161
Fotografía No. 40 Instalación de Software	161
Fotografía No. 41 Instalación de Software	161
Fotografía No. 42 Instalación de Software	161
Fotografía No. 43 Juegos de diversas áreas	162
Fotografía No. 44 Juegos de Numeración.....	162
Fotografía No. 45 Juegos Instalados en 16 computadoras.....	162
Fotografía No. 46 Juegos matemáticos	162
Fotografía No. 47 Juegos de Lenguaje.....	163
Fotografía No. 48 Juegos Sebran.....	163
Fotografía No. 49 Alumnos en laboratorio de Computación (antes).....	164
Fotografía No. 50 Laboratorio de Computación (antes).....	164
Fotografía No. 51 Pagina de Divulgación de Proyecto	165
Fotografía No. 52 Página Aula Renovada GT	165
Fotografía No. 53 Grabación de Video.	166
Fotografía No. 54 Publicación de Video	166
Fotografía No. 55 Publicación de Video PME.....	166
Fotografía No. 56 Laboratorio de Computación	167

Fotografía No. 57 Publicación de Video	167
Fotografía No. 59 Publicación de Video Pagina Aula Renovada GT	167
Fotografía No. 58 Publicación de Video Pagina Aula Renovada GT	167
Fotografía No. 60 Acta de Cierre de PME	168

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo contiene un aporte significativo para todo educador que necesita herramientas para la Enseñanza de la Educación Tecnológica, como estudiante y educadora me enfoque en desarrollar herramientas para las áreas principales en los niveles, pre - primario y primario y con ello contribuir a mejorar el Proceso Enseñanza Aprendizaje de mi comunidad educativa, esperando que la calidad educativa sea mejorada, espero que el lector comprenda la importancia de la educación tecnológica en el desarrollo integral del niño y la niña en sus primeros años de estudio, hago referencia a cómo aprovechar los recursos con los que mi escuela cuenta en la actualidad, en el presente informe desarrolle desde el contexto educativo, un marco epistemológico que contiene aspectos culturales y sociológicos importantes de mi comunidad educativa, así mismo, actores potenciales directos e indirectos para poder darle vida a mi Proyecto de Mejoramiento Educativo denominado **Juegos Interactivos Educativos como Estrategia Lúdica para el Aprendizaje.**

Tomando como base indicadores de resultados de 5 años atrás y Las Políticas Educativas específicamente en la **Política de Calidad:** Mejoramiento de la calidad del proceso educativo para asegurar que todas las personas sean sujetos de una educación pertinente y relevante, dando cumplimiento a su **Objetivo Estratégico:** “Contar con diseños e instrumentos curriculares que respondan a las características y necesidades de la población y a los avances de la ciencia y la tecnología”. (CNE, 2010), aprovechando las Herramientas Tecnológicas que el Ministerio de Educación ha puesto a nuestro alcance a través de **La Estrategia Tecnología 360°** y así mismo las demandas que actualmente tenemos como Comunidad Educativa.

Mi objetivo principal es dar a conocer la importancia del uso de herramientas tecnológicas y demostrar la importancia del desarrollo de habilidades y capacidades en nuestros niños y niñas que son el futuro de nuestro país, tengo la plena convicción que mi proyecto de Mejoramiento Educativo será de beneficio no

sólo para mi establecimiento, si no un aporte para todo aquel docente que tenga la oportunidad de conocerlo y aplicarlos en las aulas de nuestro municipio.

CAPITULO I PLAN DEL PROYECTO DE MEJORAMIENTO EDUCATIVO

1.1 Marco Organizacional

1.1.1 Diagnóstico Institucional.

La Escuela Oficial Urbana Mixta “Hermana Patricia”, está ubicada en la Colonia Hermana Patricia Código Estadístico 18-04-0257-43, ubicada en Barrio El Mitchal, del municipio de Morales, departamento de Izabal. En el área Urbana del municipio de Morales, Izabal. Pertenece al Sector Público, Distrito Escolar 18-04-14, del área urbana del municipio. Se trabaja en Plan diario, es una escuela con modalidad monolingüe, es mixta, se labora en Jornada Matutina, Ciclo Anual. Además, cuenta con Organización de Padres de Familia -OPF- y su respectivo Gobierno Escolar.

A.) Visión- Misión

a.) Visión:

Institución Educativa creada para hacer realidad los sueños de los niños y niñas de edad preescolar y escolar, que conforman la comunidad educativa, brindándoles educación gratuita y de calidad para un mejor futuro.

b.) Misión:

Fomentar la participación de la comunidad educativa, a través de incentivar el crecimiento de la matrícula escolar con educación de calidad, enmarcada en valores morales, cívicos y éticos, como principio fundamental de un nuevo ciudadano

B. Estrategias de abordaje

a) Fortalecer la autonomía escolar

b) Fortalecer proyectos escolares

C. Modelos Educativos:

a. CNB

En Guatemala el principal modelo pedagógico basado en las teorías actualizadas del modelo constructivista tenemos el CNB. Que es utilizado dentro de los salones de clase para una planificación de contenidos basados en competencias que permitirán que los estudiantes fortalezcan sus capacidades para poder actuar en el medio que les rodea.

Según el CNB implementamos el modelo constructivista. Ya que el aprendizaje de los estudiantes debe ser activo, deben participar en actividades en lugar de permanecer de manera neutral observando lo que se les explica.”

D. Programas que actualmente estén desarrollando:

- a. Leamos Juntos
- b. Contemos Juntos
- c. Comprometidos con Primero
- d. Programa Nacional de Valores Vivamos en Armonía
- e. Yo Decido

E. Proyectos Desarrollados, en desarrollo o por desarrollar:

a.) Desarrollados

- i. Tres Aulas
- ii. 1 dirección
- iii. 1Galera
- iv. 1 cocina
- v. 2 comedores Infantiles
- vi. 1 Centro de Computación
- vii. 1 computadoras por Grado
- viii. Cambio de Sonido Escolar
- ix. Aire Acondicionado en Centro de Cómputo
- x. Servicios Sanitarios para Docentes
- xi. Jardinización

- b.) En desarrollo:
 - i. Arreglo de tuberías de Servicios Sanitarios
 - c.) Por desarrollar:
 - i. Remodelación de salón de Actividades Escolares
- 1.1.2 Indicadores Educativos:

A. Indicadores de contexto:

- a.) Población por Rango de Edades. (Libro de Inscripciones EOUM Hermana Patricia)

Tabla No.1 Población por Rango de Edades

Edad	Hombres	Mujeres	TOTAL
Preprimaria (4 a 6 años)	26	35	61
Primaria (7 a 14 años)	135	161	296
TOTALES	161	196	357

Fuente: Libro de Inscripciones

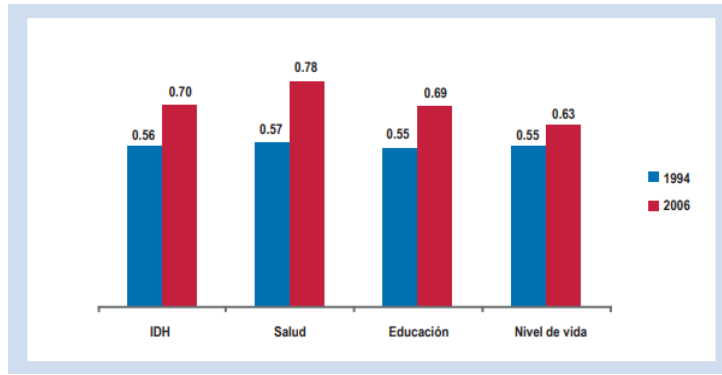
- b.) Índice de Desarrollo Humano del municipio o departamento (Índice que mide, en una definición más amplia, el bienestar y ofrece una medida compuesta de tres dimensiones básicas del Desarrollo Humano: Salud, Educación e ingresos)
- c.) Índice de Desarrollo Humano (Sistema Nacional de Indicadores Educativos, 2019)

Tabla No. 2 Índice de Desarrollo Humano

Municipio	IDH	Salud	Educación	Ingresos
1 Puerto Barrios	0.704	0.752	0.729	0.631
2 Livingston	0.595	0.713	0.503	0.568
3 El Estor	0.550	0.657	0.434	0.558
4 Morales	0.595	0.591	0.596	0.597
5 Los Amates	0.561	0.547	0.548	0.588

Fuente: INDH 2005

Gráfica No.1 IDH Según Componentes



Fuente: INDH 2005

Tabla No.3 PIB PER Cápita

Año	Ingreso por familia
2007	Q2556.00
2008	Q2862.00
2009	Q2691.00
2010	Q2879.00
2011	Q3240.00
2012	Q3344.00
2013	Q3488.00
2014	Q3716.00
2015	Q3942.00
2016	Q4153.00

Fuente: INDH 2005

B.) Indicadores de recursos (Aplicarlos de acuerdo con su carrera):

a.) Cantidad de Alumnos Matriculados. (Sistema Nacional de Indicadores Educativos, 2019)

Tabla No. 3 Cantidad de Alumnos Matriculados

Año \	2015	2016	2017	2018	2019
TOTALES	361	339	329	321	300

Fuente: Sistema Nacional de Indicadores Educativos, 2019

b.) Distribución de la cantidad de alumnos por Grados o Niveles.

Tabla No. 4 Distribución por Grados o Niveles

Grado \ Año	2015	2016	2017	2018	2019
Primero	62	66	63	65	61
Segundo	65	64	57	47	59
Tercero	57	59	57	58	37
Cuarto	67	57	56	54	50
Quinto	53	53	49	54	41
Sexto	57	40	47	43	52

c.) Cantidad de docentes y su distribución por Grados o Niveles. (Libro de Actas EOUM Hermana Patricia)

Tabla No. 5 Cantidad de docentes y su distribución por grados o niveles.

No.	Nombres de Docentes	Grado
1	Victoria Elizabeth España	1º. A
2	Sandra Jannethe Cabrera Ardón de Merlios	1º. B
3	Sara Patricia Ovando Salguero	2º. A
4	Carlo Enrique González	2º. B
5	Blanca de Aguilar	3º. A
6	Miguel Ángel Rodríguez Pérez	3º. B

7	Orfa Sucely Villeda Arrué	4º. A
8	Domingo Merlos Pineda	4º. B
9	Darwin Enrique Alvarez Morán	5º. A
10	Milvia Yaneth Canahuí Vásquez	5º. B
11	Lorena Marisel Alonzo Sosa	6º. A
12	Karen Janeth Medina Rivas	6º. B
13	Selvin Reginaldo Ramos Duarte	Educación Física
14	Nubar Enid Molineros Ortega	Director

Libro de Actas EOUM Hermana Patricia)

- d.) Relación alumno/docente indicador que mide la relación entre el número de Alumno Matriculados en un Nivel o Ciclo Educativo y el número total de docentes asignados a dicho Nivel o Ciclo en el Sector Público. (Sistema Nacional de Indicadores Educativos, 2019)

Tabla No. 6 Relación Alumno/ Docente.

No.	Nombres de Docentes	Grado	Número de Alumnos.
1.	Victoria España	1º. A	31
2.	Sandra Jannethe Cabrera Ardón de Merlos	1º. B	31
3.	Sara Patricia Ovando Salguero	2º. A	31
4	Carlo Enrique González	2º. B	29
5.	Blanca de Aguilar	3º. A	19
6.	Miguel Ángel Rodríguez Pérez	3º. B	18
7.	Orfa Sucely Villeda Arrué	4º. A	26
8.	Domingo Merlos Pineda	4º. B	24
9.	Darwin Enrique Alvarez Morán	5º. A	26
10.	Milvia Yaneth Canahuí Vásquez	5º. B	14
11	Lorena Marisel Alonzo Sosa	6º. A	29
12.	Karen Janeth Medina Rivas	6º. B	23

13.	Selvin Reginaldo Ramos Duarte	Educación Física	Todos los Grados y Secciones.
14	Nubar Enid Molineros Ortega	Director	Liberado

Fuente. Sistema Nacional de Indicadores Educativos

C.) Indicadores de proceso (Aplicarlos de acuerdo con su carrera):

- a.) Asistencia de los alumnos. Índice que mide la proporción de alumnos que asisten a la escuela en el día de una visita aleatoria a la escuela, del total de niños inscritos en el Ciclo Escolar.

Tabla No. 7 Asistencia de Alumnos.

GRADOS	Asistencia	Inasistencia
Primero	61	5
Segundo	59	8
Tercero	37	4
Cuarto	50	3
Quinto	41	2
Sexto	52	2

Fuente: Libro de Conocimientos EOUM Hermana Patricia

- b.) Porcentaje de cumplimiento de días de clase. Índice que mide el número de días en los que los alumnos reciben clase, del total de días hábiles en el año según el Ciclo Escolar establecido por Ley. (Sistema de Registros Educativos, 2019)

Tabla No. 8 Porcentaje de cumplimiento de días de clase

Año	Días Efectivos de Clases	Porcentajes
2015	180	98%
2016	180	97%
2017	180	98%
2018	180	96%
Enero –junio 2019	185	55%

Fuente: Sistema de Registros Educativos.

- c.) Idioma utilizado como medio de enseñanza

Español

Tabla No. 9 Idioma utilizado como medio de Enseñanza



Fuente: Ficha Escolar MINEDUC Guatemala

d.) Disponibilidad de Textos y Materiales. Medición de la disponibilidad de textos y materiales por parte de los docentes. (Libro de Conocimientos EOUM Hermana Patricia)

Tabla No. 10 Disponibilidad de Textos y Materiales

Libros de Texto	2014	2016	2017	2018	2019
Comunicación y Lenguaje L1 1º.	60	67	60	61	
Matemáticas 1º.	60	67	60	61	
Medio Social y Natural 1º.			33		
Cuaderno de Trabajo Leo y Escribo				62	
Leo y Escribo Paso 1					62
Leo y Escribo Paso 2					62
Leo y Escribo Paso 3					62
Comunicación y Lenguaje L1 2º.	30	48	57	50	47
Matemáticas 2º.	30	50	57	47	
Medio Social y Natural 2º.			57		
Comunicación y Lenguaje L1 3º.			52		
Matemáticas 3º.			52		
Medio Social y Natural 3º.			52		
Comunicación y Lenguaje L1 4º.			55		
Matemáticas 4º.			55		
Ciencias Naturales y Tecnología 4º.			55		
Formación Ciudadana 4º.					
Comunicación y Lenguaje L1 5º.	41			44	
Matemáticas 5º.	40			44	
Ciencias Naturales y Tecnología 5º.	41			44	
Ciencias Sociales y Formación Ciudadana 5º.	41			44	
Comunicación y Lenguaje L1 6º.	41			46	
Matemáticas 6º.	40			46	
Ciencias Naturales y Tecnología 6º.	41			46	
Ciencias Sociales y Formación Ciudadana 6º.	41			46	

Fuente: Libro de Conocimientos de la EOUM Hermana Patricia.

e.) Organización de los Padres de Familia. Indicador que mide la cantidad de Organizaciones de Padres de Familia, y los tipos de Organizaciones de Padres dentro de las escuelas.

OPF Organización de Padres de Familia, quienes llevan cabo el manejo de los Programas:

- i. Alimentación Escolar
- ii. Remozamiento
- iii. Útiles Escolares
- iv. Valijas Didácticas
- v. Gratuidad

D. Indicadores de resultados de escolarización eficiencia interna de proceso de los últimos cinco años (aplicarlo de acuerdo a su carrera)

a.) Escolarización oportuna. (Sistema Nacional de Indicadores Educativos, 2019)

Tabla No. 11 Escolarización Oportuna.

Año \	2015	2016	2017	2018	2019
Primero	17.17%	19.46%	19.14%	20.24%	20.33%
Segundo	18%	18.87%	17.32%	14.64%	19.66%
Tercero	15.78%	17.40%	17.32%	18.06%	12.33%
Cuarto	18.55%	16.81%	17.02%	16.82%	16.66%
Quinto	14.68%	15.63%	14.89%	16.82%	13.66%
Sexto	15.78%	11.79%	14.28%	13.39%	17.33%

Fuente: Sistema de Registros Educativos

b.) Escolarización por Edades Simples

Tabla No.13 Escolarización por Edades Simples

Año \	2014	2015	2016	2017	2018
Grado					
Primero	0.014	0.014	0.015	0.013	0.013
Segundo	0.013	0.017	0.017	0.013	0.010
Tercero	0.016	0.016	0.017	0.014	0.013
Cuarto	0.014	0.019	0.017	0.015	0.013
Quinto	0.018	0.016	0.017	0.014	0.016
Sexto	0.017	0.019	0.014	0.016	0.015

Fuente: Libro de Inscripciones

c.) Sobriedad

Tabla No.12 Sobriedad

Grado / Año	2014	2015	2016	2017	2018
Primero	3	5	3	10	2
Segundo	5	6	8	9	5
Tercero	4	11	2	5	3
Cuarto	3	8	6	13	2
Quinto	5	6	1	8	2
Sexto	15	7	2	4	7

Fuente: Libro de Inscripciones

d.) Tasa de Promoción Anual (Sistema Nacional de Indicadores Educativos, 2019)

Tabla No.13 Tasa de Promoción Anual.

Grado / Año	2015	2016	2017	2018	2019
Primero	39	52	42	47	
Segundo	49	52	48	33	
Tercero	43	53	47	44	
Cuarto	49	45	42	44	
Quinto	38	41	39	48	
Sexto	47	37	44	41	
TOTALES	265	280	262	257	

Fuente: Sistema de Indicadores Educativos.

e.) Fracaso Escolar

Tabla No. 14 Fracaso Escolar

Grado / Año	2015	2016	2017	2018	2019
Primero	37.1%	21.21%	44.44%	27.69%	
Segundo	24.62%	18.75%	20%	29.79%	
Tercero	24.56%	10.17%	29.03%	24.14%	

Cuarto	26.87%	21.05%	41.67%	18.52%	
Quinto	28.3%	22.64%	25.93%	11.11%	
Sexto	17.54%	7.5%	5%	4.65%	
TOTALES	26.59%	17.4%	28.3%	19.94%	

Fuente: Sistema de Indicadores Educativos.

f.) Conservación de la Matrícula. (Sistema Nacional de Indicadores Educativos, 2019)

Tabla No. 15 Conservación de la Matrícula

Grado \ Año	2014	2015	2016	2017	2018	2019
Primero	100%	92%	94%	72%	79%	84%
Segundo	100%	92%	94%	72%	79%	84%
Tercero	100%	92%	94%	72%	79%	84%
Cuarto	100%	92%	94%	72%	79%	84%
Quinto	100%	92%	94%	72%	79%	84%
Sexto	100%	92%	94%	72%	79%	84%
TOTALES	100%	92%	94%	72%	79%	84%

Fuente: Sistema de Indicadores Educativos

g.) Finalización de Nivel. (Sistema Nacional de Indicadores Educativos, 2019)

Tabla No.16 Finalización de Nivel

Grado \ Año	2015	2016	2017	2018
Primero	62.9%	78.79%	55.56%	62.86%
Segundo	75.38%	81.25%	80%	63.16%
Tercero	75.44%	89.83%	70.97%	70.97%
Cuarto	73.13%	78.95%	58.33%	95.83%
Quinto	71.7%	77.36%	74.07%	86.36%

Sexto	82.46%	92.5%	95%	95.65%
TOTALES	73.41%	82.6%	71.7%	77.92%

Fuente: Sistema de Indicadores Educativos

h.) Repitencia por Grado o Nivel. (Sistema Nacional de Indicadores Educativos, 2019)

Tabla No. 17 Repitencia por grado o nivel.

Grado \ Año	2015	2016	2017	2018	2019
Primero	7.46%	0%	9.09%	20.63%	18.46%
Segundo	16.33%	16.92%	6.25%	7.02%	14.89%
Tercero	9.84%	1.75%	0%	7.02%	13.79%
Cuarto	9.62%	0%	12.28%	5.36%	3.7%
Quinto	3.51%	7.55%	11.32%	10.2%	1.85%
Sexto	1.96%	1.75%	0%	4.26%	0%
TOTALES	8.01%	4.71%	10.98%	9.42%	9.35%

Fuente: Sistema de Indicadores Educativos

i.) Deserción por Grado o Nivel. (Sistema Nacional de Indicadores Educativos, 2019)

Tabla No.18 Deserción por grado o nivel.

Grado \ Año	2015	2016	2017	2018
Primero	16.13%	12.12%	9.52%	10.77%
Segundo	9.23%	7.81%	8.77%	12.77%
Tercero	14.04%	10.17%	8.77%	13.79%
Cuarto	16.42%	3.51%	1.79%	7.41%
Quinto	22.64%	3.77%	6.12%	1.85%
Sexto	15.79%	7.5%	2.13%	4.65%
Totales	15.51%	7.67%	6.38%	8.72%

Fuente: Sistema de Indicadores Educativos

E. Indicadores de Resultados de Aprendizaje

a.) Resultados de Lectura: Primer Grado Primaria (1º). (Sistema Nacional de Indicadores Educativos, 2019)

Tabla No.19 Resultados de Lectura 1o. Grado

Grado	Año	Resultados por Sector	Resultados por Área	
			Urbana	Rural
Primero	2008	38%	70%	32%
Primero	2009	38%	70%	32%
Primero	2010	38%	70%	32%
Primero	2011	38%	70%	32%

Fuente: Sistema de Indicadores Educativos

b.) Resultados de Matemáticas: Primer Grado Primaria (1º) (Sistema Nacional de Indicadores Educativos, 2019)

Tabla No.20 Resultados de Matemáticas 1o. Grado

Grado	Año	Resultados por Sector	Resultados por Área	
			Urbana	Rural
Primero	2008	46%	70%	41%
Primero	2009	46%	70%	41%
Primero	2010	46%	70%	41%
Primero	2011	46%	70%	41%

Fuente: Sistema de Indicadores Educativos

c.) Resultados de Lectura: Tercer Grado Primaria (3º). (Sistema Nacional de Indicadores Educativos, 2019)

Tabla No.21 Resultados de Lectura 3o. Grado.

Grado	Año	Resultados por Sector	Resultados por Área	
			Urbana	Rural
Tercero	2008	100%	100%	100%
Tercero	2009	100%	100%	100%
Tercero	2010	100%	100%	100%
Tercero	2011	100%	100%	100%

Fuente: Sistema de Indicadores Educativos

d.) Resultados de Matemáticas: Tercer Grado Primaria (3º). (Sistema Nacional de Indicadores Educativos, 2019)

Tabla No.22 Resultados de Matemáticas 3o. Grado

Grado	Año	Resultados por Sector	Resultados por Área	
			Urbana	Rural
Tercero	2008	51%	54%	51%
Tercero	2009	51%	54%	51%
Tercero	2010	51%	54%	51%
Tercero	2011	51%	54%	51%

Fuente: Sistema de Indicadores Educativos

e.) Resultados de Lectura: Sexto Grado Primaria (6º). (Sistema Nacional de Indicadores Educativos, 2019)

Grado	Año	Resultados por Sector	Resultados por Área	
			Urbana	Rural
Sexto	2008	32%	43%	30%
Sexto	2009	32%	43%	30%
Sexto	2010	32%	43%	30%
Sexto	2011	32%	43%	30%

Tabla No.23 Resultados de Lectura 6o. Primaria

Fuente: Sistema de Indicadores Educativos

f.) Resultados de Matemáticas: Sexto Grado Primaria (6º) (Sistema de Registros Educativos, 2019)

Tabla No.24 Resultados de Matemáticas

Grado	Año	Resultados por Sector	Resultados por Área	
			Urbana	Rural
Sexto	2008	42%	28%	45%
Sexto	2009	42%	28%	45%
Sexto	2010	42%	28%	45%
Sexto	2011	42%	28%	45%

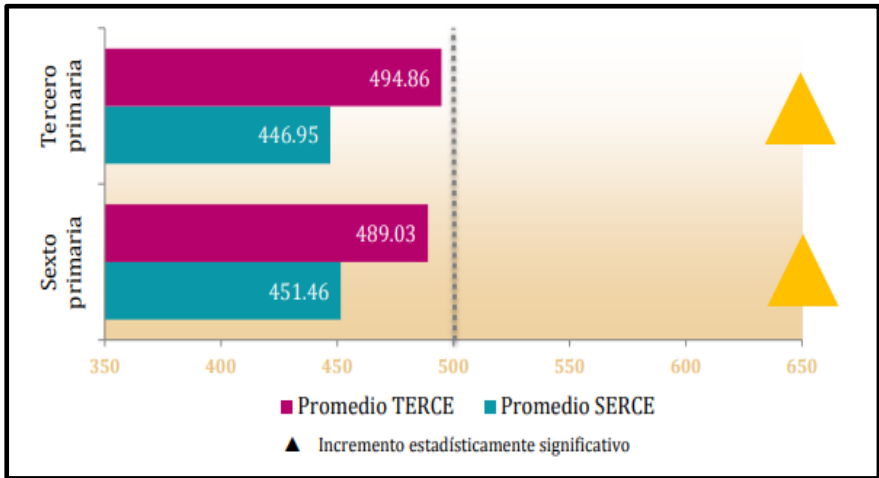
Fuente: Sistema de Indicadores Educativos

g.) Resultados SERCE 3º y 6º Primaria, Lectura y Matemáticas

Disponer de resultados válidos, precisos y confiables sobre lo que los estudiantes de primaria están aprendiendo, así como de información relevante sobre los principales factores asociados a estos, se constituye en el propósito central del Segundo Estudio Regional Comparativo y Explicativo (SERCE), cuyo éxito deberá reflejarse en la discusión y uso de dichos resultados en las acciones y políticas sociales y educativas que busquen mejorar y fortalecer la calidad de la educación pública en los países participantes.

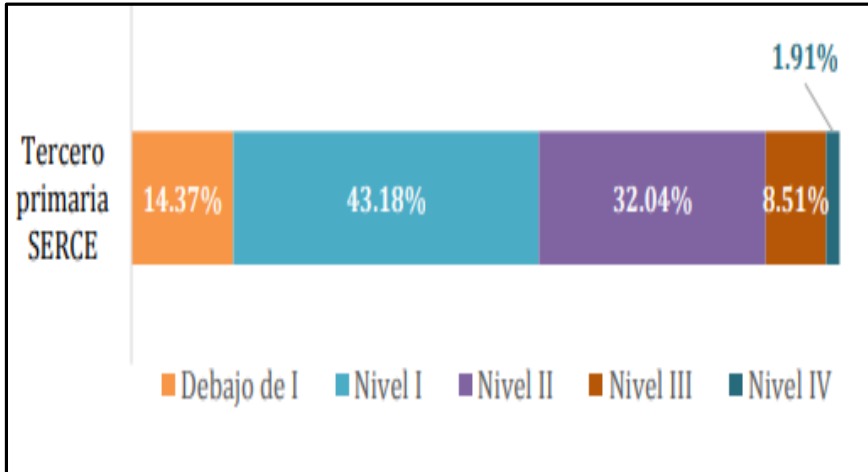
Según Segundo Estudio Regional Comparativo y Explicativo, el resultado obtenido en Políticas Educativas nos proporciona datos a Nivel Internacional, razón por la cual en el presente trabajo se incluyen únicamente datos a Nivel Departamental por Sector y Área; los cuales fueron extraídos del Sistema Nacional de Indicadores Educativos SNIE.

Gráfica No. 2 Resultados Estudiantes Guatemaltecos en Lectura



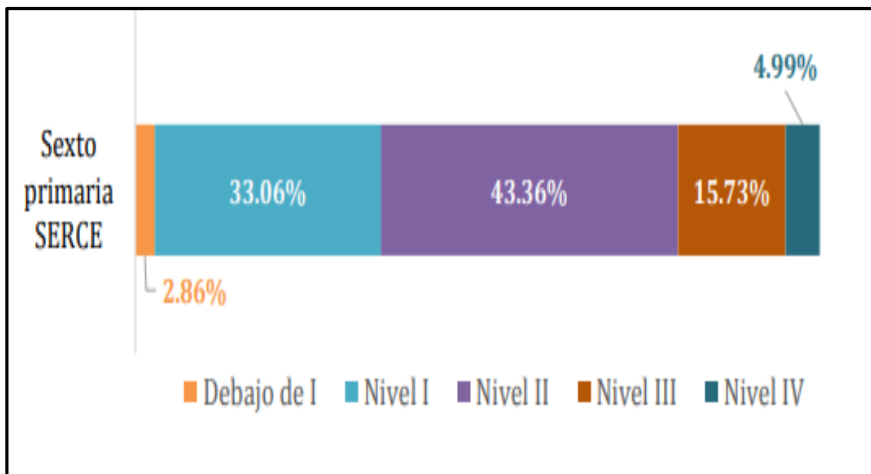
Fuente: Tercer Estudio Regional Comparativo y Explicativo –TERCE–

Gráfica No. 3 Niveles de Desempeño en Lectura 3°. Grado año 2014



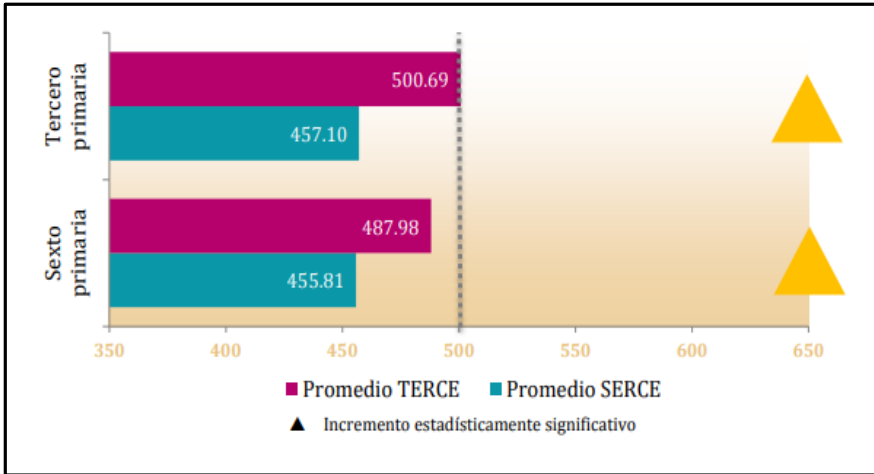
Fuente: Tercer Estudio Regional Comparativo y Explicativo –TERCE–

Gráfica No. 4 Niveles de Desempeño en Lectura 6°. Grado año 2014



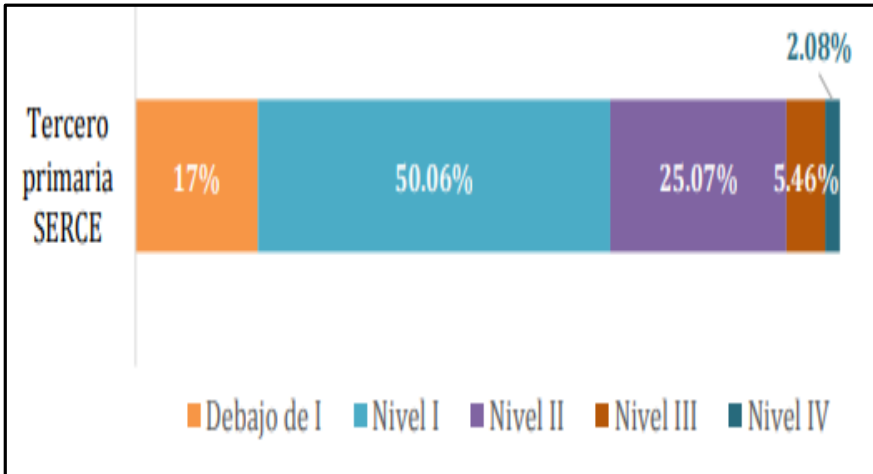
Fuente: Tercer Estudio Regional Comparativo y Explicativo –TERCE–

Gráfica No. 5 Resultados de Guatemala en Matemática Año 2014



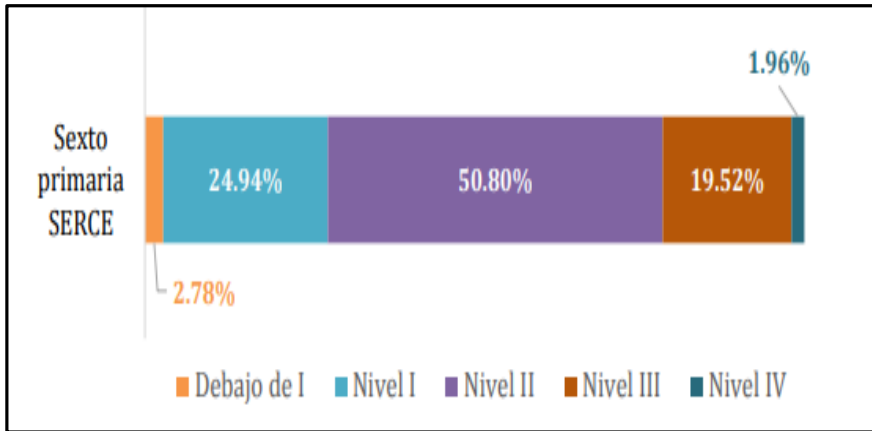
Fuente: Tercer Estudio Regional Comparativo y Explicativo –TERCE

Gráfica No. 6 Niveles de Desempeño en Matemática 3º. Grado Año 2014



Fuente: Tercer Estudio Regional Comparativo y Explicativo –TERCE–

Gráfica No. 7 Niveles de Desempeño en Matemática 6°. Año 2014



Fuente: Tercer Estudio Regional Comparativo y Explicativo –TERCE–

F.) Antecedentes de los Indicadores

La Escolarización Oportuna según Nivel Educativo es:

- a. Preprimaria 4-6 años;
- b. Primaria 7-12 años; Básico 13-15 años
- c. Diversificado 16-18 años.

La tasa de Escolaridad presenta un desafío y es que el Censo de Población es estimado, por lo tanto, no se sabe con exactitud el cambio actual en la tasa. Para ampliar la cobertura en el Nivel Preprimaria se sugiere implementar aulas de párvulos en cada comunidad.

Los docentes del Sector Oficial laborando en preprimaria y primaria se concentran en su mayoría de maestros del país.

El indicador de alumnos por docente se considera que influye en la calidad educativa por los aprendizajes que el maestro puede dar a cada estudiante.

(Fuente: Elaboración de Empresarios por la Educación a partir del Portal de estadísticas educativas del Mineduc: estadistica.mineduc.gov.gt/reporte) “Un

estándar adecuado de número de alumnos por docente se puede considerar 25 alumnos como número ideal, aunque la Población Estudiantil por docente en la realidad que se vive en las aulas sobrepasa los 32 niños y niñas. Como docentes debemos de tomar en cuenta que la base para un Nivel Exitoso de Primaria es haber realizado un buen Primero. Aunque en alto porcentaje es un grado en el cual existe más repitencia a Nivel Nacional. Sin embargo, este es uno de los grados que más niveles de promoción y repitencia presentan en el país, por lo cual es uno de los grados a los que se les debe mayor importancia”.

En cuanto a la distribución de docentes por alumnos resulta ideal que un maestro de Primero a Tercero de forma continua pero no de Primero a Sexto. Se recomienda la Enseñanza por Ciclos, es decir un maestro puede dar primero, segundo y tercero primaria de forma continua y al terminar Tercero regresar a Primero.

El Ministerio de Educación –MINEDUC- realiza pruebas de Lectura y Matemática a Nivel Nacional para evaluar el aprendizaje que están teniendo los alumnos en estas dos áreas.

Los resultados están clasificados en:

- a. Insatisfactorio;
- b. Debe Mejorar;
- c. Satisfactorio y
- d. Excelente.

Se considera como “nivel de logro” cuando el estudiante obtiene un rendimiento satisfactorio o excelente y “nivel de no logro” cuando su rendimiento fue insatisfactorio o debe mejorar.

Los resultados que presenta el Sistema Nacional de Indicadores Educativos SNIE que aquí se presentan son a Nivel Departamental del Sector Oficial y Área Urbana y Rural, en dónde en Resultados de Matemática el logro en Lectura el Porcentaje alto es para el Área Urbana y en Matemáticas es para el área Rural. Lo cual nos muestra lo importante que es que los niveles de logro aumenten. Para ello el

Acuerdo Nacional de Desarrollo Humano ha definido una meta mínima de 75% de logro para ambas pruebas. Monitorear los resultados en las pruebas de Matemática y Lectura en todos los niveles y continuar fortaleciendo estos resultados para mejorar los aprendizajes de los estudiantes.

1.1.3 Marco Epistemológico:

A. Circunstancias Históricas:

El presente trabajo de Investigación, en relación con los Indicadores Educativos de la Escuela Oficial Urbana Mixta “Hermana Patricia”, tomando en cuenta la Perspectiva Epistemológica al momento de hacer un análisis crítico y reflexivo, de la practica en el proceso Enseñanza Aprendizaje, debemos establecer cuáles son los procesos Sociales, Históricos, Culturales y Psicológicos. Los cuales crean una realidad que se puede investigar actuando en forma correcta y contextualizada. Esta colonia tiene su origen por la inclusión que la Iglesia Católica ha tenido históricamente en la población guatemalteca, por medio de la cual se implementó un Proyecto de Vivienda financiado por la Fundación Caritas de Guatemala que significa “La Cáritas es la caricia de la Iglesia a su pueblo, la caricia de la Madre Iglesia a sus hijos.”, construyendo viviendas a personas de escasos recursos económicos, a dicho proyecto se le dio el nombre de Hermana Patricia en honor a la monja Patricia. Dentro de los representantes de esta colonia Podemos mencionar al Profesor José Luis Rivera, Braulio López, Abraham Esquivel, quienes dan fe del trabajo que realizó la Hermana Patricia beneficiando a muchas familias con la construcción de 100 casas; actualmente se cuenta con un aproximado de 300 familias. En cuanto al Desarrollo Humano, analizando datos a Nivel Departamental, se estableció al hacer comparación en años anteriores que existe un Desarrollo Humano en un 100% en educación y salud.

La Escuela Oficial Urbana Mixta ha ido evolucionando notablemente, es un edificio muy completo. La Población Estudiantil ha ido en aumento, posee 12 aulas para atender a Niños del Nivel Primario y 4 para atender al Nivel Preprimaria, Cocina, Servicios Sanitarios, Muro Perimetral y en el Ciclo Escolar actual cuenta con un

Laboratorio de Computación como parte del Programa Tecnología 360 que implementó en Ministerio de Educación.

En los Indicadores de Recursos se muestran los datos de Alumnos Matriculados, así como se da la Distribución de Docentes y alumnos por Grados y Niveles Relación alumno/docente en el que se mide la relación entre el número de Alumno Matriculados en un Nivel o Ciclo Escolar.

En este Indicador llama mucho la atención que del Ciclo Escolar 2015 al 2019, hay una disminución de alumnos matriculados, asociado a ello quizá el fenómeno de la migración a otros departamentos o países.

En cuanto a la relación alumno docente, todos están con un número considerable que estipula el Acuerdo Ministerial Número 4025-2012 "Reglamento para el estudio de la demanda educativa y creación de puestos docentes en centros educativos oficiales". en el que cada docente debe tener dicha cantidad de estudiantes dentro de su aula, aunque no es el número ideal; el grado que sobrepasa la cantidad de niños y niñas que se estipula en dicho Acuerdo es Primero; siempre ha sido de 35 alumnos o más en algunos Ciclos Escolares.

A diferencia de otras escuelas, en la nuestra considero que no existen maestros subutilizados; siempre he pensado que lo que se muestra es una mala distribución en el recurso humano con el que cuenta el Ministerio de Educación, y lo que debería de hacerse es una redistribución.

La Matricula Estudiantil ha disminuido en el 2015 era de 369 estudiantes y en el presente ciclo asciende a un total de 300 Niños del Nivel Primario en primaria, con poca deserción, únicamente traslados a otros Centros Educativos. La Conservación de la Matrícula Escolar ha ido en descenso hasta el año 2017, luego en el año 2018 empezó de nuevo a elevarse a un 84% en la promoción anual se mantiene de un 80% a un 100% con poco fracaso escolar, así mismo la tasa de repitencia de del 1% hasta un 30%, existe sobre edad en cada grado debido al poco interés de los padres de familia en el rendimiento de sus hijos.

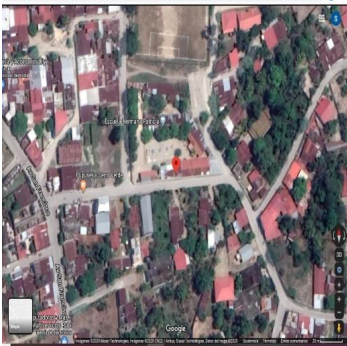
En esta Institución Educativa que tiene como fin primordial la formación integral del ser humano, poniendo de manifiesto Valores Morales, Cívicos y Religiosos.

La Nueva Reforma Educativa permite trabajar con el Currículum Nacional Base (CNB) el cual se centra en la persona y su aprendizaje de una forma contextualizada.

En este Centro Educativo se pone de manifiesto la Educación participativa, activa y reflexiva, instruyendo a los alumnos para enfrentarse a las adversidades de la vida cotidiana y así contribuir al desarrollo de la comunidad.

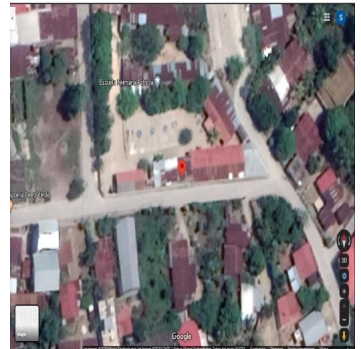
El Modelo Pedagógico del CNB está encaminado al desarrollo de competencias a través de los saberes, actitudes y procedimientos en los elementos de la Comunidad Educativa, específicamente en los niños y niñas de la escuela. Está fundamentado en las teorías de aprendizaje, presentes en el enfoque constructivista, Aprendizaje Significativo establecidos en el Currículum Nacional Base –CNB-

Fotografía No. 2 Ubicación EOUM
Hermana Patricia



Fuente: Google Maps

Fotografía No. 1 Ubicación EOUM
Hermana Patricia



Fuente: Google Maps

Fotografía No. 3 Logotipo EOUM Hermana Patricia



Fuente: <http://colyescdemoralesizabal.blogspot.com/>

B. Circunstancias Psicológicas:

Los Problemas Escolares en este Centro Educativo perteneciente al caso urbano, son bastantes las dificultades que sufren los alumnos los cuales los conlleva a la Fracaso Escolar, a veces influyen diferentes factores tales como:

- a. La familia: de los cuales derivan los problemas de conducta y la falta de motivación
- b. Problemas familiares,
- c. Las niñas y las adolescentes, la realización de quehaceres en el hogar
- d. Los Embarazos a corta edad;
- e. La falta de interés por parte de los Padres de Familia
- f. Problema del desempeño escolar en los que inciden el Bajo Rendimiento, pero con mayor relevancia los Problemas de Conducta en adolescentes.
- g. Falta de trabajo en equipo (Docente y Padre de Familia)
- h. Dificultades propias del estudiante: Hiperactividad, Déficit de atención, Problemas de Organización Espacial y Temporal, Dislexia, Digrafía, Disortografía, Discalculia.

En los últimos años la conducta en los estudiantes constituye un serio y problema y un gran reto para docente y Padres de Familia, Que ha influido en gran manera en el Fracaso Escolar, puesto que se ha visto desvanecida la autoridad por parte de los progenitores. Casi en un 50% de la Población Estudiantil de nuestra escuela

manifiestan problemas serios de conducta acompañados de un alto índice de agresión.

Se ha señalado por parte de la sociedad al docente como culpable de la poca educación y falta de práctica de valores en los estudiantes; pero en realidad el problema surge en el hogar, pues allí es donde se da la formación.

En dicho Establecimiento Educativo se ha constatado que hay muchos indicios de estudiantes que ponen de manifiesto las siguientes características que dan la pauta que probablemente tienen un Problema de Aprendizaje:

- a. Problemas de lectoescritura.
- b. Problemas de conducta, siendo demasiado impulsivo y agresivo.
- c. Rendimiento Escolar
- d. Hiperactividad

En este Centro Educativo se trata de dar solución cada uno de los problemas emocionales, conductuales y del aprendizaje de una forma consiente donde se trata de adecuar el CNB plantea la necesidad de responder a la naturaleza de los procesos de crecimiento y desarrollo físico, mental y emocional de los y las estudiantes.

C.) Circunstancias Sociológicas:

Los estudios hechos dentro de la Colonia Hermana Patricia muestran que la estructura familiar ha sufrido pocos cambios a causa de la emigración a otros departamentos o países. La poca formación religiosa, actividades de recreación y socialización con los hijos hoy no se realizan con los Padres de Familia, hoy son llevadas a cabo `por instituciones especializadas. La familia todavía es la responsable de la socialización de los hijos, aunque en esta actividad los amigos y la Tecnología en su mayor parte han asumido un papel muy importante.

En estos Indicadores se miden o monitorean como se realizan las actividades miden cómo se han llevado a cabo las actividades según propuestas por el Ministerio de Educación y si estas se han ejecutado y se están ejecutando en los Establecimientos Educativos del país y si se están obteniendo los resultados deseados.

Según datos obtenidos del Sistema de Indicadores Educativos estos datos pueden ser cuantitativos y cualitativos. Están enmarcados en estos Indicadores se encuentran los Días Efectivos de Clases; los cuales han sido 180, pero el Ciclo Escolar 2019 será de 185 y según reportes de años anteriores se ha cumplido a cabalidad con dichos días de trabajo es decir un 100%. También podemos hacer mención en este Indicador acerca del idioma que domina al impartir el Proceso de Enseñanza Aprendizaje, donde el español es el predominante desde años anteriores teniendo dentro de nuestro Centro Educativo 1 maya hablantes en por año a partir del Ciclo Escolar 2015 y dos en el 2019; existen más que hablan en otro idioma, pero por diversas razones están abandonando su propia identidad. En cuanto a la Disponibilidad de Textos podemos darnos cuenta de que los que en su mayoría llegan a su destino son los del primer Ciclo, específicamente los de Primer Grado ya que una de las grandes dificultades por parte del Ministerio de Educación es la producción de estos y lograr que estén disponibles en cada escuela en el tiempo justo. Puesto que casi siempre llegan fuera de tiempo y son insuficientes es decir en relación con la estadística presentada por los directores. Por lo que siempre hay discrepancia en las cifras. Estos datos son los aportados por el director del Establecimiento con base al Libro de Conocimientos que se lleva en el mismo. Los Programas de Apoyo históricamente han sido creados Ministerio de Educación a través de Las Organizaciones de Padres de Familia (O.P.F.) los cuales son integrados por Padres de Familia, los cuales se forman de manera voluntaria para apoyar a los niños de la escuela únicamente pertenecientes al Sector Oficial, funcionando en la EOUM Hermana Patricia desde el año 2017, donde dichos Programas de Apoyo han sido de mucha ayuda para que se desarrolle de una manera efectiva el proceso de Enseñanza, por mencionar uno de los cuales es de suma importancia la Alimentación Escolar, ha beneficiado a niños de escasos recursos que no desayunan en casa e incluso han padecido de Desnutrición Infantil o Anemia.

Las Organizaciones de Padres de Familia son de vital importancia en cualquier Centro Educativo Público ya que ellos deberán administrar de manera transparente los fondos que el Ministerio de Educación de los Cinco Programas

de Apoyo a las escuelas del Sector Oficial, ya que en el 2018 se implementó el quinto Programa con el nombre de Remozamiento.

En el establecimiento existe la Organización de padres de familia (OPF) que trabajan juntamente con el director docentes y padres de familia para la preparación de los desayunos escolares cada día, así como la compra de útiles escolares, gratuidad y valija didáctica.

El fracaso o éxito Escolar depende de la Comunidad Educativa, es decir Padres de Familia, docentes y alumnos por lo tanto es indispensable trabajar en equipo para lograr un Proceso de Enseñanza Aprendizaje de Calidad.

D. Circunstancias Culturales:

Las actividades culturales sirven para transmitir una tradición de generación en generación. Estas se desarrollan con el objetivo de crear o difundir la cultura, dado que esta pertenece a los seres humanos. La escuela se proyecta culturalmente y lleva a cabo sus celebraciones acordes a las costumbres y tradiciones de la comunidad. Para ello se cuenta con el apoyo de Los Padres de Familia; las actividades culturales que se realizan son:

a. Inauguración del Ciclo Escolar

b. Día del cariño

c. Carnaval

d. Semana Santa

e. Día de la madre

f. Día del padre

g. Feria patronal

h. Día del Maestro

i. Independencia Patria

j. Día del Niño

k. Momentos Cívicos

l. La escuela se ha proyectado a la comunidad en Desfiles de Feria Patronal, de Independencia donde los estudiantes demuestran sus habilidades en distintos puntos artísticos.

E. Justificación:

La Conservación de la Matrícula Escolar ha ido en descenso hasta el año 2017, luego en el año 2018 empezó de nuevo a elevarse a un 84% en los estudios hechos dentro de la Colonia Hermana Patricia muestran que la estructura familiar ha sufrido pocos cambios a causa de la emigración a otros departamentos o países. La poca formación religiosa, actividades de recreación y socialización con los hijos hoy no se realizan con los Padres de Familia, hoy son llevadas a cabo por instituciones especializadas. La familia todavía es la responsable de la socialización de los hijos, aunque en esta actividad los amigos y la Tecnología en su mayor parte han asumido un papel muy importante.

Para ello se refleja en los indicadores de matrícula estudiantil de cada año, cómo la población ha disminuido y aumentado a la vez en los últimos 2 años.

Los Problemas Escolares en este Centro Educativo perteneciente al caso urbano, son bastantes las dificultades que sufren los alumnos los cuales los conlleva a la Fracaso Escolar, a veces influyen diferentes factores tales como la familia, de los cuales derivan los problemas de conducta y la falta de motivación, sin dejar atrás que a veces las políticas educativas que se implementan no están acordes al contexto o necesidades de cada alumno. El año en el que fue una cifra bastante alta de Fracaso Escolar fue en el año 2017 el cual estuvo en un 44%, en su mayoría es ocasionado problemas familiares, que comprenden las razones más frecuentemente mencionadas por las niñas y las adolescentes, la realización de quehaceres en el hogar y lo que se está observando más que son los Embarazos a corta edad; asociándose a ello la falta de interés por parte de los Padres de Familia que dan como resultado un grave problema del desempeño escolar en los que inciden el Bajo Rendimiento, pero con mayor relevancia los Problemas de Conducta en adolescentes.

Las tablas de Datos, en estos Indicadores nos muestran que la mayor Repitencia de grado está en el Primer Ciclo, específicamente en primer Grado, teniendo su índice más alto en el 2018 y 2019, aduciendo como posibles causas las siguientes:

- a. Falta de trabajo en equipo (Docente y Padre de Familia)

- b. Dificultades propias del estudiante.
- c. Socioeconómicas

En su gran mayoría los Problemas de Aprendizaje no son detectados por los Padres de Familia, quienes cuando sus hijos reprueban el Ciclo Escolar solo los castigan, ya que ellos no tienen los recursos para acceder a una atención especializada que dé respuesta al porqué de su fracaso escolar. Los docentes hacemos lo humanamente posible porque el estudiante aprenda con diferentes técnicas y estrategias de aprendizaje en las aulas para así lograr las competencias deseadas.

1.1.4 Marco Contextual Educativo

En nuestro país la educación en el Sector Público o Estatal, a través de las escuelas oficiales del Ministerio de Educación; presentan en su mayoría los siguientes Problemas Educativos:

- a. Nivel de Cobertura ha tenido una mejoría muy alentadora, los indicadores señalan que en la Educación Preprimaria más del 50% de los niños que debieran recibir preparación preescolar aún no asisten a los Centros Educativos.
- b. En el Nivel Primario aún no se consigue a pesar del incremento significativo de la cobertura, los niños y niñas de Guatemala siguen lejos de alcanzar el Nivel de Escolaridad que requiere la Constitución, y de demostrar un nivel de aprendizaje satisfactorio.
- c. La deserción y la repitencia, bajo criterios de la responsabilidad de los padres por no enviar a sus hijos a la escuela, una vez inscritos y la otra intentan explicar que el bajo rendimiento de los infantes se debe a la falta del desayuno.
- d. Responsabilidad de los Docentes en la Promoción de los estudiantes, a través de Esquemas de educación tradicionales, sin motivación y cargando toda la responsabilidad del aprendizaje en los infantes señalan un proceso de estudio perturbador y frustrante. Lo que nos hace concluir en que la mayoría de los docentes no somos socios activos del Proceso de Reforma

Educativa. Esto es común al primer fracaso escolar y continuará así mientras se evalúe la consecuencia y no la causa de ese fracaso.

- e. La vulnerabilidad de la Infraestructura Escolar. Sin agua, sin energía eléctrica, sin techos, sin escritorios. La vulnerabilidad física de la infraestructura escolar se debe principalmente a la falta de mantenimiento de los centros y a una inversión incompleta. Lo que hace que las escuelas están lejos de contar con la inversión necesaria para convertirse en centros de aprendizaje, motivadores y cómodos.
- f. Las limitaciones socio -económicos de la población como desnutrición, migración y bajos ingresos, inciden en la deserción, el ausentismo y la repitencia. Desigualdades económicas y sociales, y factores políticos, lingüísticos y geográficos influyen en el acceso de niños y niñas a la educación
- g. La Sobreedad, en la búsqueda de incrementar la cobertura se ha permitido una brecha muy pronunciada entre las edades de los educandos. Ahora conviven en una misma aula niños y niñas de 12 y 13 años con jóvenes y señoritas de 17 y 18 años e inclusive de más edad, con intereses muy variados.
- h. Embarazos no deseados se ha incrementado, sobre todo en las adolescentes entre los 14 y 16 años.

1.1.4 Marco Contextual Nacional

A. Entorno Socio Cultural

En cuanto al entorno Sociocultural se refiere, la familia es el punto de partida para la formación de sus respectivos hijos, son un pilar fundamental ya que de allí se deriva el comportamiento de ellos dentro de los salones de clase. Recordemos que en la familia a veces se ejercen influencias positivas o negativas en cuanto a la educación; lo cual influye en el desarrollo del niño y niña.

Debemos entender el entorno sociocultural no sólo como objeto de estudio sino también como recurso pedagógico, y como contexto social en el que viven,

aprende y se desarrollan las personas. Dicho entorno está conformado por las familias, los vecinos, alumnos. En este entorno, donde se llevó a cabo el Diagnóstico de la Institución específicamente en los Indicadores de Contexto, nos pudimos dar cuenta que el espacio que nos rodea es también un espacio donde se dan diferentes tipos de conflicto de los cuales como parte de la Escuela somos partícipes, porque estos afectan en gran manera al desarrollo educativo, es decir que hay conexión entre la escuela y su exterior. Cuando realizamos Visitas de Campo, un recorrido de la comunidad podemos entender diversas situaciones de él porque hay a veces, Ausentismo y Deserción Escolar, y a través de estas, podemos también saber los factores que han obligado a diferentes familias a inmigrar, nos permiten conocer las vivencias actuales del alumnado acercándonos a considerar el entorno como contexto social.

Históricamente se ha demostrado que el niño y la niña adquieren sus valores y principios dentro del entorno familiar, es por ello por lo que la educación enmarcada a la formación social de todo individuo es suficiente la educación familiar. Para dar seguimiento a dicha formación, debe de influir el entorno social que es el producto del entorno político y económico que el Estado proporciona. Debido a todo esto debemos formar parte de todo un Sistema Educativo que conlleve a la formación del ciudadano que respetará y amará a su Patria.

Es lamentable observar que en la actualidad muchos factores educativos (familia, sociedad e iglesia) no han podido desempeñar su verdadera función en la continuación de los valores y principios que los niños y las niñas pudieron haber recibido en la familia, lo que se vive actualmente en el entorno de alrededor de nuestro Centro Educativo ha sido la actitud negativa de personas que solo participan en actividades socioeconómicas para beneficio propio sin importar el respeto y derecho ajeno.

Algunos de los problemas de acceso y permanencia en el Sistema Educativo se remontan a la entrada tardía al mismo, la exclusión de los niños debido al trabajo infantil, la exclusión de las niñas, sobre todo la niña Maya y el bajo presupuesto otorgado a la educación por el Estado, que hace que los centros escolares no

cuenten con los recursos y personal docente necesarios para un nivel de educación satisfactorio. Entre estos problemas podemos mencionar:

a. Trabajo Infantil

Muchas familias consideran el trabajo infantil como una necesidad frente a una situación de pobreza, ya que el niño aportara algún ingreso al hogar. En 1998, aproximadamente 1.167 millones de niños y adolescentes participaron de manera formal o informal en actividades económicas, obligados por la pobreza. De este total aproximadamente 56% no contaba con salarios, prestaciones sociales o vacaciones.

El 46% lo hacía en condiciones anormales, en maquilas, trabajos clandestinos, servicios domésticos, etc... Todos ellos con una insuficiente protección legal. El mayor problema es que el trabajo infantil no solo niega las oportunidades educativas a los niños de hoy, sino que limita las oportunidades en el adulto del mañana. (Estrada, 2020)

b. La Pobreza:

La pobreza y como consecuencia la desnutrición es otro problema que afecta la salud y desarrollo de los niños. Niños de familias pobres reciben menos atención médica y a veces ni siquiera vacunas básicas. Su talla corporal es baja y la mayoría padecen desnutrición.

De acuerdo con la (Encuesta Nacional De Salud Materno Infantil, 1995) 49.7% de los niños mayores de cinco años en Guatemala sufrían desnutrición crónica. Cuando un niño pobre entra al colegio, está más susceptible a problemas de aprendizaje y a deficiencias de atención. También su nivel intelectual es más bajo comparado con niños de familias más acomodadas que proporcionan al niño con estimulación y experiencias de aprendizaje desde corta edad.

Muchos de estos niños que viven en una situación de pobreza, pierden grados y abandonan la escuela prematuramente. También entre ellos se encuentra deficiencias psicológicas como autoconfianza y un bajo autoestima.

c. Bajo presupuesto invertido en Educación:

La prioridad que el Estado otorga a sus diferentes entidades puede medirse a través del porcentaje de la asignación presupuestaria que representa del PIB (Producto Interno Bruto). Guatemala, junto con Haití, el Salvador y Brasil, es de los países Latinoamericanos que menor porcentaje del presupuesto gubernamental asignan a la educación. En el año 1992 el porcentaje del PIB invertido en educación fue del 1.44%, esto sólo aumentó al 2.15% en 1998 y se espera que en el 2000 aumente a más de un 3% del PIB (Prensa Libre, 16 Julio, 2000). A la baja inversión en educación hay que añadir la escasez de libros y otros

recursos necesarios para el aprendizaje y la escasa preparación de personal docentes capacitados para el área rural e indígena, que contribuyen a la alta tasa de deserción y repitencia.

C. Los Medios de Comunicación:

Los Medios de Comunicación se pueden definir como todo aquel factor que sirven al educador para transmitir información en forma masiva o de masas.

Es lamentable observar cómo cada periodo de tiempo los medios de información locales se han venido deteriorando y en lugar de informar y educar se han empeñado en desinformar y a destruir la educación y en consecuencia a nuestra cultura.

En décadas anteriores, todos los medios de información existentes en el país eran controlados y normalizados por el Estado y para ello se contaba con una administración donde cada persona que quisiera crear medios de información tenía la obligación de certificarse para tener la preparación necesaria para informar (locutores, periodistas, presentadores, etc.) Sin embargo, en la actualidad debido que casi todos los medios de información pertenecen a la empresa privada, las leyes emitidas por el Congreso de la República se han venido transformando, de manera que el Estado ya no sea el ente controlador y en su lugar se han creado fundaciones y, corporaciones y ONG, con el fin de obtener financiamiento del Estado; pero sin el control de este.

El sector educativo se ha centrado en analizar si los medios de comunicación son educativos o no, de qué forma podemos utilizarlos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, de qué forma contribuyen a la formación en valores, etc. Por eso, en el monográfico sobre educación y comunicación se plantea qué implicación deben tener los medios de comunicación en la educación, intentando abrir el debate sobre si existe una cierta responsabilidad por parte de los profesionales de la comunicación.

En la actualidad es indiscutible la importancia de los medios de comunicación en la sociedad. Nos encontramos inmersos en una sociedad en la que en nuestro estilo de vida convive con los mensajes que nos transmiten los medios de comunicación. De la misma forma, hablar de medios de comunicación implica: canales de televisión, radio, Internet, publicaciones impresas. Los medios de comunicación de masas constituyen un aparato de socialización muy importante: tratan de influir en nuestras ideas, hábitos y costumbres, lo que han logrado en un alto porcentaje de la población.

Los medios de comunicación supuestamente es una en una herramienta educativa muy poderosa, con las ventajas y desventajas que esto supone. Pero, educar no es su finalidad última. Aunque los medios incluyen formatos y contenidos adecuados para el público en edad escolar, existe una gran cantidad de información que no va dirigida a este público pero que es percibida y asimilada por él. Se puede apreciar que los medios de comunicación se han vuelto imprescindibles en el proceso educativo, ya que forman parte del material didáctico utilizado con frecuencia en el aula. La tarea radica en el hecho que aprender a utilizar y a entender los medios debe ser una responsabilidad compartida entre padres, educadores y profesionales de la educación.

Por último, nos encontramos con los medios educativos, aquéllos que tienen la finalidad explícita de contribuir a la educación y formación de sus usuarios. Actualmente, no abundan, pero podemos encontrarlos en televisión, radio, Internet, prensa, también encontramos propuestas de la hechas por profesionales de la educación que han creado el espacio que se adapta a su perspectiva.

Es difícil ponerse de acuerdo, pero, a modo de conclusión se puede destacar que es necesario que el profesorado sea consciente de la importancia social de los medios de comunicación y que los comunicadores sean conscientes de que los medios también tienen una función educativa. Una vez asumido este hecho, será más fácil que se establezca una relación fluida entre educación y comunicación.

D. Las Nuevas Tecnologías de la Información y La Comunicación:

Las Nuevas Tecnologías en el quehacer educativo posee sus ventajas y desventajas, al hablar de estas nos estamos refiriendo, a los DVD, todo tipo de computadoras, aparatos que a través de la tecnología nos brindan información, sin dejar a un lado algo que ha revolucionado al mundo: el internet. Todos sabemos las múltiples ventajas que supone, sobre todo quienes nacieron en los años noventa o antes. Sin embargo, de la misma forma en la que encontramos beneficios, como pasa en todos los escenarios donde tiene participación el ser humano, también se presentan peligros.

Cuando hablamos de Contexto Nacional y nos referimos al uso de las Nuevas Tecnologías, estamos enfrentándonos en el campo educativo a una herramienta educativa de doble filo, es decir sabemos que tiene sus ventajas y desventajas. Todo esto se debe a que el uso del Internet se ha vuelto cada vez más en un espacio inseguro, debido al peligro que corren los niños, niñas y adolescentes al desconocer los riesgos y consecuencias de las redes sociales ya que en su mayoría desconocen cómo evitarlos. Cabe mencionar que las amenazas que se dan al hacer uso de las nuevas tecnologías también le pueden pasar a cualquier persona que haga uso de este. Lo que realmente es preocupante es que menores de edad no están usando adecuadamente dicha tecnología. Como parte del Proceso Educativo intentamos hacer conciencia en nuestros estudiantes de la importancia del uso seguro de Internet y de utilizar las nuevas tecnologías de una forma más consciente, responsable y segura.

Es importante destacar que lo que más está repercutiendo en los niños, niñas son los Juegos Interactivos que solo generan violencia, sedentarismo, formas de conducta inadecuadas en los niños y niñas, siendo estos un medio de diversión, se convierten en vicio y que a través de ellos sus actitudes se vuelven violentas ante sus compañeros y padres de familia, dejando la práctica de los Valores Morales. Al distraerse mucho en esta clase de entretenimientos se vuelven muy sedentarios, compartiendo menos tiempo con su familia.

En los adolescentes también influyen esta clase , pero lo que más está afectando es el uso de las Redes Sociales, de los cuales se están derivando son los Ciberdelitos, dentro de los que podemos mencionar y que más se dan en el Contexto Escolar son el Ciberbullying, Ciberacoso.

El Ciberbullying se da en los Centros Escolares a nivel nacional, departamental, municipal y comunal, donde los mismos compañeros molestan, amenazan, acosan humillan, avergüenzan, a través de sus celulares o tabletas en algunos casos. Las formas de Ciberbullying van desde insultos, discriminación hasta burla sobre características físicas y forma de vestir. En nuestro Centro Educativo, como medida preventiva se ha prohibido el ingreso de los móviles, debido a lo anteriormente expuesto.

Actuariamente en el contexto de nuestro Plantel Educativo se está viviendo desde muy cerca el Ciberacoso, puesto que niñas en edades que oscilan entre los 12 y 16 años están siendo expuestas a través de fotografías y videos eróticos, que circulan a través de WhatsApp y Facebook, denigrando así la integridad de las adolescentes; que por el uso inadecuado de las Nuevas Tecnologías se ven involucradas en este tipo de situaciones vergonzosas ante la sociedad.

Nuestro Establecimiento en el año 2018 fue dotado de un Equipo de Cómputo, aquí podemos hacer énfasis y llevar el mensaje practico de que haciendo uso adecuado de la Tecnología esta no es mala, puesto que para nosotros como docentes es de gran utilidad a la hora de dar nuestras clase, y más ahora que nuestra escuela cuenta con la Estrategia Tecnología 360, implementada por el Ministerio de Educación la cual pretende cambiar un poco la metodología de enseñanza con nuestros niños y niñas,

Podemos concluir que el uso inadecuado de las Nuevas Tecnologías repercute notablemente en el rendimiento de las y los estudiantes, puesto que descuidan sus quehaceres educativos dedicando más tiempo a un entretenimiento digital negativo. Tomando desde el aspecto positivo el uso de la tecnología para los docentes se ha convertido en un apoyo pedagógico de vital importancia, donde

ahora el conocimiento a través de esta se construye mediante la interacción, donde el docente es clave para llevar a cabo un buen proceso de enseñanza aprendizaje. Cabe mencionar que algunos establecimientos, como nuestra escuela se tiene acceso a al uso de la Tecnología a través del Programa Estrategia Tecnología 360 del Ministerio de Educación de Guatemala el cual permite ser un mediador entre el alumno y los contenidos de aprendizaje. Motivando las materias y su objeto de aprendizaje, para ayudar a que disfrute aprendiendo, estimulando su curiosidad para que el aprendizaje se convierta en conocimiento.

Teniendo los insumos necesarios, es decir el Laboratorio de Computación, decidí implementar en las Computadoras mi Proyecto de Mejoramiento Educativo “Juegos Interactivos Educativos como Estrategia Lúdica para el Aprendizaje”, el cual consistirá en instalar a los mismos juegos con intención educativa y que para los niños y niñas sea un aprendizaje más divertido, donde a la vez juega y aprende.

E. Factores Culturales y Lingüísticos:

Hay un punto clave a tomar en cuenta en la Educación Guatemalteca: el bilingüismo. En Guatemala se hablan 24 idiomas: 21 idiomas mayas, el español, el xinka y el garífuna. Se estima que la población indígena representa más del 50% de la población nacional.

Con las Reformas Educativas se ha implementado el Sistema Bilingüe sobre todo en el nivel de preprimaria; para permitir así que los niños y niñas mayas y de otras etnias, reciban los conocimientos básicos en su idioma materno antes de acceder a la Enseñanza Primaria.

Otra reforma importante en este aspecto ha sido la creación de materiales en las lenguas indígenas propias de cada comunidad, incluyendo las áreas temáticas de cultura maya, matemática e idioma español como segunda lengua.

Además de este panorama, del que se puede concluir que pese a los avances aún existe baja Cobertura Educativa, hay que agregar que gran parte de la población no atendida es indígena o pertenece a los sectores más pobres de la población.

De igual forma, hay que señalar que los esfuerzos por cubrir estos sectores dejaron de lado la calidad de la educación y se concentraron en la cantidad de escuelas y aulas. En otras palabras, los pobres han tenido acceso a una educación pobre, lo que agudiza la inequidad existente en el país e impide romper con el círculo de la pobreza en las familias más excluidas. Es muy frecuente que en estos sectores sea donde se presentan la mayoría de los casos de abandono y de no aprobación.

La población indígena (82.6%) y las personas del área rural (85%) son las que mayor uso hacen de la educación pública. Por lo general, las condiciones de infraestructura, equipamiento, y los recursos humanos y económicos de las entidades educativas a las que asiste esta población suelen ser poco adecuadas. Si sumamos a lo anterior la falta de pertinencia étnica del modelo educativo.

La población indígena (82.6%) y las personas del área rural (85%) son las que mayor uso hacen de la educación pública. Por lo general, las condiciones de infraestructura, equipamiento, y los recursos humanos y económicos de las entidades educativas a las que asiste esta población suelen ser poco adecuadas. Si sumamos a lo anterior la falta de pertinencia étnica del modelo educativo.

La discriminación es vivida y percibida de diferentes maneras, impactando principalmente en aquellos grupos que históricamente han sido excluidos y marginados. Según los datos recabados, una de cada cuatro personas encuestadas se ha sentido discriminada, siendo más frecuentemente reportado dentro la población indígena (29.2%) y las mujeres (27.7%).

En el tema de la discriminación, en especial del racismo, aún existen grandes retos por superar. El esquema de dominación implantado históricamente sobre la población indígena ha tomado nuevas formas, algunas de ellas incluso amparadas bajo un esquema de legalidad. En el ámbito económico, el crecimiento de ciertas actividades productivas ha implicado el despojo de territorios a comunidades indígenas, haciéndolos aún más vulnerables y afectando significativamente su bienestar. De igual manera, se han propuesto y promovido intervenciones en el

tema laboral que son claramente discriminatorias y que no se constituyen en opciones viables para mejorar el nivel de vida de las personas. Este tipo de acciones conllevan no sólo anteponer intereses económicos particulares, sino también implica que se valora poco la vida de las poblaciones rurales e indígenas del país. En el ámbito político, la notable falta de espacios para la participación de los pueblos indígenas en cargos de relevancia dentro de los partidos políticos o dentro del Estado, es otra señal de la discriminación de la cual es objeto este sector de la población.

El Nivel de Educación de las mujeres históricamente ha sido inferior a la de los hombres, siendo esta diferencia incluso mayor para las mujeres indígenas. Las niñas indígenas se encuentran triplemente excluidas; primero, el hecho de que viven en áreas puramente rurales dificulta su acceso a la escuela. Segundo el Sistema Educativo desconoce el valor de su cultura y la necesidad de preservar su visión del mundo y su cultura. Por último, por ser mujer se le pone más impedimentos a la hora de permanecer en el sistema educativo ya que los trabajos domésticos y tareas generalmente atribuidas a las mujeres son aún considerados una prioridad para la mujer indígena.

Los Programas Bilingües también contribuyeron a una participación relativamente alta por parte de la mujer indígena. Sin embargo, en los programas de adultos, las demandas impuestas a las mujeres en el hogar hacen que su participación a estos programas sea muy baja.

1.1.5 Marco de Políticas Educativas

A. Política:

La política se define como una forma orientada a un ideal, principalmente es donde se toman las decisiones de los gobiernos, en síntesis, son las formas de gobierno de los Estados. La política se ocupa de los asuntos públicos, en lo que se refiere a lo social, cultural y económico. En la política casi siempre es la que se refiere al oficio de la conducción del Estado o a la pugna por el control de mismo, por parte de los actores interesados, es decir, por los sectores que desean ejercer su

influencia en las decisiones tomadas respecto al bien común. Estos actores políticos pueden ser:

- a. Partidos Políticos
 - b. Sindicatos
 - c. Asociaciones Civiles
 - d. Grupos de Ciudadanos.
- B. Política educativa:

Las Políticas Educativas son acciones del Estado en relación con las prácticas educativas que atraviesan la totalidad social y, dicha en términos sustantivos, del modo a través del cual el Estado resuelve la producción, distribución y apropiación de conocimientos y reconocimientos. Una política educativa como acción del Estado sobre la educación sistemática restringe una concepción de educación permanente como derecho inalienable de todos los ciudadanos a lo largo de su vida.

El fin de cualquier Sistema Educativo es el desarrollo integral de la persona. La naturaleza de un sistema educativo es compleja, abarcando aspectos variados que tienen que responder al perfil ciudadano y las necesidades del país.

La Carta Magna de Guatemala en la Sección Cuarta, Artículos 71 al 81, se refiere a los derechos ciudadanos en referencia a la educación. La Ley de Educación Nacional, Decreto Legislativo 12-91 establece la estructura del sistema educativo, y posteriores decretos y acuerdos han ampliado el funcionamiento del Ministerio de Educación, MINEDUC.

El Consejo Nacional de Educación, CNE, formuló las Políticas Educativas, que entraron en vigor el 6 de diciembre del 2011, y basado en ellos está en desarrollo un plan nacional de educación oficial.

La Política Pública Educativa que se debe plantear es la respuesta a una necesidad, que afecta a un gran número de personas, en este caso toda la población escolar, por medio de una acción constante y repetitiva. Estos conceptos tradicionales pueden definir que es el estado actual del sistema educativo, sus

políticas enraizadas en acciones repetitivas que afectan a muchas personas, con una evaluación que arroja carencias constantes.

Las políticas educativas al igual que las demás políticas estatales pueden ser consideradas desde tres ángulos que son:

- a. Formulaciones de Políticas
- b. Acciones de Políticas y
- c. Resultados de Políticas.

a.) Las Formulaciones de Política:

Se refieren al explicitación del proyecto, es decir, lo que el Estado se propone realizar. En materia educativa, dicha formulación de política abarcaría aspectos como los siguientes:

- i. Los sujetos que plantean los problemas educativos, en tanto que miembros de una clase, fracción de clase o capa a fin de determinar qué intereses se encuentran expresados en dichas formulaciones.
- ii. Los problemas que son priorizados y los sectores que se pretende privilegiar más allá del aparente interés general.
- iii. La conceptualización que se hace de la problemática educativa.
- iv. Las condiciones económicas, políticas y sociales que incluyen en la formulación de la política.
- v. Las orientaciones contenidas en los planes, proyectos y leyes.

b.) Las acciones de política:

Son las medidas que se toman para poner en práctica las formulaciones de la política, dentro de la cual se contemplan los siguientes aspectos:

- i. Asignación de recursos.
- ii. Creación de mecanismos para poner en práctica la política educativa: reformas educativas, leyes, creación de instituciones, etc.
- iii. Distribución real de los servicios educativos (fundamentalmente la

cobertura educacional).

c.) Los resultados de política educativa:

Abarcan, por un lado, el grado de cumplimiento de los objetivos y metas propuestas y, por otro, el grado en que las acciones realizadas se traducen en mejoramientos significativos para la población, es decir, el impacto logrado. Los resultados obtenidos sirven, por un lado, para develar cuánto de demagógico hubo en las formulaciones de política y, por otro, para ver los obstáculos que ha tenido el bloque en el poder para poder llevar a la práctica dichas formulaciones.

B.) Problemas con la aplicación de las políticas educativas:

Las Políticas Educativas en Guatemala han tenido continuidad, aunque con deficiencias en el cumplimiento de la mayor de sus metas. La continuidad está dada por la conservación consistente del razonamiento y argumentación que sustentan las políticas educativas, las estrategias de evaluación de su logro y la implementación local. En ningún otro lugar es esto más relevante que en el sector educativo, en donde el éxito se basa en procesos que consumen tiempo y demandan esfuerzos consistentes y sistemáticos.

A partir de la Reforma Educativa no se puede negar que ha habido muchos avances en los que se ha contribuido a mejorar la demanda educativa de una forma equitativa y humanística. Las Políticas Educativas 2016-2020 son:

- a. Política de Cobertura
- b. Política de Calidad
- c. Política de Modelo De Gestión
- d. Política de Recurso Humano
- e. Política Educación Bilingüe Multicultural e Intercultural
- f. Política Aumento de la Inversión Educativa
- g. Política de Equidad
- h. Política Fortalecimiento Institucional y Descentralización

Analizando las Políticas Educativas desde nuestro contexto escolar, que se desarrolla en el área rural, podemos hablar de:

a.) Política de Cobertura:

Cuando hablamos de esta política; en lo que se refiere a nuestro Centro educativo si se ha cumplido, ya que la matrícula estudiantil en el Nivel preprimaria y primario se ha mantenido. Garantizando la formación académica de los estudiantes la cual es fundamental en el crecimiento de su comunidad, municipio, departamento y país, ya que permitiendo así fortalecer el índice de desarrollo humano y el progreso integral del individuo, así como la incidencia generacional ya que el ideal de los centros educativos debe ser el desarrollo individual y colectivo, orientados a la excelencia académica y sobre todo que el aprendizaje se lleve a la realidad cotidiana para que los resultados sean efectivos, así como estabilidad en el aspecto económico.

b.) Política de Calidad:

Se prioriza la calidad de la educación en tanto que consiste no sólo en asistir a un centro educativo, sino tener acceso a una educación de calidad, donde el centro del proceso de enseñanza aprendizaje es la niñez y la juventud. En nuestra escuela poseemos herramienta y documentos curriculares los cuales responden a las necesidades que forman los Cuatros Pueblos de Guatemala.

En nuestro Centro Educativo hemos sido beneficiados con el Programa que implemento el MINEDUC en Ciclo Escolar 2019, Tecnología 360 pero solo unas pocas escuelas del departamento fueron favorecidas.

c.) Política Recurso Humano:

En cuanto a esta política se refiere, nuestra Institución Educativa Escuela Gradada, pero aun así hay aulas que superan los 34 alumnos, se da más en el caso de los alumnos de Primer Grado, aún hace falta recurso humano. Lo que quiere decir que aquí no se cumple en su totalidad dicha política, ya que se deben asignar de puestos docentes permanentes para cubrir las necesidades educativas y llevar así un mejor Proceso de Enseñanza Aprendizaje. Aunque es beneficiada con el Programa de Profesionalización Docente, en donde tres maestros estamos en constante actualización a través de dicho programa.

d.) Política Educación Bilingüe Multicultural e Intercultural

A través de esta Política se proponemos fortalecer la Educación Bilingüe Intercultural, en donde debemos respetar su cosmovisión, sus textos, materiales y recursos de enseñanza en donde se debiera incrementar el número de contratación de maestros y maestras bilingües en los diferentes niveles y modalidades de educación, con lo cual se mejoraría la educación bilingüe intercultural.

Esta política no se cumple en nuestro establecimiento, debido a que aquí no se ha establecido el Sistema de acompañamiento técnico de aula específico de la EBMI. Como en muchos centros educativos públicos de todo el país.

1.2 Análisis Situacional

1.2.1 Identificación del problema del entorno educativo a intervenir (Listado de Problemas)

a.) Nombre de la Escuela:

Escuela Oficial Urbana Mixta “Hermana Patricia”

b.) Dirección:

Barrio El Mitchal, Morales Izabal

c.) Identificación de problemas

Nivel Primario CICLO I y II

Áreas Curriculares del Nivel Primaria:

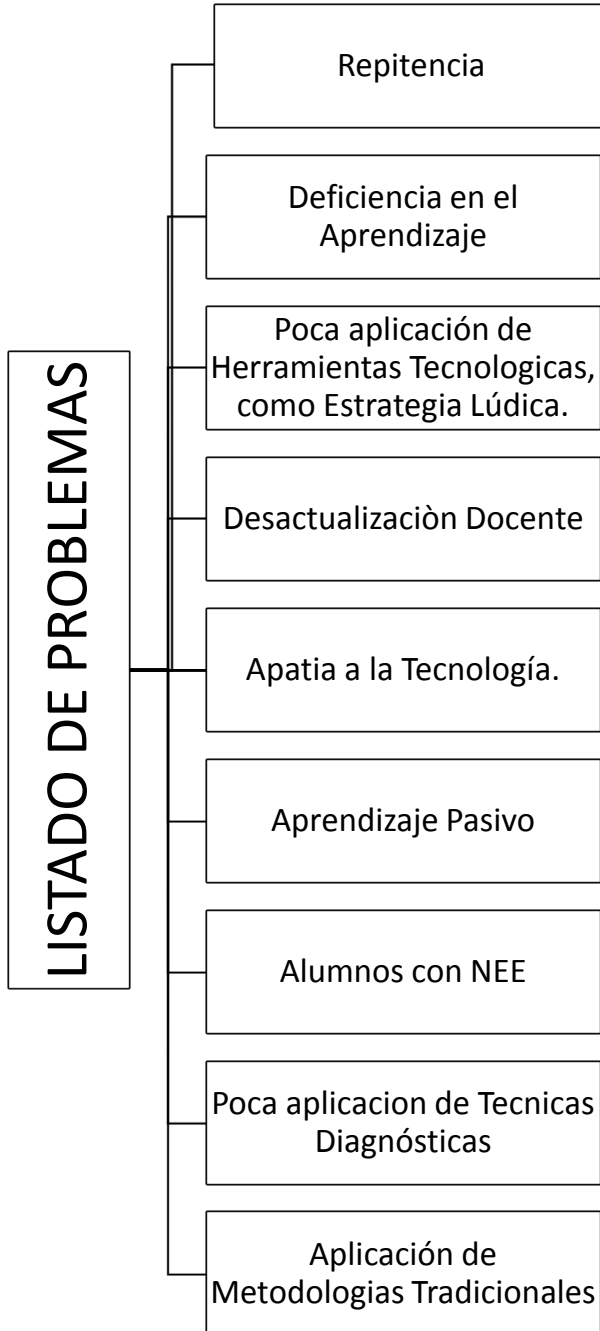
CICLO I

- i. Comunicación y Lenguaje L1
- ii. Comunicación y Lenguaje L2
- iii. Comunicación y Lenguaje L3
- iv. Matemáticas
- v. Medio Social y Natural

- vi. Expresión Artística
- vii. Formación Ciudadana
- viii. Educación Física.

CICLO II

- i. Comunicación y Lenguaje L1
- ii. Comunicación y Lenguaje L2
- iii. Comunicación y Lenguaje L3
- iv. Matemáticas
- v. Ciencias Naturales y Tecnología
- vi. Ciencias Sociales
- vii. Expresión Artística
- viii. Formación Ciudadana
- ix. Educación Física



1.2.2 Priorización de Problemas (Matriz de Priorización)

Tabla No. 25 Matriz de Priorización

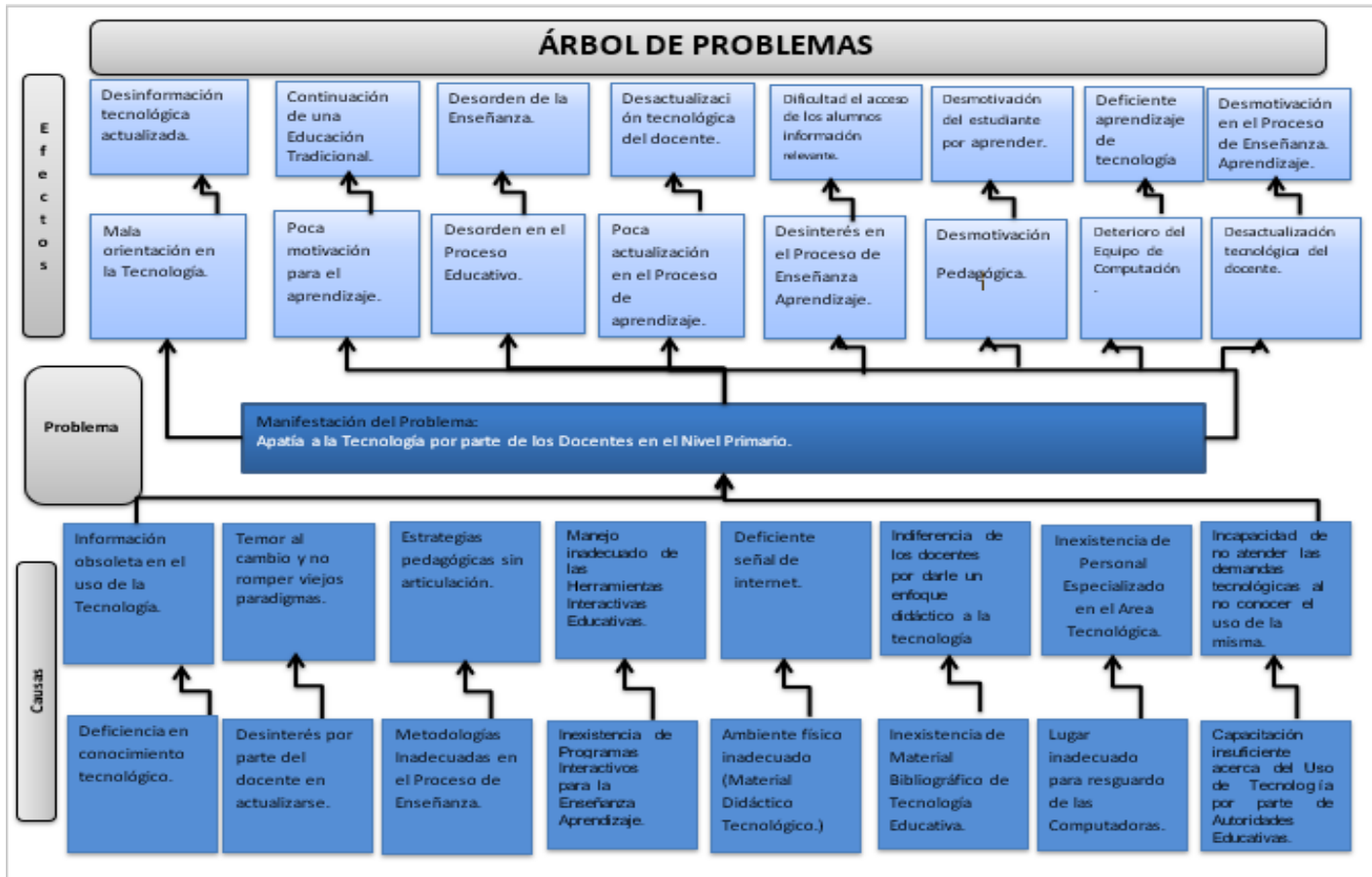
PROBLEMAS	CRITERIOS						Subtotal 1 (A-E)	CRITERIOS		Subtotal 2 (F-G)	Subtotal 1 x Subtotal 2	TOTAL
	A - Magnitud y gravedad.	B - Tendencia	C - Modificable	D - Tiempo	E - Registro	F - interés		G - Competencia				
Repetencia Escolar	0	2	1	1	2	6	2	2	4	24		
Deficiencia en el Aprendizaje	1	2	1	1	2	7	2	2	4	28		
Material Didáctico obsoleto	2	1	1	0	1	5	1	1	2	10		
Deficiente participación de Padres de Familia	1	1	1	1	1	5	1	0	1	5		
Metodologías inadecuadas.	0	2	1	1	2	6	2	2	4	24		
Desactualización Docente	1	2	1	1	2	7	2	2	4	28		
Desmotivación Estudiantil	0	2	1	1	2	6	2	2	4	24		
Apatía a la Tecnología por parte de los Docentes	2	2	2	1	2	9	2	2	4	36		

Fuente: Elaboración propia.

1.2.3 Selección del problema estratégico a intervenir que resuelva demandas.

Apatía a la Tecnología por parte de los Docentes

1.2.4 Análisis del problema prioritario (Árbol de Problemas)



1.2.5 Identificación de demandas sociales institucionales y poblacionales

A. Demandas Sociales

- a. Salud
- b. Alimentación
- c. Vivienda
- d. Empleo
- e. Desarrollo Profesional
- f. Seguridad Social
- g. Prevención Sexual
- h. Educación en Valores
- i. Programas de Prevención (antitabaco, cáncer uterino, de mama etc.)

B. Demandas Institucionales:

- a. Dotación de libros de Texto en todas las áreas y niveles
- b. Ampliación de Cobertura de Docentes en el Nivel preprimaria
- c. Diplomados en las Áreas de L1, L2 y L3.
- d. Dotación de Equipos de Cómputo e internet para todas las escuelas.
- e. Mobiliario

C. Demandas Poblacionales:

- a. Aumento de Presupuesto en Educación
- b. Nuevos Medios de Formación
- c. Nuevos Docentes
- d. Implementación de Escuelas para Padres
- e. Coberturas de Textos

1.2.6 Identificación de actores directos relacionados con el problema a intervenir.

A. Actores Directos

Tabla No.26 Actores Directos

Tipo de Actor	Intereses Principales	Oportunidades	Necesidades de Integración y acciones requeridas
ACTORES DIRECTOS Docentes	Educar Corregir Instruir Enseñar Valores Controlar Vigilar	Apoyo al director Apoyo a los padres de familia Apoyo incondicional para los niños y niñas Proyección comunitaria Servidores Públicos	Reuniones de Padres de Familia Realizamos actividades culturales, cívicas, sociales, deportivas Incentivar a los padres de familia para organizarse Mediadores de conflictos comunitarios Gestores de proyectos
Director	Administrador del recurso humano y financiero Capacidad para analizar la realidad del centro educativo Tiene liderazgo Supervisa Dirige Planifica Motivador	Colabora con los docentes Apoya a los docentes Apoya al proceso educativo Apoyo a la comunidad Da solución a diferentes problemas educativos	Genera información Delega responsabilidades y comisiones Capacita su personal Evalúa el proceso educativo del establecimiento Consejos para el proceso educativo. Atiende diferentes comitivas que visitan el establecimiento, tanto educativas como ONG. Realiza reuniones generales de padres de familia.
Estudiantes	Asistencia Realizan tareas Comportamiento adecuado Respetar a los docentes y compañeros	Buenas relaciones con sus compañeros Lleva sus útiles escolares Mantiene en buenas condiciones sus útiles escolares Es ordenado y limpio Trabaja para alcanzar sus metas	Realiza un buen control y uso de la biblioteca escolar. Asume riesgos ante su aprendizaje Es investigador Es perseverante Se organiza Promueve
Padres de Familia	Que el alumno logre sus metas Que el aprendizaje sea asimilado Que el alumno participe Que el alumno colabore	Apoyo a los docentes Involucramiento en el mejoramiento del establecimiento Investiga las necesidades del establecimiento Se interesa por los Programas de Apoyo a la comunidad.	Se organizan Gestionan Se involucran en el proceso educativo Se interesa por mantener una buena relación entre padres de familia y docentes

B. Actores Indirectos.

Tabla No. 29 Actores Indirectos

Actores Indirectos	Interese Principales	Oportunidades	Necesidades de Integración y Acciones requeridas.
Comunidad	<p>Apoyo al director Apoyo incondicional para los niños y niñas Proyección comunitaria Incentivar a los padres de familia para organizarse Mediadores de conflictos comunitarios Gestores de proyectos</p> <p>Involucramiento en el mejoramiento del establecimiento Investiga las necesidades del establecimiento Se interesa por los Programas de Apoyo a la comunidad. Se organizan Gestionan Se involucran en el proceso educativo Cuidadosos de las instalaciones comunitarias Velan por el bienestar de las necesidades básicas de la comunidad.</p>	<p>Exigen o hacen presión a las autoridades para que solucionen los problemas comunitarios. Hacen un buen uso de todos los bienes comunitarios Exigen que los servicios públicos sean de calidad. Tienen capacidad para recaudar fondos para las necesidades de los habitantes.</p>	<p>Reciben capacitaciones. Se organizan. Se empoderan de conocimientos de servicios públicos. Lideran grupos. Dan soluciones a problemas comunitarios Informan a toda comunidad de nuevos proyectos. Concientizan a la población.</p>
OPF	<p>Se interesan para que los fondos lleguen a tiempo. Se interesan para que los proveedores entreguen buenos productos de calidad Cumplimiento de papelería de los desembolsos. Buscar buenos proveedores Realizar el cartel de Transparencia Elaborar un cartel con los menús</p>	<p>Se interesa porque que el menú de los niños sea nutritivo y saludable. Se interesa por la higiene de la preparación de los alimentos Se interesa porque todos los niños reciban sus alimentos Se interesa porque las frutas estén frescas.</p>	<p>Reciben capacitaciones Dan información Dan consejos a los niños y docentes para recibir la alimentación Evalúan los menús para decidir cuál es el que les gusta más a los niños. Realizan reuniones con docentes Reciben apoyo de los docentes</p>
Autoridades Educativas	Supervisan		

Elaboración: Fuente Propia

C. Actores Potenciales

Tabla No.27 Actores Potenciales

Tipo de Actor	Intereses principales	Oportunidades	Necesidades de Integración y acciones requeridas
COCODE	<p>Coordinan la comunidad</p> <p>Administrar los bienes comunitarios</p> <p>Respetan las decisiones de los habitantes</p> <p>Cobran algunos impuestos de la comunidad</p> <p>Ingresos insuficientes para realizar proyectos</p> <p>Informan a la comunidad</p>	<p>Vínculos con otros actores</p> <p>Presionan a otras autoridades para que se realicen</p> <p>Mejoramiento de los servicios básicos de la comunidad</p> <p>Tienen experiencias en solucionar conflictos comunitarios</p> <p>Capacidad para recaudar fondos con los habitantes</p>	<p>Capacitan</p> <p>Reuniones con autoridades como alcalde y gobernador</p> <p>Buscan ayudas locales como nacionales e internacionales</p> <p>Se organizan</p> <p>Se coordinan</p> <p>Se aseguran de que los servicios públicos lleguen a todos los vecinos</p> <p>Concedores de la ley.</p> <p>Concientizan a la población.</p>
Servidores Cívicos. Departamento de tránsito	<p>Educar</p> <p>Influir en la sociedad</p> <p>Dar el ejemplo</p> <p>Registran datos</p> <p>Informes</p> <p>Estadísticas</p>	<p>Se relacionan con PMT departamento de Tránsito ciudad capital PNC</p>	<p>Los capacitan</p> <p>Empoderamiento del reglamento de tránsito ley de tránsito</p> <p>Gestionan las visitas a las comunidades</p> <p>Socialización a la población por medio de los medios de contaminación locales</p>
Proveedores de OPF	<p>Cumplir con los pedidos</p> <p>Mantener al cliente satisfecho</p> <p>Entregar los productos a tiempo</p> <p>Llevar el registro de gastos</p> <p>Ley de la DIACO</p>	<p>Mejoramiento de la alimentación</p> <p>Luchan en competencias</p> <p>Mejoran los precios de mercado</p> <p>Productos de calidad</p> <p>Genera buenos ingresos</p>	<p>Relación entre proveedor y OPF</p> <p>Búsqueda de clientes</p> <p>Dan ofertas</p> <p>Minimizan gastos</p>
Iglesia	<p>Concientizar al estudiantado la importancia de la educación</p> <p>Motivar al niño o niña para que continúe sus estudios</p>	<p>Motivar al estudiante</p> <p>Interés por seguir estudiando</p> <p>Enseñan con el ejemplo</p>	<p>Información</p> <p>Reflexionar</p> <p>Concientización</p> <p>Liderazgo</p> <p>Conocimiento teológico</p> <p>Conferencias</p>
La Municipalidad	<p>Administración de bienes y recursos del municipio</p> <p>Supervisan el municipio</p>	<p>Apoyo a las comunidades</p>	<p>Se basan en la ley de descentralización</p>

	<p>Monitorean los trabajos municipales Cobro de impuestos municipales Controlan la seguridad del municipio Mantienen el ornato municipal</p>	<p>Apoyo en las infraestructuras escolares Colaboran en los mantenimientos de los servicios básicos comunitarios Oportunidad de empleo Oportunidad de una vida digna Oportunidad de vivir en un ambiente sano y agradable Apoyan a la población en desastres naturales</p>	<p>Capacitan a la población en riesgos y desastres naturales Adiestramiento de recurso humano en trabajos técnicos Brindan un buen servicio a la población Tienen cobertura en todo el municipio.</p>
--	---	---	--

Elaboración: Fuente Propia

1.3 Análisis Estratégico

1.3.1 Análisis DAFO

Tabla No. 28 Análisis DAFO

Factores Internos	Factores Externos
Debilidades	Fortalezas
<p>D1 Pérdida de interés por la lectura debido a la influencia de los Medios de Comunicación.</p> <p>D2 Dificultad para expresar un pensamiento o idea al escribir.</p> <p>D3 Poca comprensión lectora.</p> <p>D4 Pronunciación incorrecta de sonidos y acentuación en determinadas palabras.</p> <p>D5 Inexistencia de bibliografía de ortografía.</p> <p>D6 Poca existencia de Libros de Lectura Infantil.</p> <p>D7 Inexistencia de personal especializado en el Área de Comunicación y Lenguaje.</p> <p>D8 Existencia de niños extrovertidos y modelos de enseñanza pasivos.</p> <p>D9 Insistencia a clases por parte del estudiante.</p> <p>D10 Poca colaboración de los docentes al trabajar en equipo</p>	<p>F1 Recreación Mental de lo que se lee.</p> <p>F2 Experiencias de Lecturas Significativas</p> <p>F3 Extracción de ideas principales del texto.</p> <p>F4 Conocimientos de nuevas estrategias en Lectoescritura.</p> <p>F5 Uso correcto de los Signos de Puntuación.</p> <p>F6 Leer de manera fluida un texto.</p> <p>F7 Motivación de los estudiantes en la lectura.</p> <p>F8 Motivación del docente para atender al alumno en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje.</p> <p>F9 Interés de los niños y niñas para aprender nuevos conocimientos por medio de la Tecnología Educativa.</p> <p>F10 Ambiente adecuado en el que se desenvuelven los estudiantes al recibir clases.</p>
Amenazas	Oportunidades
<p>A1 Uso excesivo de teléfonos celulares.</p> <p>A2 Implementación de normas para el uso correcto de Signos de Puntuación.</p> <p>A3 Rechazo por parte del docente a las capacitaciones.</p> <p>A4 Traslado de docentes a otros establecimientos educativos.</p> <p>A5 Entrega de Libros de Texto fuera de tiempo.</p> <p>A6 Poca aceptación de cargos para trabajar en equipo.</p> <p>A7 No se cuenta con personal especializado para capacitar a docentes.</p> <p>A8. Que el MINEDUC autorice un monto financiero mayor al de la Valija Didáctica.</p> <p>A9 Poca colaboración de instituciones para premiaciones.</p> <p>A10 No contar con información específica para la elaboración de Material Didáctico Reutilizable y manipulable.</p>	<p>O1 Mejorar la calidad de enseñanza a los nuevos procesos tecnológicos de la educación.</p> <p>O2 Administración eficiente en el Centro Educativo.</p> <p>O3 Capacitaciones de Lectoescritura para docentes por parte del MINEDUC.</p> <p>O4 Docentes con experiencia laboral.</p> <p>O5 Dotación de Libros de Texto de Lectoescritura.</p> <p>O6 Apoyo de los Padres de Familia en el Proceso Educativo.</p> <p>O7 Apoyo de la Supervisión Educativa en capacitaciones de Lectoescritura.</p> <p>O8 Aporte financiero a Docentes por parte de la OPF, a través de Programas de Apoyo.</p> <p>O9 Organización de Eventos Académicos de Lectoescritura.</p> <p>O10 Elaboración de Material Didáctico Reutilizables.</p>

Fuente: Elaboración propia.

1.3.2 Técnica MINIMAX

Tabla No.29 Técnica MINIMAX

	Oportunidades (Externas, positivas)	Amenazas (externas, negativas)
Fortalezas (Internas, positivas)	<p>F9 Interés de los niños y niñas para aprender nuevos conocimientos por medio de la Tecnología educativa. O1 Mejorar la calidad de enseñanza adaptándose a nuevos procesos tecnológicos de la educación.</p> <p>F2 Experiencias de Lecturas Significativas. O9 Organización de eventos Académicos de Lectoescritura.</p> <p>F1 Recreación mental de lo que se lee. O5 Dotación de Libros de Lectoescritura.</p> <p>F8 Motivación del docente para atender al alumno en el Proceso Enseñanza Aprendizaje. O4 Docentes con experiencia laboral.</p> <p>F7 Motivación del estudiante en la escritura. O6 Apoyo de los Padres de Familia en el PROCESO Enseñanza Aprendizaje.</p>	<p>F9 Interés de los niños y niñas para aprender nuevos conocimientos por medio de la Tecnología educativa. A1 Uso excesivo de teléfonos celulares.</p> <p>F8 Motivación del docente para atender al alumno en el Proceso Enseñanza Aprendizaje A7 No se cuenta con Personal especializado para capacitar a docentes.</p> <p>F4 Conocimiento de nuevas estrategias en Lectoescritura. A3 Rechazo por parte del docente a las capacitaciones.</p> <p>F1 Recreación mental de lo que se lee. A8 Que el MINEDUC no autorice un monto financiero mayor al de la Valija Didáctica.</p> <p>F10 Ambiente adecuado en el que se desenvuelven los estudiantes al recibir clases. A9 Poca colaboración de instituciones para premiaciones.</p>

<p>Debilidades (Internas, negativas)</p>	<p>D1 Perdida de interés por la lectura debido a la influencia de los Medios de Comunicación. O6 Apoyo de los Padres de Familia en el Proceso Educativo.</p> <p>D6 Poca existencia de Libros de Lectura Infantil. O5 Dotación de Libros de Texto de Lectoescritura.</p> <p>D7 Inexistencia de personal especializado en el Área de Comunicación y Lenguaje. O4 Docentes con experiencia laboral.</p> <p>D8 Existencia de niños extrovertidos y modelos de enseñanza pasivos. O10 Elaboración de Material Didáctico Reutilizables.</p> <p>D10 Poca colaboración de los docentes al trabajar en equipo. O2 Administración eficiente en el Centro Educativo.</p>	<p>D1 Perdida de interés por la lectura debido a la influencia de los Medios de Comunicación. A1 Uso excesivo de teléfonos celulares.</p> <p>D4 Pronunciación incorrecta de sonidos y acentuación en determinadas palabras. A2 Implementación de normas para el uso correcto de Signos de Puntuación.</p> <p>D6 Poca existencia de Libros de Lectura Infantil. A5 Entrega de Libros de Texto fuera de tiempo.</p> <p>D7 Inexistencia de personal especializado en el Área de Comunicación y Lenguaje. A3 Rechazo por parte del docente a las capacitaciones.</p> <p>D10 Poca colaboración de los docentes al trabajar en equipo. A6 Poca aceptación de cargos para trabajar en equipo.</p>
--	---	--

Elaboración: Fuente Propia

A. Análisis Vinculaciones Debilidades-Amenazas

Tabla No. 30 Vinculación Debilidades- Amenazas

D10 Poca colaboración de los docentes al trabajar en equipo. A6 Poca aceptación de cargos para trabajar en equipo.
ANÁLISIS El trabajo en equipo en las escuelas ha demostrado mayor eficiencia en la realización de actividades en beneficio de la educación, pues la responsabilidad del docente en asumir cargos motiva a todos sus compañeros a dar lo mejor de sí.
D1Pérdida de interés por la lectura debido a la influencia de los Medios de Comunicación. A1 Uso excesivo de teléfonos celulares.
ANALISIS El uso correcto de teléfonos celulares beneficia la comunicación de los docentes con los Padres de Familia, sin olvidar también que su abuso provoca pérdida de tiempo con lo cual los estudiantes en la asignatura de Comunicación y Lenguaje 1, pierden el interés en ella debido a la imitación e influencia de los Medios de Comunicación.
D4 Pronunciación incorrecta de sonidos y acentuación en determinadas palabras. A2 Implementación de normas para el uso correcto de Signos de Puntuación.
ANALISIS Una correcta lectura y escritura para que sea comprendida debe ser indispensable el conocimiento del uso correcto de los Signos de Puntuación, puedes además de enseñar una pronunciación correcta, hace que la comunicación se entienda mejor.
D8 Poca existencia de Libros de Lectura Infantil A5 Entrega de Libros de Texto fuera de tiempo.
ANALISIS Para que las escuelas desarrollen competencias que ayudan a mejorar la lectura infantil, es necesario que en el establecimiento se cuente con un programa que cumpla la disciplina diariamente por el hábito de leer, así mismo que el MINEDUC sea responsable de entregar libros de texto desde el primer día de clases.
D7 Inexistencia de personal especializado en el Área de Comunicación y Lenguaje. A3 Rechazo por parte del docente a las capacitaciones.
ANALISIS El área de Comunicación y Lenguaje L1 requiere de docentes que manejen con habilidad temas acordes a la clase con lo que se ayudara al alumno para que se exprese mejor y como resultado acrecentar el léxico.

Elaboración: Fuente Propia

B. Análisis vinculaciones debilidades-oportunidades

Tabla No. 31 Vinculaciones Debilidades - oportunidades

Debilidades-Oportunidades
<p>D1 Pérdida de interés por la lectura debido a la influencia de los Medios de Comunicación.</p> <p>O6 Apoyo de los Padres de Familia en el Proceso Educativo.</p> <p>Análisis:</p> <p>El apoyo de los padres de familia en el Proceso Educativo mejora la calidad de formación académica en sus hijos, pero también es necesario que estén pendientes del uso de los medios de comunicación en los cuales constantemente observan información no acorde a su edad lo cual perjudica, pérdida de interés por la lectura</p>
<p>D6 Poca existencia de Libros de Lectura Infantil.</p> <p>O5 Dotación de Libros de Texto de Lectoescritura</p> <p>Análisis:</p> <p>Todas las escuelas del Nivel Primario deben estar dotadas de Bibliotecas con diferentes temáticas para así promover el interés de la lectoescritura en los estudiantes, ya que la inexistencia debilita en gran medida la educación</p>
<p>. D7 Inexistencia de personal especializado en el Área de Comunicación y Lenguaje.</p> <p>O4 Docentes con experiencia laboral.</p> <p>Análisis:</p> <p>El desarrollo y competencias en el Área de Comunicación y Lenguaje L1 se caracterizan por despertar habilidades del habla, comprensión lectora e interacciones sociales; la experiencia laboral de los docentes repercute para mejorar estas capacidades.</p>
<p>D8 Existencia de niños extrovertidos y modelos de enseñanza pasivos.</p> <p>O10 Elaboración de Material Didáctico Reutilizables.</p> <p>Análisis:</p> <p>La actitud positiva para utilizar materiales reutilizables es una experiencia que coadyuva a desarrollar y entender las inteligencias múltiples con niños extrovertidos realizando el Proceso de Enseñanza Aprendizaje de manera significativa.</p>

Elaboración: Fuente Propia

C. Análisis vinculaciones fortalezas-amenazas

Tabla No. 32 Vinculaciones Fortalezas-Amenazas

Fortalezas- Amenazas
<p>F9 Interés de los niños y niñas para aprender nuevos conocimientos por medio de la Tecnología Educativa.</p> <p>A1 Uso excesivo de teléfonos celulares</p> <p>Dentro del Establecimiento Educativo es de suma importancia controlar el tiempo en el uso de la computadora para poder evitar el abuso, pues debe ser dirigida por el docente sin olvidar lo interesante que es la innovación de los niños y niñas por aprender o adquirir nuevos conocimientos tecnológicos</p>
<p>F8 Motivación del docente para atender al alumno en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje.</p> <p>A7 No se cuenta con personal especializado para capacitar a docentes.</p> <p>El MINEDUC con la capacitación de personal especializado puede de igual manera tecnificar, capacitar y actualizar a sus docentes para motivarlos y estar preparados con nuevos conocimientos para atender a sus estudiantes en sus actividades escolares de manera eficiente</p>
<p>F4 Conocimientos de nuevas estrategias en Lectoescritura.</p> <p>A3 Rechazo por parte del docente a las capacitaciones.</p> <p>Todos los maestros en funciones están obligados a actualizar estrategias y técnicas que ayuden a mejorar la calidad de lectoescritura, su rechazo a recibir capacitaciones provoca deficiencias para enseñar a sus estudiantes</p>
<p>F1 Recreación Mental de lo que se lee.</p> <p>A8. Que el MINEDUC autorice un monto financiero mayor al de la Valija Didáctica.</p> <p>La dotación de material didáctico para los docentes es relevante para que pueda desarrollar de mejor manera su clase, pues esta motivación repercute en beneficio de los estudiantes; lo cual también ayudará a la recreación de lo que leen en los libros y su interés por aprender más.</p>
<p>F10 Ambiente adecuado en el que se desenvuelven los estudiantes al recibir clases.</p> <p>A9 Poca colaboración de instituciones para premiaciones</p> <p>Es importante la colaboración de instituciones para que se vinculen con la educación como una responsabilidad social para crear ambientes adecuados en las Escuelas del Nivel Primario</p>

Elaboración: Fuente Propia

D. Análisis de vinculaciones fortalezas oportunidades.

Tabla No. 33 Vinculaciones Fortalezas-oportunidades

Fortalezas- Oportunidades
<p>F9 Interés de los niños y niñas para aprender nuevos conocimientos por medio de la Tecnología Educativa</p> <p>O1 Mejorar la calidad de enseñanza a los nuevos procesos tecnológicos de la educación.</p> <p>La tecnificación de las escuelas del Nivel Primario es una herramienta que ayuda a contextualizar al niño en su comunidad y también fuera de ella, ampliando sus conocimientos mejorando la calidad de su educación.</p>
<p>F2 Experiencias de Lecturas Significativas</p> <p>O9 Organización de Eventos Académicos de Lectoescritura</p> <p>Los programas implementados por el MINEDUC como lo es el de lectoescritura benefician a los niños en su proceso de análisis y experiencias al estar imaginando y procesando en su mente lo que lee</p>
<p>F1 Recreación Mental de lo que se lee.</p> <p>O5 Dotación de Libros de Texto de Lectoescritura</p> <p>Es importante para los escolares comprender lo que lee de tal forma que sea para su interés el recrearse con la lectura de diferentes tipos y el MINEDUC está obligado a dotar libros con distintas y variadas temáticas acordes a su edad y capacidad de comprensión lectora. Pues un niño que lee mejora su caligrafía, ortografía y léxico.</p>
<p>F8 Motivación del docente para atender al alumno en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje.</p> <p>O4 Docentes con experiencia laboral.</p> <p>Los docentes actualizados motivan a sus estudiantes para mejorar el Proceso Enseñanza Aprendizaje, lo cual es importante, porque los docentes con experiencia laboral mantienen siempre el interés por encontrar las estrategias para realizar su trabajo.</p>
<p>F7 Motivación de los estudiantes en la lectura.</p> <p>O6 Apoyo de los Padres de Familia en el Proceso Educativo</p> <p>En la educación y formación del Proceso de Enseñanza Aprendizaje es trascendental el apoyo de los Padres de Familia para sus hijos, pues de allí la dependencia del docente a esa colaboración paralela que motivaran al niño a tener más interés por practicar el hábito de la lectura</p>

Elaboración: Fuente Propia

1.3.3 Líneas de Acción Estratégica:

A. Cuadrante Fortalezas-Oportunidades

Línea de Acción

Implementación de Capacitaciones en el área de Tecnología Educativa a Personal Docente y Administrativo del Centro Educativo.

B. Cuadrante Fortalezas-Amenazas

Línea de Acción

Fortalecimiento de nuevas técnicas y estrategias para mejorar la calidad del aprendizaje a través de Juegos Interactivos Educativos.

C. Cuadrante Debilidades- Oportunidades

Línea de Acción:

Implementación de Libros de Guía de Juegos Educativos Interactivos para el Nivel Primario.

D. Cuadrante Debilidades- Amenazas

Línea de Acción:

Fortalecimiento del desarrollo de las competencias del Programa “Tecnología 360°”

E. Cuadrante Fortaleza-Oportunidad

Línea de Acción

Implementación de capacitaciones periódicas a docentes durante el Ciclo Escolar acerca de Técnicas y Estrategias innovadoras de Juegos Educativos Interactivos.

1.3. 4 Posibles Proyectos

A. Cuadrante Fortalezas-Oportunidades

Tabla No. 34 Posibles Proyectos 1

<p>Línea de Acción</p> <p>Implementación de Capacitaciones en el área de Tecnología Educativa a Personal Docente y Administrativo del Centro Educativo.</p>
<p>PROYECTOS</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Blog Educativo que promueva estrategias útiles y motivantes en el Aprendizaje de Lectoescritura a través de Juegos Interactivos en diversas áreas de aprendizaje. b. Diseños de Instrumento de Investigación Digital en diversas áreas de aprendizaje. c. Creación de Cuadernillos de cuentos cortos y comprensión lectora como estrategias lúdicas. d. Juegos Digitales descargables de: <ul style="list-style-type: none"> e. Las Vocales f. Consonantes, g. Silabas Compuestas ilustrado, trazo y actividades. h. Compilación de Juegos Interactivos Educativos.

Elaboración: Fuente Propia

B. Cuadrante Fortalezas-Amenazas

Tabla No. 35 Posibles Proyectos 2

<p>Línea de Acción</p> <p>Fortalecimiento de nuevas técnicas y estrategias para mejorar la calidad del aprendizaje a través de Juegos Interactivos Lúdicos.</p>
<p>PROYECTOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Propuesta de Proceso de Lectoescritura utilizando nuevas técnicas y estrategias. b. Cuadernillo de Construcción de Historietas a través de imágenes, Sopas de letras, con juegos interactivos. c. Creación de ABC Tecnológico. d. Recopilación de Juegos Educativos de Software libre. e. Ambiente rico en materiales de Lectura y Escritura.

Elaboración: Fuente Propia

C. Cuadrante Debilidades- Oportunidades

Tabla No. 36 Posibles Proyectos 3

<p>Línea de Acción:</p> <p>Implementación de Guía de Juegos Interactivos Educativos para el Nivel Primario.</p>
<p>PROYECTOS</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Biblioteca Escolar b. Donaciones de Libros de Texto Infantil c. Implementación de Mobiliario de Computación. d. Decoración de Laboratorio de Computación con frases de tecnológicas. e. Libro de Registro de Lecturas, Lactómetros.

Elaboración: Fuente Propia

D. Cuadrante Debilidades- Amenazas

Tabla No. 37 posibles Proyectos 4

<p>Línea de Acción:</p> <p>Fortalecimiento del desarrollo de las competencias del Programa de "Tecnología 360°".</p>
<p>PROYECTOS</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Manual de diferentes Tipos de Lectura. b. Recopilación de Juegos Interactivos Educativos c. Dotación de Libros de Iniciación en Tecnología d. Practica de Lectura Iconográfica Virtual. e. Rincones de Lectura

Elaboración: Fuente Propia

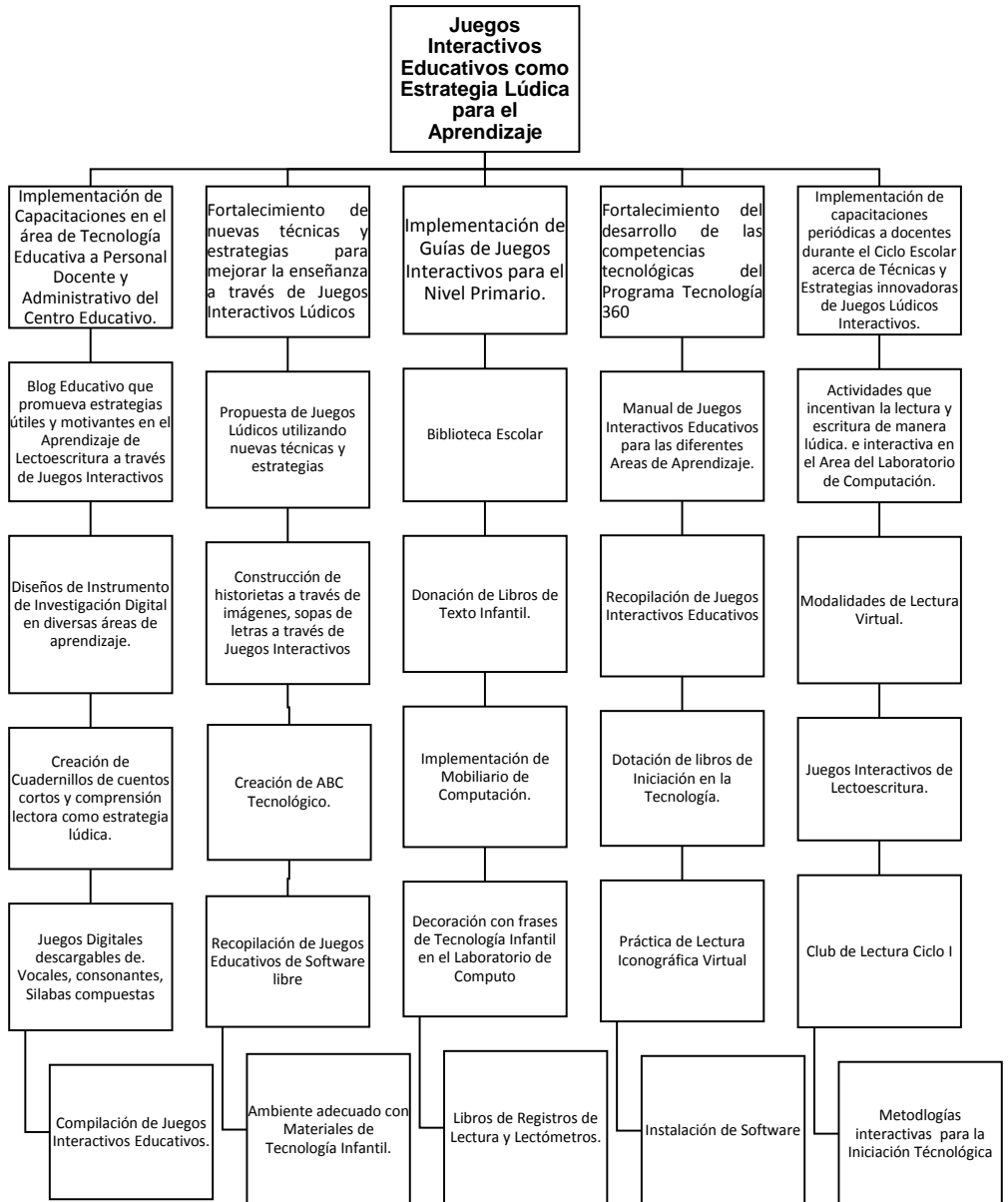
E. Cuadrante fortalezas-oportunidades

Tabla No.38 Posibles Proyectos 5

<p>Línea de Acción</p> <p>Implementación de capacitaciones periódicas a docentes durante el Ciclo Escolar acerca de Técnicas y Estrategias Innovadoras de Juegos Interactivos Educativos.</p>
<p>PROYECTOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Actividades que incentivan a la lectura y escritura de manera lúdica. b. Metodología de animación Lectora. c. Modalidades de Lectura Virtual. d. Club de Lectura Ciclo I e. Juegos de Lectoescritura

Elaboración: Fuente Propia

1.3.5 Mapa de Soluciones



1.3.6 Selección Del Proyecto a Diseñar

Juegos Interactivos Educativos como Estrategia Lúdica para el Aprendizaje

1.4 Diseño Del Proyecto

1.4.1 Título del proyecto a diseñar:

Juegos Interactivos Educativos como Estrategia Lúdica para El Aprendizaje.

1.4.2 Descripción del proyecto:

Al realizar un diagnóstico a los padres de familia de los niños y niñas de la Escuela Oficial Urbana Mixta “Hermana Patricia” podemos ver que ellos están interesados que en el proceso de aprendizaje de sus hijos se utilicen con mayor frecuencia el uso de la tecnología a través de los “Juegos Interactivos Educativos como Estrategia Lúdica para el Aprendizaje” ya que ellos ven beneficioso el manejo de estas herramientas, porque permite que los niños y las niñas fortalezcan su formación integral y ayudara a motivar su interés por las diferentes actividades planteadas en el aula. Teniendo en cuenta que la actualidad, la comunidad educativa, se le facilita el uso del computador, esto ayudara a facilitar el acceso a desarrollar diferentes actividades interactivas que se podrán llevar a cabo en el Laboratorio de Computación que posee nuestro Establecimiento Educativo como parte de la Estrategia Tecnología 360° implementada por el Ministerio de Educación de Guatemala, en la cual dicha escuela fue dotada de un Equipo de Cómputo (16 Laptop) esto nos hace más facilita navegar en internet, permitirá que los niños y niñas tengan un buen apoyo y acompañamiento para tener acceso a los Juegos Interactivos propuestos. Los docentes apoyan en un 100% el uso de las tecnologías y Los Juegos Interactivos como Estrategia Lúdica en sus clases, ya que se pueden evidenciar varios aspectos positivos de interés como: alta motivación e interés por parte de los niños y niñas en sus clases, también se puede ver que ayuda a mejorar los niveles de concentración y atención para comprender y fortalecer algunos conceptos vistos en clase. La aplicación de los Juegos Interactivos en las clases lleva a que los docentes estén todo el tiempo actualizados y manejen de una forma óptima todas las herramientas tecnológicas que tiene en la institución, optimizando y mejorando los procesos de enseñanza. Al interrogar a niños y niñas se puede evidenciar que les motiva inmensamente el

uso de las tecnologías y los juegos interactivos, ya sea para trabajar de forma grupal o individualmente lo cual permitirá fortalecer su proceso de socialización. También se evidencia que los niños y niñas prefieren los juegos, en vez de una clase tradicional, lo que ayuda a que su proceso de formación sea lúdico y motivador para ellos, lo que permite que obtengan un aprendizaje significativo.

Los juegos interactivos deben estar presentes en la mayoría de las clases como herramienta de apoyo para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje. Los niños y niñas de la Escuela Oficial Urbana Mixta Hermana Patricia cuentan con un equipo tecnológico actividades propuestas en la misma, y así interactuar libremente con él, lo que hace fácil la aplicabilidad de esta intervención pedagógica basada en los Juegos Interactivos. Teniendo en cuenta que la actualidad y la sociedad requiere el uso de la tecnología, se hace importante que los niños y niñas desde el preescolar inicien el proceso de interactuar con estas herramientas de uso masivo, llevándolos a descubrir por si mismos nuevas e interesantes cosas del entorno que lo rodea. Como docentes vemos la necesidad de implementar dentro de la planeación de nuestras actividades el uso de juegos interactivos, los cuales permitirán motivar a los niños y niñas en la adquisición y fortalecimiento de los conceptos vistos en el preescolar. Por ello, vimos la necesidad de crear un apoyo lúdico pedagógico que permiten en los niños y niñas aprender de forma diferente y activa. Finalmente, en este diagnóstico es necesario implementar una propuesta basada en el uso de Juegos Interactivos para que los niños y las niñas se sientan motivados e interesados en las actividades propuestas en clase. Por todo lo anterior, resulta absolutamente relevante realizar un proyecto que de manera lúdica permita abordar la problemática detallada.

El presente Proyecto de Mejoramiento Educativo denominado “Juegos Interactivos Educativos como Estrategia Lúdica para el Aprendizaje” tiene como finalidad la formación integral del niño y la niña en el Nivel Primario haciendo énfasis en la importancia que tiene el hacer buen uso de la tecnología, respondiendo con ello a la Política de Calidad la cual consiste en “Mejoramiento de la calidad del proceso educativo para asegurar que todas las personas sean sujetos de una educación

pertinente y relevante”, alcanzando el Objetivo Estratégico “Contar con diseños e instrumentos curriculares que respondan a las características y necesidades de la población y a los avances de la ciencia y la tecnología”. que el juego puede ser usado como un recurso óptimo en la consolidación de los aprendizajes esperados

1.4.3 Objetivos:

A. General:

1. Desarrollar en el estudiante competencias informáticas que le permitan una formación eficiente.

B. Específicos:

1. Aplicar herramientas informáticas con fines educativos.
2. Descubrir a través de los Juegos Interactivos estrategias para mejorar el proceso de aprendizaje.
3. Implementar Juegos Interactivos mediados por la lúdica en el Laboratorio de Computación Tecnología 360° para mejorar y facilitar el aprendizaje de los niños y niñas.

1.4.4 Justificación:

La Implementación Juegos Interactivos Educativos como Estrategia Lúdica para el Aprendizaje se puede comprender como un aspecto dinámico de recursos y materiales didácticos que nos brinda información que cumple un papel importante en el aprendizaje de los estudiantes del Nivel Primario. La implementación de este proyecto en el Establecimiento Educativo se realizará para obtener las condiciones óptimas en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje y mejorarlo. Lo que se pretende hacer con dichas herramientas es lograr un aprendizaje significativo en los estudiantes. El diseño e implementación de la Estrategia de tecnología, información y comunicación para el fortalecimiento de la calidad educativa permite alcanzar indicadores de los ejes establecidos por el Ministerio de Educación apegados a las Políticas Educativas de Cobertura, Calidad, Equidad e Inclusión,

cuyo enfoque se centra en que la niñez y juventud cuente con recursos educativos con pertinencia cultural y lingüística. Este promueve un mejor proceso de enseñanza –aprendizaje, cumpliendo de esa manera con lo promovido en los Acuerdo de Paz en donde señalan que la educación y la capacitación cumplen papel fundamental en lo económico, cultural, social y político del país. Por lo anterior surge de la necesidad de identificar de qué manera las estrategias lúdicas facilitadas a partir de los Juegos Interactivos han influenciado los procesos de aprendizaje en los diferentes entornos escolares. Siendo la lúdica un eje articulador y fundamental en el desarrollo integral de los niños y las niñas. En un mundo donde las nuevas tecnologías están inmersas en los procesos de educación actual.

En el proyecto se pretende a nivel general establecer estrategias lúdicas por medio de juegos interactivos para facilitar el proceso de aprendizaje. Es así como surge la necesidad de implementar acciones que permitan desrutinar las actividades dentro del aula, y ofrecer herramientas metodológicas a los docentes para cambiar su práctica pedagógica tradicionalista por una práctica innovadora. A partir de la implementación del Proyecto se logra incentivar e involucrar no solo a los niños, sino también a la familia como agente motivador y facilitador del aprendizaje, promoviendo acciones organizadas desde el aula y proyectadas a toda la comunidad educativa. Con ello se pretende generar los espacios para reconocer y demostrar que el aprendizaje no tiene por qué ser tedioso, facilitando estrategias que conjugan juego interactivo y aprendizaje como factores fundamentales que contribuyen a la formación del niño, desde la consolidación de un carácter participativo, propositivo y el desarrollo de competencias fundamentales para enfrentar su entorno educativo, cultural y social. Se desarrollará la siguiente problemática teniendo en cuenta que en la Institución educativa aún no se ha implementado en su mayoría el uso y manejo de la tecnología, lo que hace que los niños y niñas no se motiven lo suficiente en sus clases. Por tanto, se hace indispensable, involucrar elementos y herramientas tecnológicas que faciliten el aprendizaje en los niños y niñas del Nivel Primario, por ello se pretende brindar mediante esta propuesta lúdico- pedagógica la formación de niños y niñas más

innovadoras y creativas, a su vez involucrando nuevas tecnologías que permitirán apoyar y transformar la metodología que en la actualidad se implementa en la Institución Educativa.

1.4.5 Actividades a desarrollar por fases

A. Fase inicial

Tabla No.39 Diseño del PME Fase Inicial

No.	Actividad	Tareas	Subáreas	Cronograma	Responsable
1.	Solicitud de Autorización al director de la Escuela donde se desarrollará el PME.	Solicitud al director.	Redacción de la Solicitud.	4 al 8 de noviembre 2019.	Estudiante – Docente PADEP Director.
2.	Reunión de Docentes	Coordinar la Presentación Convocar a Docentes	Redacción de Invitaciones.	13 al 17 de enero 2020.	Estudiante Docente PADEP Docentes Director.
3.	Reunión con Padres de Familia.	Convocar a Padres de Familia.	Redacción de invitaciones.	20 al 22 de enero 2020.	Estudiante Padres de Familia Director.
4.	Reunión con Gobierno Escolar y Organización de Padres de Familia.	Convocar a Gobierno Escolar y OPF.	Redacción de invitaciones	27 al 30 de enero de 2020	Estudiante Docente PADEP Gobierno Escolar OPF

Elaboración: Fuente Propia

B. Fase Planificación

Tabla No. 40 Diseño del PME Fase Planificación

No.	Actividad	Tareas	Subtareas	Cronograma	Responsable
1.	Selección de Instrumentos para Padres de Familia para determinar conocimiento de la tecnología.	Elaboración de Encuestas.	Impresión de Encuestas.	03 al 07 de febrero de 2020.	Estudiante/ Maestro PADEP
2.	Selección de Instrumentos para Docentes para determinar conocimiento de la tecnología.	Elaboración de Encuestas	Impresión de Encuestas.	03 al 07 de febrero de 2020.	Estudiante/ Maestro PADEP
3.	Presentación de solicitudes a Actores Indirectos y Potenciales, para realizar Equipar y Ambientar el Aula Virtual.	Redacción de solicitudes.	Entrega de Solicitudes.	10 al 14 de febrero 2020.	Estudiante/ Maestro PADEP
4.	Recopilar Software Juegos Interactivos para mejorar el proceso de Enseñanza Aprendizaje.	Instalación de Prueba los Software.	Verificación del funcionamiento del Software.	17 al 21 de febrero de 2020,	Estudiante/ Maestro PADEP
5.	Capacitar a docentes acerca de Juegos Interactivos Educativos aplicados en los contenidos en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje	Planificar las capacitaciones. Solicitudes a Director y docentes a capacitar	Redactar solicitud a las Autoridades Educativas y Claustro de Docentes para llevar a cabo la actividad	24 al 28 de febrero de 2020.	Estudiante/ Maestro PADEP Docentes Director Alumnos

Elaboración: Fuente Propia

C. Fase ejecución

Tabla No. 41 Diseño del PME Fase de Ejecución

No.	Actividad	Tareas	Subtareas	Cronograma	Responsable
1.	Aplicación de Encuestas a Padres de Familia para determinar conocimiento de la tecnología.	Revisión de Encuesta.	Informe General de Encuesta.	02 al 06 de marzo 2020	Estudiante/Maestro PADEP Padres de Familia.
2.	Aplicación de Encuestas a Docentes para determinar conocimiento de la tecnología.	Revisión de Encuesta.	Informe General de Encuesta.	02 al 06 de marzo 2020	Estudiante/Maestro PADEP Docentes.
3.	Equipamiento y Ambientación del Aula Virtual.	Ubicación adecuada del Mobiliario. Selección del Material Didáctico de decoración.	Realización y colocación del material seleccionado.	09 al 13 de marzo 2020.	Estudiante/Maestro PADEP
4.	Instalación de Software de Juegos Interactivos Educativos.	Instalación individual de Software a las 16 Computadoras del Programa Tecnología 360.	Control de la Instalación individual.	16 al 30 de marzo 2020.	Estudiante/Maestro PADEP
6.	Capacitación y Presentación de Proyecto a Director y Docentes.	Invitación a Docentes y Director.	Redacción de invitaciones. Inducción	16 al 30 de marzo de 2020.	Estudiante/Maestro PADEP Docentes Director Alumnos

Elaboración: Fuente Propia

A . Fase Monitoreo

Tabla No.42 Diseño del PME Fase Monitoreo

No.	Actividad	Tareas	Subtareas	Cronograma	Responsable
1.	Verificación del cumplimiento efectivo de cada una de las actividades.	Consultar la Planificación del Proyecto.	Consultar la Planificación del Proyecto. Encuestas a Actores Directos.	16 al 20 de Marzo de 2020.	Estudiante/Maestro PADEP Docentes Director Estudiante/ Maestro PADEP Director
2.	Monitoreo Situacional del logro de los indicadores del Proyecto	Invitar a las Autoridades Educativas (Director y Supervisor Educativa), a monitorear el proyecto.	Convocar a Director y Supervisor Educativo y observar los logros obtenidos.	16 de marzo al 17 de abril 2020 del 2020.	Estudiante/Maestro PADEP Director Supervisor Educativo.
3.	Consultar la Planificación del Proyecto.	Comparación con las actividades ejecutadas	Convocar a Director y Supervisor Educativo y verificar los logros obtenidos	30 de marzo al 17 de abril de 2020.	Estudiante/Maestro PADEP Director Supervisor Educativo.

B. Fase Monitoreo y evaluación

Tabla No. 43 Diseño del PME Fase de Monitoreo y Evaluación

No.	Actividad	Monitoreo	Evaluación	Impacto
1.	Durante la ejecución del Proyecto los alumnos y docentes, aprenden a interactuar mediante Juegos Interactivos Educativos como estrategia Lúdica para mejorar el Proceso de Aprendizaje.	Se verificó los resultados obtenidos en las diferentes actividades.	El objetivo que se pretende alcanzar con estas actividades involucrar directamente a la Comunidad Educativa.	Se ha observado el interés por parte de los Docentes, Director y Autoridad Educativa, un aprendizaje dinámico y evolutivo.
2.	Aplicación de Técnicas y estrategias Interactivas Lúdicas para mejorar el Proceso de Aprendizaje.	Verificar el aprendizaje a través de Practicas Lúdicas Digitales.	Comparación de resultados obtenidos a través de avances en el Rendimiento Académico, de los y las estudiantes.	Alumnos que demuestran un Aprendizaje Significativo.

Elaboración: Fuente Propia

1.4.6 Cronograma de Actividades

Tabla No. 47 Cronograma de Gantt

Actividad	CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES (GANTT)																
	FASE INICIAL				FASE PLANIFICACIÓN				FASE DE EJECUCIÓN				FASE MONITOREO				
SEMANAS PARA DESARROLLAR ACTIVIDADES	4-8 11/2 019	13- 17 01/ 20 20	20- 22 01/2 020	27- 30 01/ 202 0	03- 07 02/ 202 0	10- 14 02/ 20 20	17- 21 02/ 20 20	24-28 no/nov/20	02-06 03/20 20	09- 13 03/ 202 0	16- 30 03/ 202 0	01- 03 04/2 020	13- 17 04/ 202 0	16- 20 03/ 202 0	23- 27 03/ 202 0	30 de marz o al 17 04/2 020	
Solicitud de Autorización al Director de la Escuela donde se desarrollará el PME.																	
Reunión de Docentes																	
Convocar a Reunión con Padres de Familia.																	
Reunión con Gobierno Escolar y Organización de Padres de Familia.																	
Selección de Instrumentos para Padres de Familia para determinar conocimiento de la tecnología.																	
Selección de Instrumentos para Docentes para determinar conocimiento de la tecnología.																	
Presentación de solicitudes a Actores Indirectos y Potenciales, para realizar Equipar y Ambientar el Aula Virtual.																	
Recopilar Software Juegos Interactivos para mejorar el proceso de Enseñanza Aprendizaje																	
Capacitar a docentes acerca de Juegos Interactivos Educativos aplicados en los contenidos en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje.																	
Aplicación de Encuestas a Padres de Familia para determinar conocimiento de la tecnología.																	
Aplicación de Encuestas a Docentes para determinar conocimiento de la tecnología.																	
Equipamiento y Ambientación del Aula Virtual																	
Instalación de Software de Juegos Interactivos Educativos.																	
Capacitación y Presentación de Proyecto a Director y Docentes.																	
Verificación del cumplimiento efectivo de cada una de las actividades.																	
Monitoreo Situacional del logro de los indicadores del Proyecto																	

Elaboración: Fuente Propia

1.4.7 Criterios e Instrumentos de Evaluación

Lista de Cotejo para monitorear el proyecto

Tabla No. 44 Lista de Cotejo para Monitorear el Proyecto

CRITERIOS	No.	INDICADORES	SI	NO
FASE INICIAL	1	Solicitud de Autorización al director de la Escuela donde se desarrollará el PME.		
	2	Reunión de Docentes		
	3	Reunión con Padres de Familia.		
	4	Reunión con Gobierno Escolar y Organización de Padres de Familia.		
FASE DE PLANIFICACIÓN	5	Selección de Instrumentos para Padres de Familia para determinar conocimiento de la tecnología.		
	6	Selección de Instrumentos para Docentes para determinar conocimiento de la tecnología.		
	7	Presentación de solicitudes a Actores Indirectos y Potenciales, para realizar Equipar y Ambientar el Aula Virtual.		
	8	Recopilar Software Juegos Interactivos para mejorar el proceso de Enseñanza Aprendizaje.		
	9	Capacitar a docentes acerca de Juegos Interactivos Educativos aplicados en los contenidos en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje		
FASE DE EJECUCIÓN	10	Aplicación de Encuestas a Padres de Familia para determinar conocimiento de la tecnología.		
	11	Aplicación de Encuestas a Docentes para determinar conocimiento de la tecnología.		
	12	Equipamiento y Ambientación del Aula Virtual.		
	13	Instalación de Software de Juegos Interactivos Educativos.		
	14	Capacitación y Presentación de Proyecto a Director y Docentes.		
FASE DE MONITOREO	15	Verificación del cumplimiento efectivo de cada una de las actividades.		
	16	Monitoreo Situacional del logro de los indicadores del Proyecto		
	17	Consultar la Planificación del Proyecto.		

Elaboración: Fuente Propia

Lista de cotejo para evaluar el proyecto

Tabla No. 45 Lista de Cotejo para Evaluar el Proyecto

CRITERIOS	No.	INDICADORES	SI	NO
DISEÑO DEL PROYECTO	1	El proyecto fue diseñado para mejorar el aprendizaje en los estudiantes.		
	3	El proyecto fue aceptado por el supervisor del distrito 18-04-14		
	4	El proyecto se enfocó en una de las necesidades más relevantes del proceso enseñanza aprendizaje.		
	5	El proyecto consideró las actividades para resolver el problema planteado		
	6	El proyecto ha previsto los indicadores, técnicas e instrumentos para monitorear y evaluar las acciones		
EJECUCIÓN DEL PROYECTO	7	El proyecto ejecutó todas las actividades propuestas		
	10	El proyecto utilizó los materiales de manera eficiente		
	11	El proyecto se ejecutó en el tiempo previsto en el cronograma establecido		
	12	El proyecto fue monitoreado para implementar los ajustes necesarios para mejorar		
EVALUACIÓN DEL PROYECTO	13	El proyecto logró los objetivos previstos		
	14	El objetivo alcanzó las metas propuestas		
	15	El proyecto se aplicó de manera correcta a los estudiantes.		
	16	El proyecto motivó a los estudiantes en el aprendizaje tecnológico.		
	17	El proyecto tuvo un impacto positivo en la comunidad educativa de la escuela seleccionada.		
	18	Se entregó informe final al concluir la aplicación del proyecto		

Elaboración: Fuente Propia

1.4.8 Presupuesto

A. Recursos Materiales

Tabla No. 46 Presupuesto/ Recursos Materiales

No.	Recursos materiales	Cantidad	Precio unitario	Precio total
1.	Estante para Computadoras	1	Q 1,100.00	Q1,100.00
2.	Pizarrón	1	Q 500.00	Q500.00
3.	Cátedra	1	Q 500.00	Q500.00
4.	Contac Adhesivo color madera de 6 metros	20	Q20.00	Q400.00
5.	Impresiones tamaño poster	3	Q48.00	144.00
6.	Tape doble cara	2	Q25.00	Q50.00
7.	Pliegos de Fomi diamantinado	3	15.00	Q45.00
8.	Papel lustre	12	Q1.00	Q12.00
9.	Pintura acrílica color negro	2	Q15.00	Q30.00
10.	Silicon Liquido	1	Q20.00	Q20.00
11.	Internet			Q200.00
12.	Impresiones tamaño carta	50	Q1.00	Q50.00
13.	Libros de Tecnología	3	Q200.00	Q600.00
14.	CDS de Guía de Juegos Interactivos	10	Q15.00	Q150.00
15.	USB	1	Q85.00	Q85.00
16.	TOTAL			Q3,886.00

Elaboración: Fuente Propia

B. Recursos Humanos.

Tabla No. 47 Presupuesto/Recurso Humano

No.	Recursos humanos	Cantidad	Precio unitario	Precio total
1	Docente	1	----	----
2	Director	1	----	----
3	Alumnos	25	----	----
4	Carpintero	1	Q150.00	Q450.00
5	TOTAL	28	Q150.00	Q450.00

Elaboración: Fuente Propia

C. Recursos Institucionales

Tabla No. 48 Presupuesto/Recursos Institucionales

No.	Recursos Institucionales	Cantidad	Precio unitario	Precio total
1	La escuela	1	----	-----
2	Laboratorio de Computación	1	----	-----

Elaboración: Fuente Propia

D. Resumen Presupuesto:

Tabla No. 49 Resumen de Presupuesto

NO.	TIPO DE RECURSO	CANTIDAD	PRECIO UNITARIO	PRECIO TOTAL
1	Recursos Materiales	1	Q3,886.00	Q3,886.00
2	Recursos Humanos	28	Q0.00	Q0.00
3	Recursos Institucionales	2	Q450.00	Q450.00
	TOTAL		Q 4,336.00	Q 4,336.00

Elaboración: Fuente Propia

CAPÍTULO II FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1 Marco Organizacional

2.1.1 Marco Epistemológico

A. Fundamentos Curriculares

Escuela de calidad “es la que promueve el progreso de sus estudiantes en una amplia gama de logros intelectuales, morales y emocionales, teniendo en cuenta su nivel socioeconómico, su medio familiar y su aprendizaje previo”. (Mortimore, 1998)

En un enfoque que ve a la persona humana como ser social que se transforma y se valoriza cuando se proyecta y participa en la construcción del bienestar de otros y otras, la educación se orienta hacia la formación integral de la misma y al desarrollo de sus responsabilidades sociales, respetando las diferencias individuales y atendiendo las necesidades educativas especiales. Parte del criterio que la formación de la persona humana se construye en interacción con sus semejantes durante el intercambio social y el desarrollo cultural. (Villalever, 1997)

Todo lo anterior conduce a una concepción del aprendizaje como un proceso de elaboración, en el sentido de que el alumno selecciona, organiza y transforma la información que recibe, estableciendo relaciones entre dicha información y sus ideas o conocimientos previos que lo conducen, necesariamente, a generar cambios en el significado de la experiencia (Palomino N., s.f.)

Cuando hablamos de currículo, nos estamos refiriendo al conjunto de elementos de una comunidad que se interrelacionan para determinado fin educativo y cultural, acorde a las necesidades, intereses contextuales de la misma.

Si se determinó las necesidades e intereses de la comunidad y en base al contexto, los miembros de la comunidad educativa deben determinar las áreas de enseñanza y aprendizaje para crear nuevas mallas curriculares.

(Ausubel D. P., 1983) dice que aprender, entonces, quiere decir “se atribuyen al objeto de aprendizaje un significado que se constituye en una representación

mental que se traduce en imágenes o proposiciones verbales, o bien elaboran una especie de teoría o modelo mental como marco explicativo a dicho conocimiento”. Esto permite desarrollar en los y las estudiantes habilidades y destrezas en el manejo de información y en las diferentes formas de hacer cosas; fomentar actitudes y vivenciar valores, es decir, competencias que integran el saber ser, el saber hacer y estar consciente de por qué o para qué se hace, respetando siempre las diferencias individuales.

Desde el punto de vista filosófico se considera al ser humano como el centro del proceso educativo. Se le concibe como un ser social, con características e identidad propias y con capacidad para transformar el mundo que le rodea, poseedor (a) de un profundo sentido de solidaridad, de comprensión y de respeto por sí mismo (a) y por los y las demás quien solamente “en compañía de sus semejantes encuentra las condiciones necesarias para el desarrollo de su conciencia, racionalidad y libertad.” (Villalver, 1997)

Desde el punto de vista antropológico, el ser humano es creador (a) y heredero (a) de su cultura, lo cual le permite construir su identidad a través de la comunicación y del lenguaje en sus diversas expresiones.

Desde el punto de vista sociológico, se tiene en cuenta la importancia de los espacios de interacción y socialización. La convivencia humana se realiza en la interdependencia, la cooperación, la competencia y el espíritu de responsabilidad y de solidaridad en un marco de respeto a sí mismo y hacia los demás mediante el reconocimiento de los Derechos Humanos.

El fundamento psicobiológico plantea la necesidad de responder a la naturaleza de los procesos de crecimiento y desarrollo físico, mental y emocional de los y las estudiantes y a la necesidad de configurar una personalidad integrada equilibrada y armónica. Coincidente con el desarrollo de la personalidad, el aprendizaje es, también, un proceso de construcción y reconstrucción a partir de las experiencias y conocimientos que el ser humano tiene con los objetos y demás seres humanos en situaciones de interacción que le son significativas. La significatividad durante estas situaciones de interacción se centra en la capacidad del ser humano para reorganizar los nuevos y antiguos significados propiciando así la modificación de la información recientemente adquirida y la estructura preexistente. (Ausubel D. P., 1983)

De acuerdo con el fundamento pedagógico, la educación es un proceso social, transformador y funcional que contribuye al desarrollo integral de la persona; la hace competente y le permite transformar su realidad para mejorar su calidad de vida. Dentro de dicho proceso, los y las estudiantes ocupan un lugar central, se desarrollan valores, se refuerzan comportamientos, se modifican actitudes y se potencian habilidades y destrezas que permiten a los y las estudiantes identificar y resolver problemas. El papel del y de la docente es el de mediar, facilitar, orientar, comunicar y administrar los procesos educativos. Para ello, reproduce situaciones sociales dentro del aula y mantiene a los y las estudiantes en constante contacto

con su contexto sociocultural. Es decir, se convierte en un vínculo estrecho entre escuela y comunidad, entre docentes y padres de familia, así como entre la educación no formal y la formal.

En el campo educativo, se entiende por enfoque Pedagógico el énfasis teórico conceptual que plantea una Teoría Educativa del cual se desprenden implicaciones para los diferentes componentes de un modelo pedagógico; así, un enfoque pedagógico es la mirada desde la cual se ve un problema educativo y que parte de la consideración de la existencia de aspectos pedagógicos ligados al mismo. El fundamento teórico da origen a un modelo o Modelos Pedagógicos.

B. Modelos Pedagógicos

Un modelo pedagógico es una estructura jerárquica de enseñanza aprendizaje, que establece una forma propia para cumplir con los requerimientos de un currículo creado.

En la opinión de (Badillo, 1990) “los modelos pedagógicos constituyen modelos propios de la pedagogía, reconocida no sólo como un saber sino también que puede ser objeto de crítica conceptual y de revisión de los fundamentos sobre los cuales se haya construido”

De acuerdo con (Zubiría, 1994) “las prácticas cotidianas del aula de clase son las manifestaciones materiales de un modelo pedagógico que de manera implícita se encuentra en las acciones didácticas de los maestros”.

(Ochoa, 1994)argumenta que “los modelos pedagógicos representan formas particulares de interrelación entre los parámetros pedagógicos”.

Empleando las palabras de (Canfux, 1996) “un modelo pedagógico expresa aquellas concepciones y acciones, más o menos sistematizadas que constituyen distintas alternativas de organización del proceso de enseñanza para hacerlo más efectivo”.

Los Modelos Pedagógicos que utilizamos en nuestras aulas al desarrollar los contenidos, no son más que todas las Técnicas, estrategias, formas de hacer que el alumno desarrolle las competencias propuestas.

En la actualidad se ha tratado de mejorar a la hora de enseñar a nuestros alumnos, tratando de llevar a cabo nuestras clases de una forma diferente a la tradicional, más activa, donde el alumno ya no sea solo un receptor, sino un creador y constructor de sus propios conocimientos.

D. Implicaciones de las Teorías del Aprendizaje en los Modelos Pedagógicos.

a. El Conductismo (B. F. Skinner)

La concepción conductista dominó gran parte de la primera mitad del siglo XIX. Las investigaciones sobre el comportamiento animal hicieron pensar que el aprendizaje era una respuesta que se producía ante un determinado estímulo. La repetición era la garantía para aprender y siempre se podía obtener más rendimiento si se suministraban los refuerzos oportunos.

Características de este enfoque:

- i. Ser un proceso de enseñanza - aprendizaje estandarizado, donde se absolutizan los componentes no personales: objetivos, contenidos, métodos, recursos didácticos y evaluación; con métodos directivos y frontales.
- ii. El profesor es un trasmisor de conocimientos, autoritario, rígido, controlador, no espontáneo, ya que su individualidad como profesional está limitada porque es un ejecutor de indicaciones preestablecidas.
- iii. El estudiante es un objeto pasivo, reproductor de conocimientos, lo que se manifiesta en su falta de iniciativa, pobreza de intereses, inseguridad y rigidez. Para él aprender es algo ajeno, obligatorio, por cuanto no se implica en éste como persona. (Ocaña, 2013)

b. Las Teorías Constructivistas (Jean Piaget)

De acuerdo con la aproximación psicogenética el maestro es un promotor del desarrollo y de la autonomía de los estudiantes.

Debe conocer a profundidad los problemas y características del aprendizaje operatorio de los estudiantes y las etapas y estadios del desarrollo cognoscitivo general. Su papel fundamental consiste en promover una atmósfera de reciprocidad, de respeto y auto confianza para el niño, dando oportunidad para el aprendizaje auto estructurante de los estudiantes, principalmente a través de la "enseñanza indirecta" y del planteamiento de problemas y conflictos cognoscitivos. El maestro debe reducir su nivel de autoridad en la medida de lo posible, para que el estudiante no se sienta supeditado a lo que él dice, cuando intente aprender o conocer algún contenido escolar y no se fomente en él la dependencia y la heteronomía moral e intelectual. En este sentido, el profesor debe respetar los errores (los cuales siempre tienen algo de la respuesta correcta) y estrategias de conocimiento propias de los niños y no exigir la emisión simple de la "respuesta correcta".

Finalmente, respecto a la formación docente es importante también ser congruente con la posición constructivista, esto es, permitiendo que el maestro llegue a asumir estos nuevos roles y a considerar los cambios en sus prácticas educativas (en la enseñanza, la interacción con los estudiantes, etc.) por convicción autoconstruida (no por simple información sobre las ventajas de esta nueva forma de enseñar, aunque en el fondo no crean en ellas...) luego de la realización de experiencias concretas e incluso dando oportunidad a que su práctica docente y los planes de estudio se vean enriquecidos por su propia creatividad y vicencias particulares. Bajo la denominación de constructivismo se

agrupan diversas tendencias, secuelas psicológicas, modelos pedagógicos, corrientes y prácticas educativas.

De forma general es una idea, un principio explicativo del proceso de formación y desarrollo del conocimiento humano, y de su aprendizaje.

A su vez, la forma de comprender el constructivismo ha tenido implicaciones importantes en el terreno de la práctica educativa y en la propia teoría pedagógica. (Ocaña, 2013)

Ideas centrales de la teoría de Piaget:

- i. El conocimiento humano es una forma específica, muy activa de adaptación biológica de un organismo vivo complejo a un medio ambiente complejo.
- ii. Esta adaptación es interactiva, es decir, el conocimiento humano surge en la relación del sujeto con su medio.
- iii. Para comprender esta relación de un sistema vivo, con su ambiente la noción fundamental es la de equilibrio: en un medio altamente cambiante para que un organismo permanezca estable y no desaparezca debe producir modificaciones tanto en su conducta (adaptación), como de su estructura interna (organización).
- iv. El organismo cognitivo que Piaget postula selecciona e interpreta activamente la información procedente del medio para construir su propio conocimiento en vez de copiar pasivamente la información tal y como se presenta ante sus sentidos. Todo conocimiento es, por tanto, una construcción activa de estructuras y operaciones mentales internas por parte del sujeto.
- v. Los mecanismos de este proceso de adaptación - construcción del conocimiento son dos aspectos simultáneos, opuestos y complementarios, la asimilación y la acomodación. La asimilación se refiere al proceso de adaptar los estímulos externos a las propias estructuras mentales internas, ya formadas. Mientras que la acomodación hace referencia al proceso de adaptar esas estructuras mentales a la estructura de esos estímulos.
- vi. La vía para esta construcción del conocimiento va a partir de las acciones externas con objetos que ejecuta el niño, por un proceso de internalización, a transformarse paulatinamente en estructuras intelectuales internas, ideales. Esta internalización es el proceso de desarrollo intelectual del sujeto que tiene tres grandes períodos: la inteligencia sensorio - motriz, el de preparación y realización de operaciones concretas y finalmente el del pensamiento lógico formal.
- vii. El desarrollo intelectual es la premisa y origen de toda la personalidad, o lo que es lo mismo, a partir del desarrollo del pensamiento se produce el desarrollo moral, afectivo del niño.

Aportes:

 - i. La importancia que confiere al carácter activo del sujeto en la obtención de su conocimiento y en su desarrollo creativo.
 - ii. El papel de los conocimientos previos del sujeto en toda nueva adquisición de estos y en la configuración de sus competencias creativas.
 - iii. El proceso de interiorización como vía para el desarrollo de la creatividad.
 - iv. El reconocimiento del papel de lo biológico en el desarrollo psicológico.
 - v. El método de estudio del pensamiento y las tareas experimentales que utiliza para estudiarlo.
 - vi. El aprendizaje se concibe como la construcción de estructuras mentales por parte del sujeto. La enseñanza debe ayudar a esto y, además, debe propiciar el desarrollo de la lógica infantil, estimular el descubrimiento personal del conocimiento, evitar la transmisión estereotipada, proponer situaciones desafiantes, contradicciones que estimulen al estudiante a buscar soluciones. En estas aplicaciones el maestro tiene la función de orientador, facilitador del aprendizaje, pues a partir del conocimiento de las características intelectuales del niño en cada período debe crear las condiciones óptimas para que se produzcan las interacciones constructivas entre el estudiante y el objeto de conocimiento, para que comprenda que puede obtener dicho conocimiento por sí mismo, observando, experimentando, combinando sus razonamientos.

vii. Esta teoría pretende que el estudiante por medio de metodologías, por medio de técnicas y estrategias basados en un proceso educativo de enseñanza, donde el estudiante debe establecer o construir su propio aprendizaje. (Ocaña, 2013)

c. La Psicología Cognitiva Contemporánea (Jerome Bruner, David Ausubel, Robert Sternberg, R. Glaser

Autores destacados como J. Bruner, D. Ausubel, R. Sternberg, R. Glaser, por mencionar algunos, forman parte de este movimiento. Todos ellos en diferentes formas enfatizan la importancia del estudio de los procesos del pensamiento, de la estructura del conocimiento, de los mecanismos que explican éste, así como, en el estudio experimental de los mismos, no solo en condiciones de laboratorio, sino también, en condiciones naturales del aula. Este movimiento es muy amplio y variado, por lo que no podemos abarcar todas sus manifestaciones, nos limitaremos a considerar sus valores positivos y principales aportes para el desarrollo de la creatividad, a nuestro juicio.

Valores positivos:

El rescate de los aspectos cognitivos que están en la base del aprendizaje creativo.

La consideración de estos aspectos cognitivos como mediadores de la conducta, siendo ellos los que se modifican en el aprendizaje y luego causan el cambio de comportamiento.

La utilización del método experimental natural en el estudio del aprendizaje creativo y de los procesos cognitivos que están en su base.

La indicación y demostración de la importancia de la metacognición, como conocimiento y control del procesamiento de la información, en el aprender.

Limitaciones:

Solo se centra en el estudio de las estructuras y el funcionamiento cognitivo, descuidando otros aspectos de la personalidad que también influyen en el aprendizaje.

Se ocupan preferentemente de estudios experimentales, explicativos, no intervenidos.

A partir de estas concepciones aún no han cristalizado propuestas bien diferenciadas acerca de la enseñanza. Esto es válido fundamentalmente en la última etapa, anteriormente están los aportes de Bruner (aprendizaje por descubrimiento) y de Ausubel (aprendizaje significativo), que están presentes en numerosas corrientes pedagógicas, pero no en forma pura. En estas tendencias, como primera condición, el maestro debe partir de la idea de un estudiante activo que aprenda significativamente, que aprenda a aprender y a pensar.

Su papel en este sentido se centra especialmente en confeccionar y organizar experiencias didácticas que logren esos fines.

Las diferencias con el profesor tradicionalista consisten en no centrarse en enseñar exclusivamente información, ni en tomar un papel protagónico (es el que sabe, el que da la clase, etc.), en detrimento de la participación de los estudiantes.

Desde la perspectiva ausubeliana, el profesor debe estar profundamente interesado en promover en sus estudiantes el aprendizaje significativo de los contenidos escolares (descubrimiento y recepción). Para ello, es necesario que procure que, en sus lecciones, exposiciones de los contenidos, lecturas y experiencias de aprendizaje, exista siempre un grado necesario de significatividad lógica (arreglo lógico de ideas, claridad de expresión, estructuración adecuada, etc.) para aspirar a que los estudiantes logren un aprendizaje verdaderamente significativo. Igualmente, debe conocer y hacer uso de las denominadas

estrategias instruccionales cognitivas, para aplicarlas de manera efectiva en sus cursos o situaciones instruccionales. Otro aspecto relevante, es la preocupación que debe mostrar por el desarrollo, inducción y enseñanza de habilidades o estrategias y meta cognitivas de los estudiantes. En los enfoques de enseñar a pensar, el maestro debe permitir a los estudiantes experimentar y reflexionar sobre tópicos definidos de antemano o que emerjan de las inquietudes de los estudiantes, con un apoyo y retroalimentación continuas. (Ocaña, 2013)

d. Aprendizaje Significativo

Su teoría acuña el concepto de aprendizaje significativo para distinguirlo del repetitivo o memorístico y señala el papel que juegan los conocimientos previos del estudiante en la adquisición de nuevas afirmaciones.

Estima que aprender significa comprender y para ello es condición indispensable tener en cuenta lo que el estudiante ya sabe sobre aquello que se quiere enseñar.

Propone la necesidad de diseñar para la acción docente lo que llama organizadores previos, una especie de puentes cognitivos, a partir de los cuales los estudiantes puedan establecer relaciones significativas con los nuevos contenidos.

Defiende un modelo didáctico de transmisión - recepción significativa, que supere las deficiencias del modelo tradicional, al tener en cuenta el punto de partida de los estudiantes y la estructura y jerarquía de los conceptos. Para Ausubel lo fundamental, por lo tanto, es conocer las ideas previas de los estudiantes. Propone para ello la técnica de los mapas conceptuales que es capaz de detectar las relaciones que los estudiantes establecen entre los conceptos. Por medio de la enseñanza se van produciendo variaciones en las estructuras conceptuales a través de dos procesos que denominan diferenciación progresiva y reconciliación integradora. La diferenciación progresiva significa que a lo largo del tiempo los conceptos van ampliando su significado, así como su ámbito de aplicación. Con la reconciliación integradora se establecen progresivamente nuevas relaciones entre conjuntos de conceptos. Las personas altamente inteligentes parecen caracterizarse por tener más conceptos integrados en sus estructuras y poseer mayor número de vínculos y jerarquías entre ellos. Condiciones para que se produzca un aprendizaje significativo:

- i. Que los materiales de enseñanza estén estructurados lógicamente con una jerarquía conceptual, situándose en la parte superior los más generales, inclusivos y poco diferenciados.
- ii. Que se organice la enseñanza respetando la estructura psicológica del estudiante, es decir, sus conocimientos previos y sus estilos de aprendizaje.
- iii. Que los estudiantes estén motivados para aprender.

La teoría de Ausubel aportó ideas muy importantes como la del aprendizaje significativo, el interés de las ideas previas y las críticas a los modelos inductivistas. Sin embargo, se ha criticado por varios autores su reduccionismo conceptual y el modelo didáctico que defiende la transmisión - recepción.

El aprendizaje Significativo parte desde los conocimientos que el estudiante ya tiene es decir los conocimientos previos los cuales debe relacionar con los nuevos conocimientos, con el fin de establecer sus propios conceptos de las cosas materiales y no materiales.

Para que el maestro pueda determinar los conocimientos previos, debe realizar diagnósticos en cada unidad de aprendizaje y por medio del método heurístico, (se basa en preguntas y formación de conceptos) interrelacionar los conocimientos previos con los nuevos. (Ocaña, 2013)

e. El Enfoque Histórico – Cultural o Socio Histórico

Lev Características metodológicas de la obra de Vigotsky:

- i. La concepción del origen filosófico de los principios explicativos de la Psicología.
- ii. Las relaciones entre teoría y práctica, esta última comprendida como principio constructivo de la ciencia y no solo como fuente de verificación.
- iii. El énfasis en el análisis cualitativo y no solo cuantitativo en el estudio psicológico.
- iv. Estas ideas se concretan en el método genético experimental que indica como el fundamental para el estudio de lo psíquico y en la concepción de la zona de desarrollo potencial anteriormente explicada.

Aspectos positivos:

- i. La consideración de lo histórico - social como determinante del desarrollo creativo de la personalidad del estudiante.
- ii. El papel del lenguaje y de los instrumentos de trabajo como mediadores de todo proceso creativo.
- iii. La relación entre el desarrollo potencial y actual de lo psíquico.
- iv. Implicaciones pedagógicas para el desarrollo de la creatividad:
- v. El aprendizaje creativo concebido como una actividad social, de producción y reproducción del conocimiento mediante la cual el niño se apropia de la experiencia histórico - cultural, asimila modelos sociales de actividad y de interrelación, más tarde, en la institución educativa, de conocimientos científicos, bajo condiciones de orientación e interacción social.
- vi. El carácter rector de la enseñanza para el desarrollo psicológico, ya que es una fuente de este. La enseñanza debe asegurar las condiciones para que el estudiante se eleve mediante la colaboración y la actividad conjunta, a un nivel superior de desarrollo. En la enseñanza debe reflejarse la clara concepción de las ideas y valores que mueven el desarrollo social, respectivo de la humanidad en función de las condiciones socio - históricas del presente, las condiciones en las que se inserta el estudiante, los recursos de que dispone, el sistema de relaciones que propicien el aprendizaje creativo.
- vii. Las instituciones escolares que responden al modelo social de igualdad de condiciones de todos los miembros de la sociedad para realizarse plenamente requieren de la priorización de recursos y condiciones para que la enseñanza sea un proceso de transformación social y personal.
- viii. Los principios que, entre otros, deben regir este proceso serían:
- ix. La unidad entre instrucción y educación, su carácter científico, la enseñanza desarrolladora, su carácter consciente y objetar.
- x. En estas aplicaciones el maestro hace la función de dirección del aprendizaje, es decir, orienta, controla, evalúa, conduce el aprendizaje de los estudiantes, teniendo así éstos un rol protagónico en el proceso educativo. (Ocaña, 2013)

C. Problemas Sociales que perjudican el ámbito educativo

Para lograr una educación de calidad en nuestros salones de clases necesitamos ver la diversidad de problemas a los que nos enfrentamos a diario, recordemos que inician desde el hogar.

Para lograr un aprendizaje significativo, el estudiante debe contar con una serie de factores positivos que contribuyan a su desarrollo integral, tales como:

- a. Una buena alimentación
- b. Un adecuado entorno familiar

- c. Buenas relaciones con sus maestros y compañeros de estudio
- d. Convivir en un entorno armónico en valores

Los problemas que interfieren en el rendimiento escolar, podemos notarlo a través de Los Indicadores Educativos que el Ministerio de Educación señala, siendo los siguientes:

a. Matrícula estudiantil

Matrícula estudiantil se reduce 2.7 por ciento en 2019

Disminución se encuentra asociada a pobreza, inseguridad y migración, según fuentes consultadas. FECHA DE PUBLICACIÓN: 15-08-19

Este año (2019), se reporta una caída de 2.7 por ciento de estudiantes inscritos en los centros educativos, es decir 113 mil 454 menos que en 2018, según datos del Ministerio de Educación (Mineduc). Estadísticas preliminares de la Dirección de Planificación (Diplan) indican que en 2019 hay inscritos 4 millones 102 mil 511 niños en todos los niveles y sectores, mientras que en 2018 se registraron 4 millones 215 mil 965. Los datos demuestran que los cuatro ciclos tienen menos escolares. En básicos se reporta la mayor reducción con 43 mil 95 estudiantes menos que en 2018. En total, en 2019 hay inscritos 761 mil 982 alumnos en básicos, en 2018 hubo 805 mil 77. El viceministro de Educación, Héctor Canto, explicó que los datos de Diplan corresponden al 8 de abril último, y que en cuatro momentos se verifica la información en el Sistema de Registros Educativos, por ello la cifra oficial se tendrá hasta abril de 2020, cuando se presenta el anuario. Indicó que, hasta abril, el sector oficial reporta 70 mil 495 alumnos menos comparado con 2018 Resalta que el país tiene la cobertura más baja de Centroamérica, donde uno de cada dos niños guatemaltecos entre cuatro y 17 años no está matriculado en la escuela. (Ambiente, Problemática Educativa, 2020)

b. Deserción Escolar

Según (Castro, 2001) “la deserción escolar es un fenómeno social ocasionado por diversas causas ya sean políticas, económicas, familiares, etc. Lo cual debe ser estudiado detenidamente para determinar las posibles soluciones, así como también todas aquellas actividades académicas relacionadas con la institución educativa”.

(Villadelobos, 2001) concibe la deserción como “el Apocalipsis del sistema educativo formal, cuya única cura es una reestructuración del currículum, de lo contrario la institución educativa pasará a ser un mito en vez de una realidad palpable”.

(Nelson, 2012) señala “la deserción escolar es consecuencia de la implementación de una política educativa que no está acorde a las necesidades del pueblo porque cientos de estudiantes a nivel nacional hacen esfuerzos faraónicos para participar en el proceso de enseñanza y aprendizaje”.

c. Repitencia Escolar

Guatemala con la tasa más alta de repitencia escolar en la región Guatemala es uno de los países con la tasa de repitencia más alta en la región centroamericana, con el 42 por ciento, según estudio. (Gordillo, 2018)

La repitencia en los primeros grados está estrechamente ligada a la enseñanza de la lectura y la escritura a través de modelos tradicionales y agrega que la meta de alfabetización debería plantearse para lograrla en los primeros cuatro grados de la enseñanza primaria; dadas las inconsistencias y situaciones que se dan en primer grado que obstaculizan el logro de las mismas, esto ayudaría a evitar que se continúe con el círculo vicioso en el que la repitencia solo atrae más repitencia y por consiguiente, la condición de sobre edad. (Fariás, M., Fiol, D., Kit, I., & Melgar, S., 2007)

Consiste en tener más edad de la requerida en el grado al que asiste o aspira asistir el o la estudiante. Esta normativa sobre la edad escolar tiene su origen en la edad cronológica, por lo tanto, la condición de Sobre edad escolar puede considerarse como un desfase entre la edad cronológica y la edad escolar; es decir, que existe Sobre edad escolar cuando la edad cronológica está por encima de la edad escolar que el sistema educativo establece como preferible. Es necesario dar una mirada crítica al criterio de lo normal. (Ruiz Morón, 2008)

Guatemala es uno de los países con la tasa de repitencia más alta en la región centroamericana con el 42 por ciento, según el informe presentado por el Programa para la Evaluación Internacional de los Estudiantes (Pisa por sus siglas en inglés). Ese estudio posiciona al país en el cuarto lugar de 13 países evaluados, aún por debajo de Costa Rica y Honduras. Pisa realizó la evaluación a alrededor de 5 mil 100 alumnos de 15 años que están dentro y fuera del sistema educativo de 14 departamentos del país.

“La evaluación de lectura fue alcanzada por el 30% de los estudiantes, en matemática lo logró el 11 %, y en ciencias el 23 %. Lo que se convierte en que 9 de cada 10 estudiantes tiene bajo desempeño en matemáticas”, revela el estudio.

Uno de cada tres jóvenes de 15 años abandonó el sistema educativo.

Las escuelas particularmente las rurales no aseguran las condiciones mínimas de infraestructura. Guatemala reporta el nivel más bajo en inversión en educación, se posiciona en lugar 12 de 13 evaluados.

Datos finales de 2019 Mineduc reporta mínima reducción de tasa de repitencia escolar Por Denis Aguilar 6 enero, 2020 Datos del Ministerio de Educación (Mineduc), señalan que en 2019 hubo un leve descenso en los indicadores de repitencia escolar, es decir, los niños que han tenido que repetir el grado que cursaron el año anterior. El Mineduc señala que la tasa de repitencia en el nivel primario fue 9 por ciento en 2019, una leve mejora respecto al 9.2 por ciento registrado en 2018. Dichas cifras también van acompañadas de una leve reducción en la cobertura educativa, que pasó de 77.9 por ciento en 2018 a un 77.4 por ciento en 2019, en términos netos. En el ciclo básico, la tasa de repitencia se ubicó en un 4.8 por ciento en 2019, una reducción al compararse con el 5.1 por ciento en 2018, lo cual se da con coberturas educativas netas del 42.3 por ciento en 2019 y 43.2 en 2018. Mientras que, en el ciclo diversificado, donde los indicadores son los más bajos debido a la baja cobertura, la tasa de repitencia fue del 2 por ciento en 2019, cifra menor al 2.2 por ciento registrados en 2018. Cabe destacar que los niveles de cobertura en este nivel educativo, tanto en 2018 y 2019, fueron de 24.9 y 23.8 por ciento, respectivamente, en términos netos. Entre 2017 y 2016, la tasa de repitencia escolar reportada por el Ministerio de Educación había registrado una considerable alza, tanto en primaria, básico y diversificado, la cual se volvió a reducir entre 2018 y 2019. (Aguilar, 2020)

d. Bullying

Es uno de los conflictos más comunes hoy en día, es el acoso escolar o bullying, para la cual se hace necesaria la puesta en práctica de acciones dirigidas a contrarrestar dicha problemática, por ejemplo, la propuesta de un programa de talleres de actividades

estratégicas que permitan contribuir a mermar el problema. Finalmente, para la ejecución de propuestas, es importante que el docente atienda a los aportes teóricos de los diferentes enfoques cognitivo, constructivista y humanista, para lograr proponer una vía integral, que fomente la construcción de conocimientos, a partir de la participación en la construcción de sus saberes, en beneficio de la mejora en la calidad educativa que se necesita hoy en día. (Ambiente, Problemas Educativos, 2020)

e. La falta de salud (Pandemia COVID-19)

En una situación sin precedentes debido al covid-19, en la que Guatemala junto a otros 159 países cerraron escuelas a nivel nacional, afectando al 87% de la población estudiantil del mundo, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (Unesco) pone en marcha una Coalición Mundial para la Educación (CME), para ayudar a los países a ampliar las mejores soluciones de aprendizaje a distancia y llegar a todos los niños y jóvenes. Los gobiernos desarrollan soluciones de aprendizaje a distancia afrontando los retos que esto conlleva, que van desde la entrega de contenidos, apoyo a los docentes, orientación a las familias, los problemas de conectividad y de acceso a medios masivos de comunicación. El cierre de las escuelas perjudica de manera desproporcionada a los alumnos vulnerables y desfavorecidos que dependen de ellas para una serie de servicios sociales.

Posibles consecuencias de la suspensión de clases

El cierre, incluso temporal, de los centros escolares provoca altos costos sociales y económicos. Los problemas que ocasiona afectan a todas las comunidades, pero las consecuencias son graves para los niños desfavorecidos y sus familias. La situación exige innovación y desarrollo de herramientas para la educación a distancia, lo cual podría representar una consecuencia positiva al obligar a los Estados a replantear modelos educativos flexibles y adaptables a distintas circunstancias. (Ambiente, Problemas Educativos, 2020)

f. Violencia

Guatemala es hoy día uno de los países más violentos del mundo. La violencia es una de principales amenazas contra la seguridad pública y la salud. Según datos de 2016, hasta octubre del año pasado había 15 asesinatos al día. Esto significa que hasta esa fecha hubo más de 4.600 crímenes. Con estas cifras queda claro que la situación en el país centroamericano es realmente grave y preocupante. La situación es comparable con un conflicto armado, aunque oficialmente no existe guerra. Otro de los problemas que aqueja al país es la violencia contra las mujeres. De acuerdo a cifras de octubre del pasado año, entre dos y cinco mujeres mueren diariamente de forma violenta en Guatemala. Además, al día 22 de ellas son violadas y una de cada cinco adolescentes ya es madre o se encuentra embarazada. (Ambiente, Problemas Educativos, 2020)

g. Drogadicción

Otro de los grandes problemas es la drogadicción. El país ha sido durante mucho tiempo un lugar para el trasiego de drogas, pero ahora tiene índices alarmantes de consumo. Este problema afecta especialmente a la población joven. Por tanto, una de las principales acciones que intentan llevar a cabo las autoridades es la prevención de la venta de drogas y de bebidas alcohólicas cerca de los centros educativos.

h. Desnutrición

Otro de los grandes problemas presentes en este país centroamericano es la desnutrición. De enero a noviembre de 2016 fallecieron 111 niños menores de 5 años a causa de la desnutrición. Este es un problema que afecta a más de la mitad de la población guatemalteca.

Y según una investigación realizada por la UNICEF en 2014, el 43.4% de la población infantil (menores de 5 años) presentó cuadros de desnutrición crónica. Esto significa que cuatro de cada diez niños en Guatemala sufrían de un retardo en la talla para su edad. Una parte del problema de la desnutrición ha sido causada por los efectos de la pérdida de las cosechas, por los bajos ingresos del sector cafetalero y por la disminución de los servicios

de salud. El mayor número de casos se encuentran en las áreas rurales, en la población indígena y en los niños de padres con bajos niveles de educación. (Ambiente, Problemas Educativos, 2020)

i. Delincuencia

La delincuencia es un problema social que está estrechamente ligado con la violencia. Pero también está vinculada con diversos factores económicos, sociales y culturales como el desempleo, la pobreza, el subdesarrollo, la desigualdad social, la discriminación, el hacinamiento, entre otros. En la actualidad Guatemala se encuentra en alerta por la delincuencia y el crimen organizado. Así lo ha hecho saber el propio presidente de la República, Jimmy Morales. Según ha expresado el jefe de Estado, la población está viviendo una “amenaza de alta intensidad”. Por tanto, las autoridades se encuentran en la búsqueda de un plan que les permita neutralizar tanto la delincuencia común como la organizada. (Ambiente, Problemas Educativos, 2020)

i. Embarazos a temprana edad

Según datos del Ministerio de Salud, en Guatemala 14 mil 539 menores de 15 años se convirtieron en madres durante el periodo de 2011 a 2015. Sólo el año pasado, 2016, se registraron 2 mil 947 nacimientos en niñas entre 10 y 14 años, esto a pesar de que el código penal guatemalteco prohíbe las relaciones sexuales con menores de 14 años. (Ambiente, Problemas Educativos, 2020)

j. Alcoholismo

El alcoholismo es un mal social que afecta a muchos países y Guatemala es uno de ellos. Este suele ser uno de esos temas de los que no se habla demasiado, pero no significa que no exista. Lo peor de todo es que este problema es la causa número uno no solo de enfermedades sino también de accidentes, de pérdida de empleo, de problemas económico e incluso de desintegración familiar. Según cifras de Alcohólicos Anónimos, para 2014 había en Guatemala al menos seis millones de personas alcohólicas. Y el mayor problema es que la cifra ha ido incrementando y son las mujeres y jóvenes las que mayormente sufren de esta adicción. (Ambiente, Problemas Educativos, 2020)

k. Desempleo

El desempleo es uno de los principales problemas que afecta a la población guatemalteca, tanto en las áreas urbanas como en las rurales. Según la ENEI (Encuesta Nacional de Empleo e Ingresos), para 2016 se calculaba que la población desocupada era de 204.000 personas.

Esto respecto a la población económicamente activa, que era de unas 6.6 millones de personas. En Guatemala la población en edad de trabajar alcanza los 10.7 millones. Pero el mayor problema respecto al desempleo afecta a los más jóvenes. La falta de oportunidades oprime a los nuevos profesionales, muchos de los cuales se ven forzados a emigrar. (Ambiente, Problemas Educativos, 2020)

l. Corrupción

Otro de los grandes problemas que enfrenta Guatemala es la corrupción. Este país lleva años sufriendo de una corrupción generalizada que hoy día apenas comienza a tener solución. En 2015 los guatemaltecos vieron cómo el expresidente Otto Pérez Molina y parte de su gabinete fueron acusados por corrupción y otro tipo de delitos como sobornos. En el país se había establecido una red criminal que era manejada por el mismo gobierno. En 2016, la fiscal general Thelma Aldana aseguró que unas 70 personas pertenecientes a la élite política y económica estaban implicadas en el lavado de dinero y en sobornos. Durante muchos años la corrupción fue tolerada en el país, eso llevó a la impunidad y al reforzamiento de las estructuras criminales. (Ambiente, Problemas Educativos, 2020)

m. Sobreedad

En el sistema escolarizado de los países latinoamericanos, se utilizan indistintamente los términos extra-edad o sobreedad para referirse a los estudiantes que se encuentran por encima del promedio de edad que se establece como la esperada para cada grado. De acuerdo con el anuario estadístico del Ministerio de Educación de Guatemala –Mineduc–, el término extra-edad es aplicado a estudiantes que «tienen dos años o más de atraso con respecto a la edad ideal para el grado en que se encuentran» (Anuario estadístico 2014 cuadro 9.00.31).

(Ruiz D. , 2007) entiende que el término de extra-edad hace referencia a la escolaridad que se efectúa cuando la edad cronológica se sitúa por encima de la edad escolar y que implica una anomalía educativa que coloca al niño fuera de la edad reglamentaria para cursar un grado o nivel determinado del sistema educativo.

Guatemala: Programa de Educación para Estudiantes con Sobreedad –PEPS–

Para el sistema educativo de Guatemala sigue siendo un desafío mejorar la calidad en educación; a pesar de los esfuerzos realizados para mejorar los índices de eficiencia interna, ha resultado una tarea difícil.

Guatemala es de los pocos países en el que todavía un gran número de docentes son egresados de escuelas Normales o establecimientos del nivel medio y no cuentan con un título universitario. De acuerdo con el Plan Operativo Anual 2015 - 2017 elaborado por la Dirección General de Planificación, el tiempo efectivo de clases alcanza un promedio nacional de 150 días aun cuando la normativa del Ministerio de Educación es cumplir con los 180 días (DIPLAN., 2014)

Otra deuda pendiente es la situación de sobreedad; cada año el sistema educativo inscribe una cantidad considerable de estudiantes con dos años o más de acuerdo a la edad esperada. En el 2009 la cantidad de niños inscritos en situación de sobreedad fue de 145,478 en el primer grado, cifra que en los años siguientes fue disminuyendo hasta llegar a 56,388 en el 2014, observando una disminución del 39 %. No obstante, esas cifras se elevan en los siguientes años de la educación primaria. Cada año un porcentaje muy alto de estudiantes termina sexto grado de primaria con 14 años o más.

Para mejorar los índices de conclusión de la educación primaria, se tomó la decisión de implementar el Programa de Educación para Estudiantes con Sobreedad –PEPS– amparado con el Acuerdo 413-20098 con el propósito de nivelar a estudiantes comprendidos entre las edades de 10 a 15 años que tuvieron aprobado el primer grado de primaria, facilitándoles culminar en dos años lectivos los grados de segundo a sexto. Dentro de la propuesta se contempló crear los Centros de Educación Básica Integrada, en los que se integraría el programa de aceleración y un programa flexible de educación secundaria básica, con la intención de facilitar la transición de los estudiantes del nivel primario al nivel de educación secundaria. El PEPS se organiza en dos etapas, la primera incluye segundo y tercero grado y la segunda, cuarto, quinto y sexto. Cuenta con un Currículum Nacional Base –CNB– (2009), el cual debe ejecutarse congruentemente con el CNB del Nivel de Educación Primaria regular (Burgos Paniagua, 2011)

La metodología que se utiliza permite desarrollar actividades prácticas para demostrar lo aprendido, tales como: organización de ferias, periódicos murales,

concursos de canto, poesía, baile, ortografía, pintura, dibujo, entre otros, así como también exposiciones de los trabajos que elaboran los estudiantes. El papel del docente es el de facilitador, orientador y asesor de los aprendizajes y promueve el trabajo en el aula y fuera de ella.

Según (Reyes de Marín, 2009) en un informe de “primer año de ejecución del PEPS9 , en donde indica que se inició en 45 municipios priorizados y con altos índices de sobreedad de los departamentos de Huehuetenango, Quiché, Quetzaltenango, San Marcos, Sololá y Jutiapa”.

Del 2009 al 2015 el programa estuvo presente en un promedio de 226 escuelas por año y atendió un estimado de 37,360 estudiantes. (Burgos Paniagua, 2011)

n. La discriminación escolar

Beich & Marchesi (2000), agregan que “la violencia tanto verbal como física, se instala a partir de las actitudes de hostigamiento, de burlas o de descalificación que se dan a partir de la discriminación”.

Y la discriminación se combate, por supuesto, incorporando nuevos contenidos en los programas éstos y los docentes, entre éstos y los padres de familia, entre la escuela y la comunidad, y también transformando el ambiente escolar y las formas de gestión y dirección bajo principio de respeto y atención a la diversidad (Torres Romero, 2009)

Esto se da cuando las y los docentes presentan bajas expectativas sobre la posibilidad de aprendizajes de los estudiantes, por lo que se dan esas barreras a su proceso formativo, es muy difícil que la superen a su edad adulta, en ese sentido Torres (2009) destaca:

- i. Apariencia Física: Es un motivo de preocupación para los adolescentes, pueden ser motivos de burlas y discriminación. Arbitrariamente también se dan por sobrenombres, que dañan su autoestima y dignidad, por lo que no se sienten cómodos.
- ii. Condición socioeconómica: Los estudiantes pobres suelen ser discriminados en el espacio escolar, barrio o población, por su tipo de vestimenta, dificultad para adquirir materiales escolares e, incluso por ser beneficiados por alguna institución o por el tipo de trabajo que tienen los padres de familia o forma de vestir de ellos.
- iii. Sexo:
Hombres y mujeres son diferentes, pero tienen los mismos potenciales para aprender y requieren de las mismas oportunidades para aprender y lograrlo. Las 23 estudiantes suelen ser discriminadas por razones de género, los hombres se les exige más en las asignaturas científicas, mientras que, a las niñas en humanidades, que les resta oportunidades de aprendizaje.
- iv. Pueblos Originarios
Por pertenecer a alguna etnia indígena frecuentemente son discriminados, no solo por sus compañeros, sino también por los docentes y los demás miembros de la comunidad educativa. Estas manifestaciones se dan en son de bromas e insultos, así también como la negación; desvalorización de sus costumbres y lenguas originarias.

- v. Religión o Creencia: Este tipo de discriminación se da sobre aquellos estudiantes, familias docentes que profesan una religión distinta a la dominante en la escuela, ante aquellos que no son creyentes, por lo que se pierde la oportunidad de conocer y valorar el pensamiento diverso, así como las distintas formas de concebir el mundo y la espiritualidad.
- vi. Discapacidad:
Existen diversos tipos de discapacidad (física, psíquica, mental y sensorial)¹³; niños y niñas, al presentar cualquiera de ellas, son víctimas habituales de actos discriminatorios, aunque no siempre con una intencionalidad negativa. Al igual que otros grupos excluidos arbitrariamente los estudiantes que presentan alguna discapacidad son objeto de “bromas” y apodos peyorativos que apelan a su condición (“cojo”, “cuatro ojos”, “mongólico”, “enano”, etc.), lo que refleja la tendencia de nuestra sociedad a centrarse en la carencia y no en los recursos y capacidades diferentes que cada persona desarrolla. Estos estudiantes suelen ser marginados de los juegos y eventos sociales de sus compañeros bajo la idea de que la diferencia les impediría compartir las mismas actividades. En otro sentido, pueden tener un trato diferente de forma positiva, pero dañina también. El ejemplo más frecuente es la sobreprotección a la cual se les somete, lo que entrafía sentimientos de lástima y poca confianza en sus capacidades.
Los adultos también pueden cometer actos de discriminación respecto de los estudiantes que presentan discapacidad, ya sea marginándolos de ciertas actividades, implementando estrategias homogeneizadoras que no contemplan sus recursos de aprendizaje o asumiendo roles sobreprotectores que les impiden desarrollar procesos de autonomía.
- vii. Entre las consecuencias más comunes y de gravedad de la discriminación escolar está la deserción, provocada por la intolerable situación.
- viii. Los trastornos psicológicos y fisiológicos son otra de las consecuencias de la discriminación escolar. Desde depresiones, tartamudez, y afecciones psicósomáticas, retraso en el aprendizaje, entre otros. Así también encontramos entre los afectados una serie de problemas que afectan tanto a su entorno educativo como familiar entre ellos están: Odio, Resentimiento, Depresión, Debilidad (Torres Romero, 2009)

D. Programas de Apoyo a las Escuelas Públicas

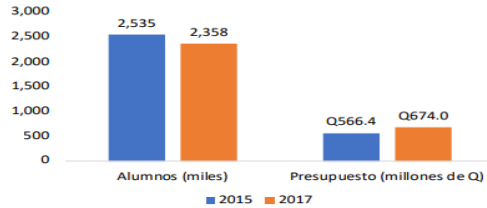
Los programas de apoyo son aportes económicos que el MINEDUC otorga a las Organizaciones de Padres de Familia -OPF-.

Los programas de apoyo actualmente son cinco:

a. Programa de alimentación escolar.

En el año 2018 se asignaron Q3 diarios por alumno inscrito para los niveles de preprimaria y primaria (equivalente a Q540 anuales). Con la aprobación de la “Ley de Alimentación Escolar”, Decreto número 16-2017, en el año 2019 esta asignación aumentará a Q4 (equivalente a Q720 anuales). En 2015 y 2017 se atendieron a 2.53 y 2.35 millones de alumnos y se gastaron Q566.4 y Q674 millones.

Gráfica No. 8 Programa de Alimentación Escolar, 2015 y 2017

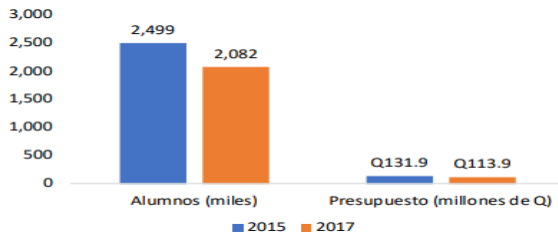


Fuente: CIEN, con base en datos de SEGEPLAN, Informes de Gobierno y MINEDUC, Memorias de Labores.

b. Útiles escolares.

Se asigna un monto anual de Q50 por alumno en el área urbana y Q55 en el área rural para los alumnos de preprimaria y primaria. La base legal de este programa es el Acuerdo Ministerial 3667-2012. En 2015 y 2017 se atendieron a 2.5 y 2.08 millones de alumnos y se gastaron Q132 y Q114 millones. (CIEN, 2019)

Gráfica No. 9 Programa de Útiles 2015-2017

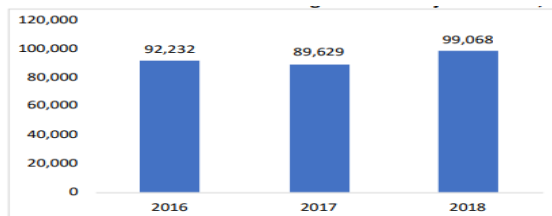


Informes de Gobierno y MINEDUC, Memorias de Labores

f. Valija didáctica o materiales y recursos de enseñanza para docentes.

Se asigna un monto anual de Q220 por cada docente. En los años 2016 a 2018 se han entregado materiales a entre 90 mil y 100 mil docentes de los niveles preprimaria y primaria. (CIEN, 2019)

Gráfica No.10 Programa de Valija Didáctica, 2016 a 2018

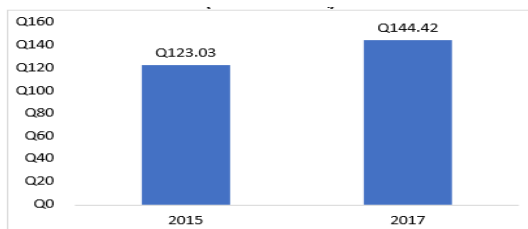


Fuente: CIEN, con base en datos de SEGEPLAN, Informes de Gobierno.

g. Programa de Gratuidad.

Se hace una asignación por centro educativo de Q40 anuales por alumno inscrito en los niveles de preprimaria y primaria, y Q100 por alumno inscrito en el nivel medio. El programa surgió con el Acuerdo Gubernativo 226-2008 y fue reglamentado en el Acuerdo Ministerial 73-2011, que posteriormente fue derogado por el Acuerdo Ministerial 3211-2018 del 2 de noviembre de 2018. Los recursos del programa de gratuidad están destinados a conserjería, compra de materiales y suministros, servicios básicos, entre otros. En el año 2015 se invirtieron Q123 millones, mientras que en 2017 fueron Q144.4 millones. (CIEN, 2019)

Gráfica No.11 Programa de Gratuidad, 2015 y 2017



Fuente: CIEN, con base en datos de SEGEPLAN Informes de Gobierno y MINEDUC, Memorias de Labores.

h. Remozamiento escolar.

El programa se ha venido ejecutando desde hace muchos años. Aunque su base legal más reciente es el Acuerdo Ministerial número 10592018 y otorga recursos para mejorar o prevenir el deterioro de la infraestructura escolar. En el año 2018 se les dio mantenimiento preventivo y correctivo a 2,941 edificios escolares en los diferentes niveles educativos, un aumento considerable respecto a los 55 y 325 que habían sido en 2016 y 2017.49

La asignación, administración, ejecución y dotación de recursos financieros a los centros educativos para implementar los programas de apoyo fueron desconcentrados a las Direcciones Departamentales en el año 2012 mediante el Acuerdo Ministerial número 3667-2012.

El MINEDUC reportó que en el año 2017 se legalizaron 22,513 OPFs que funcionaban en 29,413 establecimientos públicos a nivel nacional.50 Según datos del MINEDUC, en 2017 había 28,890 centros educativos que contaban con OPF, aproximadamente el 85% del total.

Según el artículo 15 del Acuerdo Gubernativo 233-2017, los centros educativos en los que no exista OPF legalmente constituida, para concretar los beneficios de los programas de apoyo podrán ser anexados a una OPF de otro centro educativo. (CIEN, 2019)

En la Escuela Oficial Urbana Mixta “Hermana Patricia” se ejecutan a través de la Organización de Padres de Familia -OPF- los Programas de Apoyo antes descritos.

Servicios de Apoyo

Organización: EOUM HERMANA PATRICIA, BARRIO EL MITCHAL
 Categoría: OPF PURA
 Monto: Q187,020.00

Programa de apoyo	Beneficiario	Monto
ALIMENTACION ESCOLAR	ALUMNO	Q163,720.00
UTILES ESCOLARES	ALUMNO	Q14,600.00
MATERIALES Y RECURSOS DE ENSEÑANZA (DOCENTE	Q2,860.00
GRATUIDAD DE LA EDUCACION	ALUMNO	Q5,840.00

* datos preliminares a Mayo 2020 sujetos a revisiones y modificaciones
 Fuente: Sistema de Recursos (SDR). No hay información disponible
 Elaboración: Dirección de Planificación, Ministerio de Educación v. 0.0083

Fuente: Sistema de Recursos MINEDUC

i. Formación Continua del Recurso Humano:

En cuanto a la formación continua, el MINEDUC ha implementado el Programa Académico de Desarrollo Profesional Docente, PADEP/D. Este un programa universitario de formación a nivel superior organizado con el objetivo de mejorar las competencias profesionales de los docentes de los niveles preprimaria y primaria. El mismo fue institucionalizado por medio del Acuerdo Ministerial número 1176-2010 y se le delegó a la Dirección General de Gestión de Calidad Educativa -DIGECADE- y a la Dirección General de Educación Bilingüe Intercultural -DIGEBI-.

El PADEP/D tiene acreditación universitaria de Profesorado y una duración de dos años. Según el artículo 8 del acuerdo de su creación, el programa fue diseñado para que participaran las universidades interesadas, sin embargo, hasta la fecha solo ha sido implementado en la Escuela de Formación de Profesores de Enseñanza Media -EFPEM- de la Universidad de San Carlos de Guatemala -USAC-.

El PADEP/D ha tenido un costo de Q464.3 millones, por lo que es necesario preguntarse, si el PADEP/D es impartido en la universidad pública ¿por qué se trasladan recursos propios del MINEDUC para su financiamiento?

Hasta el 2018, el PADEP/D había formado a cinco cohortes. Los estudiantes de la quinta cohorte se graduaron el 13 de febrero de 2019. De acuerdo al MINEDUC, hasta la quinta cohorte del PADEP/D, egresaron del programa 20,782 docentes, con lo cual, el costo promedio de cada graduado fue Q19,467. (CIEN, 2019)

Actualmente en nuestro Centro Educativo el cual pertenece al área urbana, nos encontramos en actualización docente a través de este Programa; dos del Nivel Preprimario, cinco del Nivel Primario y un docente de Educación Física, haciendo un total de 8 Docentes interesados en aprender más y así llevar una mejor calidad de educación a nuestras aulas.

Tabla No.50 Inversión por año y cohorte, PADEP/D.

Año/Cohorte	Primera	Segunda	Tercera	Cuarta	Quinta	Sexta	Total
2009	Q16,565,695	Q0	Q0	Q0	Q0	Q0	Q16,565,695
2010	Q8,904,000	Q0	Q0	Q0	Q0	Q0	Q8,904,000
2011	Q3,346,000	Q24,061,882	Q0	Q0	Q0	Q0	Q27,407,882
2012	Q4,743,000	Q11,563,968	Q0	Q0	Q0	Q0	Q16,306,968
2013	Q0	Q1,806,358	Q21,762,600	Q0	Q0	Q0	Q23,568,958
2014	Q0	Q0	Q39,683,096	Q0	Q0	Q0	Q39,683,096
2015	Q0	Q0	Q44,479,608	Q40,292,184	Q10,371,088	Q0	Q95,142,880
2016	Q0	Q0	Q1,578,444	Q16,394,944	Q55,303,808	Q0	Q73,277,196
2017	Q11,565,675	Q0	Q0	Q51,832,648	Q0	Q33,798,160	Q97,196,483
2018	Q29,580,210	Q0	Q0	Q0	Q10,734,075	Q25,893,120	Q66,207,405
Total	Q74,704,580	Q37,432,208	Q107,503,748	Q108,519,776	Q76,408,971	Q59,691,280	Q464,260,563
Graduados ²⁴	2,543	3,155	6,142	5,029	3,913	n/a	20,782
Costo por graduado	Q29,376.56	Q11,864.41	Q17,503.05	Q21,578.80	Q19,526.95	n/a	n/a
	Costo promedio						Q19,467.29

Fuente: CIEN, con base en datos de MINEDUC.

2.1.2 Marco del Contexto Educacional:

A. Entorno Sociocultural:

(Vygotsky, 1993) “la cultura influye en el desarrollo cognitivo de las personas”. Como refiere (Savater, 1997) la comunidad en la que el niño nace implica que se verá obligado a aprender y también las peculiaridades de ese aprendizaje. Continúa explicando (Savater, 1997) con el artículo “La distinción que cuenta entre el animal y el hombre no es la que se da entre lo físico y lo mental, que no es más que de grado relativo, sino la que hay entre lo orgánico y lo social”.

Vygotsky también habla de habilidades cognitivas básicas, que son las que se desarrollan cuando interactuamos con un grupo, la sociedad o nuestra cultura. Las habilidades y estrategias cognitivas que va a desarrollar una persona son diferentes, es por esto por lo que no se puede extrapolar la cultura y las habilidades de la India, China, Estados Unidos o cualquier otro país.

Estas habilidades cognitivas básicas son la atención, la memoria y el lenguaje, percepción y se van transformando a través de la influencia de la cultura y la sociedad en funciones superiores de pensamiento para poder resolver problemas más complejos. (Vygotsky, 1993)

B. Medios de Comunicación:

El vínculo de los medios y la escuela permiten construir y preparar a las nuevas generaciones para evitar cualquier reducción del espacio público. Enseñar a problematizar la información, dudar de las certezas, permitir fortalecer el capital cultural de los alumnos, son los ejes de una nueva educación que toma a los medios de comunicación como objeto de estudios.

El objetivo de la escuela hoy es incorporar estas informaciones con las que nuestros alumnos llegan al aula para transformarlas en conocimientos y así puedan resignificar y convertirlas en la información del conocimiento.

Por ello la incorporación de las TIC en la educación han abierto grandes posibilidades para mejorar y aumentar los procesos de enseñanza y aprendizajes. Asimismo, se trata de trabajar con “tecnologías o recursos disponibles” y no con “tecnologías o recursos ideales”, como lo menciona (Harris y Hofer) “al integrar tecnologías educativas en la enseñanza, la planificación de los docentes debe organizarse en torno a los requisitos de los diseños curriculares, a prácticas pedagógicas eficaces y a las posibilidades y limitaciones de las tecnologías disponibles”.

C. Las nuevas tecnologías de la información y comunicación:

Diversos autores dividen la historia del hombre, en función de cómo se realiza la transmisión, codificación y tratamiento de la información, analizando los cambios radicales que se producen en los diferentes periodos en la organización social, la organización del conocimiento y las habilidades cognitivas del hombre, conformando su propia identidad. (Bosco, 1995).

Como indica (Adell, 1997) “La relación del ser humano con la tecnología es compleja. Por un lado, la utilizamos para ampliar nuestros sentidos y capacidades.

El uso de los medios electrónicos y la digitalización Los avances en los medios electrónicos y la digitalización, y sobre todo la confluencia de los dos, han permitido crear entornos de comunicación totalmente nuevos. Estos entornos no están sujetos a un medio físico y en ellos la información se sitúa en un espacio no real a los que muchos autores han denominado “ciberespacio” o “espacio virtual”, por lo que se dispone de posibilidades de transmisión de la información casi instantánea y a nivel global. La gran influencia de estos medios se produce por el enorme impacto que presentan en todos los órdenes sociales (políticos, económicos, etc.), pero el resultado de la implantación de estas nuevas tecnologías dependerá en gran medida de los contextos sociales en los que se produzcan, y del uso que los ciudadanos hagan de las mismas. Internet como elemento más representativo de las TIC facilitan el tratamiento, creación, transferencia y comunicación de la información a nivel mundial.

Como indica (Adell, 1997), “... de todos estos desarrollos pueden obtenerse otros beneficios, del mismo modo que una red informática descentralizada, creada para soportar un ataque nuclear, se ha mostrado sumamente resistente a los intentos de censura y control ideológico de los gobiernos cuando ha pasado a las manos de los ciudadanos”.

Para muchos docentes, es un gran reto la implantación de las nuevas tecnologías informáticas en el mundo educativo. Pero el papel del aprendizaje es básicamente lograr el desarrollo integral de la persona preparándola para el mundo que le corresponde vivir. Según esto, la introducción de la tecnología informática en la educación tendría por objetivo preparar a los alumnos en su adaptación al mundo

tecnológico en el que están inmersos. Por ello, la alfabetización informática debería ser uno de los objetivos de la enseñanza básica, pero como indica Cabero:

El concepto que usualmente tiende a manejarse de alfabetización informática es que el alumno domine algún lenguaje de programación, lo cual creo que es un error, ya que la alfabetización informática debe de perseguir objetivos más amplios, y me atrevería a decir que útiles: formación en una cultura general de las diversas actividades que pueden realizarse por medio del ordenador, formación en usos específicos de la informática, formación en su utilización como herramienta para la resolución de problemas, procesamiento y análisis de datos, hoja electrónica, formación en la cultura de la informática, limitaciones de los ordenadores, capacidad para manejar distintos programas. (Cabero, 1994)

Existe un amplio debate sobre la conveniencia de invertir en tecnología en los sistemas educativos, especialmente en países con altos porcentaje de población en pobreza o desfavorecida, donde los centros educativos no cuentan con infraestructura apropiada. (Díaz T. C., 2009) señalan que los países han venido transitando por cuatro fases consecutivas en las políticas educativas de integración de las TIC al sistema educativo: Una primera fase de alfabetización informática; una segunda, que busca la progresiva introducción física de la tecnología y la incorporación de las TIC en el currículo; una tercera fase, que supone una fuerte incorporación de las TIC por considerarlas palanca para el cambio educativo; y una última, que denominan “de desencanto”, por considerar que luego de tanta inversión en tecnología, parece que los sistemas educativos no han logrado avanzar en calidad.

En el caso de Guatemala se transita por la segunda fase. Según el plan de acción del Ministerio de Educación 2016-2020, aproximadamente, de los 32,000 edificios educativos del sector público, solo 4,000 tienen acceso a tecnología, y de estos solo 163 cuentan con internet, a pesar de que esta es una herramienta que abre un mundo de posibilidades para aprender y tener ciudadanos informados y comunicados en el siglo XXI (Mineduc, 2016)

Es innegable que se está avanzando a sociedades de información en las que las TIC están modificando diversas realidades sociales, incluyendo la educación. La incorporación de TIC en los sistemas educativos tiene importantes beneficios para la educación y la sociedad, al permitir el desarrollo de programas a distancia que puedan llegar a zonas lejanas, mejorar la formación del profesorado, proveerlo de recursos digitales abiertos que enriquecen su proceso de formación (Díaz T. C., 2009)

Para (Pérez, 2009), en efecto, “el acceso a las TIC está generando una nueva brecha o desigualdad social conocida como brecha digital, tanto por las diferencias de acceso a TIC entre países, como al interior de un país”.

UNESCO (2014), en el informe sobre tendencias sociales y educativas en América Latina plantea que, al introducir una política de las TIC, se debe comprender que el acceso a la infraestructura tecnológica no es suficiente. Dicha tecnología debe estar conectada con aspectos como una propuesta de uso, desarrollo de capacidades para la sustentabilidad a largo plazo que involucre formación de docentes, capacitación de administradores, involucramiento de las familias, asimismo debe orientarse hacia que el contenido educativo digital sea de calidad en el proceso de educativo.

D. Tecnología en el Aula

Una de las dos prioridades presidenciales de la Política General de Gobierno 2016-2029 es la Tecnología en el Aula (SEGEPLAN, 2016, pág. 21)

Por eso mismo, una de las líneas estratégicas del Plan de Educación 2016-2020 es la tecnología educativa, para lo cual se estableció una meta para finales de 2019 de 7,781 nuevos centros educativos con acceso a la tecnología informática con el fin de mejorar los aprendizajes y reducir la brecha digital. (MINEDUC, “Plan Estratégico de Educación 2016-2020”, 2016)

A través del “Programa 360° Tecnología en el Aula”, en el año 2018 se dotó a 1,014 centros educativos de primaria del sector oficial de igual número de computadoras portátiles para uso docente, así como 16,224 netbooks para estudiantes. En los años 2016 y 2017 se habían entregado 3,264 y 514 equipos respectivamente.

Sin embargo, es indispensable que además del equipo físico se prepare a los docentes para el uso de las tecnologías como recurso de aprendizaje en el aula. Se observa la ausencia de una política y visión de largo plazo para la entrega y utilización de tecnología en las aulas. (SEGEPLAN, 2016)

Un estudio publicado en el año 2018 (OEI, 2018) usaba como base la metodología elaborada en el año 2011 en el documento “Integración de las TIC en la escuela: indicadores cualitativos y metodología de investigación”, para evaluar el proyecto “Aulas Fundación Telefónica”.

La metodología consta de cuatro dimensiones que pueden resultar muy útiles de tomar en cuenta al momento de implementar tecnología en el aula, con miras a su evaluación de impacto. En forma resumida, las cuatro dimensiones son:

- a. Disponibilidad de TIC: en esta dimensión se contabilizan los entornos de uso de las TIC, los dispositivos que se emplean, la ratio de computadores por alumnos, la conectividad y el uso del software.
- b. Organización para el uso de las TIC: se hace un análisis de la gestión del cambio hacia las TIC, en los trabajos administrativos y de organización del centro, y en el proyecto educativo.

- c. Formación de docentes en el uso de las TIC: se mide la formación digital de los docentes y el acceso a materiales educativos digitales.
- d. Presencia de las TIC en las prácticas pedagógicas: se indaga en los objetivos pedagógicos que se plantean los docentes, las estrategias que desarrollan para conseguirlos y los resultados que consiguen en el aula. (OEI, 2018)

La Escuela Oficial Urbana Mixta Hermana Patricia, ubicada en el Barrio El Mitchal del municipio de Morales, departamento de Izabal, en el año 2018 fue dotada de 16 computadoras portátiles para uso de los alumnos y una para uso del docente, esto a través de la estrategia Tecnología 360°; medios tecnológicos que aproveche para la ejecución del Proyecto de Mejoramiento Educativo “Juegos Interactivos Educativos como Estrategia lúdica para el Aprendizaje”.

2.1.3 Marco de Políticas Educativas

A. Política:

El concepto político deriva de la palabra griega polis o polítics, que designa lo referente a la ciudad, al ciudadano o lo civil y público. Los griegos utilizaban el termino polis como un vocablo para referirse a la comunidad integrada por un conjunto de hombres que residían en un territorio delimitado, que constituían una entidad prácticamente autosuficiente y se encontraba regida por un gobierno propio (Sabine George, 1994).

Autores como (Rousseau Jean Jaques, 1990), definían a la política como “la actividad que tiene por objeto regular y coordinar la vida social por medio de una función de orden, defensa y justicia para mantener la superación y la cohesión de un grupo social determinado”

B. Política Educativa

Las políticas son el resultado de un trabajo conjunto realizado por los representantes de cada una de las instituciones y organizaciones que conforman el Consejo Nacional de Educación. Trabajo en el que se ha tomado como base lo expuesto en el Diseño de Reforma Educativa de 1998, el cual contiene políticas y estrategias para resolver los desafíos educativos del país y que después de más de diez años siguen vigentes; las diferentes propuestas de políticas educativas formuladas por diversas institucionales e internacionales como las Metas del Milenio y las Metas 20-21, tiene la finalidad de hacer una propuesta que en forma efectiva, a mediano y largo plazo, responda a las características y necesidades del país. (Consejo Nacional de Educación, 2010)El fin de cualquier Sistema Educativo es el desarrollo integral de la persona. La naturaleza de un sistema educativo es compleja, abarcando aspectos variados que tienen que responder al perfil ciudadano y las necesidades del país.

La Carta Magna de Guatemala en la Sección Cuarta, Artículos 71 al 81, se refiere a los derechos ciudadanos en referencia a la educación. La Ley de Educación Nacional, Decreto Legislativo 12-91 establece la estructura del sistema educativo, y posteriores decretos y acuerdos han ampliado el funcionamiento del Ministerio de Educación, MINEDUC.

El Consejo Nacional de Educación, CNE, formuló las políticas educativas, que entraron en vigor el 6 de diciembre del 2011, y basado en ellos está en desarrollo un plan nacional de educación oficial. (Consejo Nacional de Educación, 2010)

La Política Pública Educativa que se debe plantear es la respuesta a una necesidad, que afecta a un gran número de personas, en este caso toda la población escolar, por medio de una acción constante y repetitiva. Estos conceptos tradicionales pueden definir que es el estado actual del sistema educativo, sus políticas enraizadas en acciones repetitivas que afectan a muchas personas, con una evaluación que arroja carencias constantes.

C. Problemas con la aplicación de las políticas educativas

Las Políticas Educativas en Guatemala han tenido continuidad, aunque con deficiencias en el cumplimiento de la mayor de sus metas. La continuidad está dada por la conservación consistente del razonamiento y argumentación que sustentan las políticas educativas, las estrategias de evaluación de su logro y la implementación local. En ningún otro lugar es esto más relevante que en el sector educativo, en donde el éxito se basa en procesos que consumen tiempo y demandan esfuerzos consistentes y sistemáticos. (Consejo Nacional de Educación, 2010)

Las políticas son el resultado de un trabajo conjunto realizado por los representantes de cada una de las instituciones y organizaciones que conforman el Consejo Nacional de Educación. Trabajo en el que se ha tomado como base lo expuesto en el Diseño de Reforma Educativa de 1998, el cual contiene políticas y estrategias para resolver los desafíos educativos del país y que después de más de diez años siguen vigentes; las diferentes propuestas de políticas educativas formuladas por diversas instituciones nacionales e internacionales como las Metas del Milenio y las Metas 20-21, tiene la finalidad de hacer una propuesta que en forma efectiva, a mediano y largo plazo, responda a las características y necesidades del país.

Estas políticas son de interés nacional y de aplicabilidad para el sector público y privado. Tienen como fin principal orientar las líneas de trabajo presentes y futuras, para la consecución de los objetivos que tiendan al desarrollo integral de la persona a través de un Sistema Nacional de Educación de calidad, incluyente, efectivo, respetuoso de la diversidad del país y que coadyuve al fortalecimiento de la formación de la ciudadanía guatemalteca. La gestión descentralizada, el uso efectivo y probo de los recursos públicos y la rendición de cuentas a la sociedad, son fundamentales para el logro de estas políticas. (CNE, 2010)

D. Principios Orientadores

Los principios que sustentan y orientan la formulación de las políticas educativas son los indicados en la Ley de Educación Nacional (Dto. Legislativo No. 12-91) en su TÍTULO I. Principios y Fines de la Educación. CAPÍTULO I. Principios.

En el Artículo 10. dice:

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

1. Es un derecho inherente a la persona humana y una obligación del Estado.
2. En el respeto o la dignidad de la persona humana y el cumplimiento efectivo de los Derechos Humanos.
3. Tiene al educando como centro y sujeto del proceso educativo.
4. Está orientada al desarrollo y perfeccionamiento integral del ser humano a través de un proceso permanente, gradual y progresivo.
5. En ser un instrumento que coadyuve a la conformación de una sociedad justa y democrática.
6. Se define y se realiza en un entorno multilingüe, multiétnico y pluricultural en función de las comunidades que la conforman.
7. Es un proceso científico, humanístico, crítico, dinámico, participativo y transformador. (Ley de Educación Nacional)

E. Políticas Educativas de Guatemala

A partir de la Reforma Educativa no se puede negar que ha habido muchos avances en los que se ha contribuido a mejorar la demanda educativa de una forma equitativa y humanística. Las Políticas Educativas 2016-2020 son:

- a. Política de Cobertura
- b. Política de Calidad
- c. Política de Modelo De Gestión
- d. Política de Recurso Humano
- e. Política Educación Bilingüe Multicultural e Intercultural
- f. Política Aumento de la Inversión Educativa
- g. Política de Equidad
- h. Política Fortalecimiento Institucional y Descentralización

a. Política 1. COBERTURA

Garantizar el acceso, permanencia y egreso efectivo de la niñez y la juventud sin discriminación, a todos los niveles educativos y subsistemas escolar y extraescolar.

Objetivos Estratégicos

1. Incrementar la cobertura en todos los niveles educativos.
2. Garantizar las condiciones que permitan la permanencia y egreso de los estudiantes en los diferentes niveles educativos.
3. Ampliar programas extraescolares para quienes no han tenido acceso al sistema escolarizado y puedan completar el nivel primario y medio. (CNE, 2010)

Cuando hablamos de esta política; en lo que se refiere a nuestro Centro educativo si se ha cumplido, ya que la matrícula estudiantil en el Nivel preprimaria y primario se ha mantenido. Garantizando la formación académica de los estudiantes la cual es fundamental en el crecimiento de su comunidad, municipio, departamento y país, ya que permitiendo así fortalecer el índice de desarrollo humano y el progreso integral del individuo, así como la incidencia generacional ya que el ideal de los centros educativos debe ser el desarrollo individual y colectivo, orientados a la excelencia académica y sobre todo que el aprendizaje se lleve a la realidad cotidiana para que los resultados sean efectivos, así como estabilidad en el aspecto económico.

b. Política 2. CALIDAD

Mejoramiento de la calidad del proceso educativo para asegurar que todas las personas sean sujetos de una educación pertinente y relevante.

Objetivos Estratégicos

1. Contar con diseños e instrumentos curriculares que respondan a las características y necesidades de la población y a los avances de la ciencia y la tecnología.
2. Proveer instrumentos de desarrollo y ejecución curricular.
3. Fortalecer el sistema de evaluación para garantizar la calidad educativa. (CNE, 2010)

Se prioriza la calidad de la educación en tanto que consiste no sólo en asistir a un centro educativo, sino tener acceso a una educación de calidad, donde el centro del proceso de enseñanza aprendizaje es la niñez y la juventud. En nuestra escuela poseemos herramienta y documentos curriculares los cuales responden a las necesidades que forman los cuatros pueblos de Guatemala.

Se cuenta con el acceso a la tecnología, programa que implemento el Mineduc en ciclo escolar 2019, Tecnología 360 pero solo unas pocas escuelas del departamento fueron favorecidas.

c. Política 3. MODELO DE GESTIÓN

Fortalecimiento sistemático de los mecanismos de efectividad y transparencia en el sistema educativo nacional.

Objetivos Estratégicos

1. Sistematizar el proceso de información educativa.
2. Fortalecer el modelo de gestión para alcanzar la efectividad del proceso educativo.
3. Garantizar la transparencia en el proceso de gestión.
4. Fortalecer criterios de calidad en la administración de las instituciones educativas. (CNE, 2010)
5. Establecer un sistema de remozamiento, mantenimiento y construcción de la planta física de los centros educativos.

d. Política 4. RECURSO HUMANO

Fortalecimiento de la formación, evaluación y gestión del recurso humano del Sistema Educativo Nacional.

Objetivos Estratégicos

1. Garantizar la formación y actualización idónea del recurso humano para alcanzar un desempeño efectivo.
2. Evaluar el desempeño del recurso humano para fines de mejora de la calidad.
3. Implementar un sistema de incentivos y prestaciones para el recurso humano, vinculados al desempeño, la formación y las condiciones. (CNE, 2010)

En cuanto a esta política se refiere, nuestra Institución Educativa es gradada. Lo que quiere decir que aquí si se cumple en su totalidad dicha política, ya hay asignación de puestos docentes permanentes para cubrir las necesidades educativas y llevar así un mejor Proceso de Enseñanza Aprendizaje. Aunque si es beneficiada con el Programa de Profesionalización docente en donde cinco docentes de Primaria y dos docentes de preprimaria estamos en constante actualización docente a través de dicho programa.

Se cuenta con personal docentes de Educación Física, lo cual es de vital importancia para los estudiantes ya que favorece al cuidado de la salud personal, donde pone de las destrezas, competencias motoras y el sentido de cooperación.

e. Política 5. Educación Bilingüe Multicultural e Intercultural

Fortalecimiento de la Educación Bilingüe Multicultural e Intercultural.

Objetivos Estratégicos

1. Fortalecer programas bilingües multiculturales e interculturales para la convivencia armónica entre los pueblos y sus culturas.
2. Implementar diseños curriculares, conforme a las características socioculturales de cada pueblo.
3. Garantizar la generalización de la Educación Bilingüe Multicultural e Intercultural.
4. Establecer el Sistema de acompañamiento técnico de aula específico de la EBMI.

A través de esta Política se proponemos fortalecer la Educación Bilingüe Intercultural, en donde debemos respetar su cosmovisión, sus textos, materiales y recursos de enseñanza en donde se debiera incrementar el número de contratación de maestros y maestras bilingües en los diferentes niveles y modalidades de educación, con lo cual se mejoraría la educación bilingüe intercultural.

Esta política no se cumple en nuestro establecimiento, debido a que aquí no se ha establecido el Sistema de acompañamiento técnico de aula específico de la EBMI. Como en muchos centros educativos públicos de todo el país.

f. Política 6. Aumento de la Inversión Educativa

Incremento de la asignación presupuestaria a la Educación hasta alcanzar lo que establece el Artículo 102 de la Ley de Educación Nacional, (7% del producto interno bruto)

Objetivos Estratégicos

1. Garantizar el crecimiento sostenido del presupuesto de Educación en correspondencia al aumento de la población escolar y al mejoramiento permanente del sistema educativo.
2. Promover criterios de equidad en la asignación de los recursos con el fin de reducir las brechas.
3. Asignar recursos para implementar de manera regular la dotación de material y equipo.

g. Política 7. Equidad

Garantizar la educación con calidad que demandan las personas que conforman los cuatro pueblos, especialmente los grupos más vulnerables, reconociendo su contexto y el mundo actual.

Objetivos Estratégicos

1. Asegurar que el Sistema Nacional de Educación permita el acceso a la educación integral con equidad y en igualdad de oportunidades.
2. Asegurar las condiciones esenciales que garanticen la equidad e igualdad de oportunidades.
3. Reducir el fracaso escolar en los grupos más vulnerables.
4. Implementar programas educativos que favorezcan la calidad educativa para grupos vulnerables. (CNE, 2010)

h. Política 8. Fortalecimiento Institucional y Descentralización

Fortalecer la institucionalidad del sistema educativo nacional y la participación desde el ámbito local para garantizar la calidad, cobertura y pertinencia social, cultural y lingüística en todos los niveles con equidad, transparencia y visión de largo plazo.

Objetivos Estratégicos

1. Fortalecer a las instancias locales para que desarrollen el proceso de descentralización y participación en las decisiones administrativas y técnicas.
2. Promover y fortalecer la participación de diferentes sectores sociales a nivel comunitario, municipal y regional en la educación.
3. Fortalecer programas de investigación y evaluación del Sistema Educativo Nacional. (CNE, 2010)

2.2 Análisis Situacional

El análisis situacional es el estudio del medio en que se desenvuelve la empresa en un determinado momento, tomando en cuenta los factores internos y externos mismos que influyen en cómo se proyecta la empresa en su entorno.

A. Importancia

La importancia del análisis situacional se establece en los siguientes aspectos:

- a. Punto de partida de la planificación estratégica, es decir define los procesos futuros de las empresas.

- b. Reúne información sobre el ambiente externo e interno de la organización para su análisis, y posterior pronosticación del efecto de tendencias en la industria o ambiente empresarial.
- c. Conformar un cuadro de la situación actual de la empresa u organización, permitiendo obtener un diagnóstico preciso que permita en función de ello tomar decisiones para controlar las debilidades, enfrentar las amenazas y aprovechar las oportunidades utilizando las fortalezas de la compañía.
- d. Establece la relación que existe entre la empresa con sus clientes, proveedores, intermediarios y la competencia.
- e. El desarrollo del análisis situacional comprende las siguientes partes o escenarios de acción de la empresa.
 - f. Macro ambiente o entorno general.
 - g. Microambiente o entorno específico.
 - h. Ambiente interno o empresa.

B. Análisis situacional y transformación organizacional

Un diagnóstico busca establecer hechos e identificar problemas y, tal vez incluso, efectuar comparaciones y evaluaciones. Existen muchos métodos disponibles, y estos son cada vez más prolíficos y complejos. Incluyen aspectos como encuestas de actividades, entrevistas, cuestionarios, datos de fuentes asequibles. Todo diagnóstico debe combinar la experiencia de los administradores de operaciones, de diversos niveles, con las capacidades y las percepciones de quienes impulsan el cambio". Pero el diagnóstico debe seguir un plan de acción, una ruta de cambio. Ésta, además de contener un plan de acción, establece objetivos integrados de carácter sistémico, asociados a mecanismos de control e indicadores, tácticas de comunicación e instrumentos para el cambio de modelos mentales mediante la superación de obstáculos de aprendizaje.

A partir de las matrices situacionales, se establece el perfil de la organización, se identifican las fortalezas y las debilidades, las competencias relacionales internas y externas, la capacidad financiera y la valoración estratégica del capital intelectual. Pero ¿cuáles son las distinciones esenciales que subyacen en la interpretación y análisis de la información recolectada y en el posterior diseño de ruta de cambio? Veamos lo pertinente a organización, estructura y situación. (Salgado, 2007)

En el Análisis Situacional, realizamos un diagnóstico, en este caso en nuestro entorno educativo; el cual nos permitió detectar las carencias o falencias de problemas educativos que se dan en el mismo, lo que hace que el proceso de enseñanza no se eficaz.

2.2.1 Identificación de problemas

La identificación y argumentación de la oportunidad o del problema cuya solución requiere de la elaboración de un proyecto, se realiza en el proceso de conformación del plan

estratégico y su fuente son los resultados a que se llegó en el análisis estratégico. La tarea de identificar de forma objetiva los problemas a resolver a través de un proyecto es generalmente mucho más compleja de lo que pudiera parecer ya que encierra una fuerte carga de subjetividad de cada uno de los actores y participantes en el proyecto, lo que conduce a cometer muchos errores. (ptardilaq, 2011)

Los problemas que se identificaron en nuestro Entorno Educativo fueron diversos, pero se hizo énfasis en diez.

Para el proceso de identificación del problema se han desarrollado diversas técnicas, tales como:

- A. Análisis DAFO
- B. Técnica MINIMAX
- C. Árbol de problemas.
- D. Mapa de Soluciones

Todas las técnicas anteriormente detalladas han servido para llegar a identificar el problema.

2.2.2 Priorización de problemas

Para priorizar un problema debemos de tener ben claro que el mismo identificado es el de mayor relevancia e importancia y que va a tener sostenibilidad, que va a trascender con el paso del tiempo se vea que ha evolucionado.

El tiempo es un bien preciado y escaso que debemos utilizar con criterios de eficacia y eficiencia. Sin embargo, a diferencia de otros bienes, lo malgastamos sin sacar provecho y, muchas veces, haciendo un uso inadecuado del mismo.

. (Planificación y priorización, ¿para qué?, s.f.)

Se priorizó el problema, listando los mismos en una Tabla de Contingencia denominada Matriz de Priorización, la cual está elaborada con base a

2.2.3 Análisis de problemas

El análisis de problemas nos va a permitir determinar las causas más relevantes de un problema social. Este análisis se realiza bajo la consideración de que su conocimiento sirve como pauta para la selección de alternativas de solución, el Proyecto de Mejoramiento Educativo propuesto presenta estrategias tecnológicas innovadoras que servirán para contribuir a mejorar el aprendizaje, tratar de aprender de una forma diferente, haciendo uso de las herramientas tecnológicas que posee nuestro Centro Educativo.

Se pretende que dicho proyecto tenga un impacto social y que permita a los alumnos aprender de forma activa y participativa.

2.2.4 Entorno Educativo:

Un factor esencial que se involucra en la actividad de aprendizaje y por momentos, no se considera su importancia, es el entorno escolar. Este hábitat es sencillo y a la vez complejo; abarca desde la decoración de las paredes dentro del aula; de qué color son los mismos muros, cómo están ubicados los escritorios; si existen espacios para la exhibición de los trabajos de los alumnos; si está incluida la tecnología dentro del aula; si hay suficiente iluminación, idealmente natural; si hay suficiente ventilación, también idealmente natural; la distribución de los materiales didácticos, su disponibilidad de alcance; el cálculo del flujo de tráfico del alumno, pues los pasillos, los espacios de consulta individual, o de grupo, de acuerdo a la metodología que se esté implementando.

Como en el hogar, un ambiente acogedor provoca interacción armónica; en el ambiente educativo, el entorno dispone al aprendizaje deseado.

Las necesidades de las destrezas del siglo veintiuno requieren de estímulos permanentes; la velocidad en la vida actual es así, de característica de un cambio constante. El responder a retos que cambian a la velocidad de la tecnología no puede ser resultado de una educación tradicional; es resultado de metodologías de innovación que se apoyan en los ambientes escolares que otorgan confianza a la aventura intelectual en el proceso. (El entorno educativo no es de cuatro paredes | República.gt, 2017)

Un aula moderna invita al trabajo colaborativo; no existen pupitres, se comparten experiencias vivenciales en mesas de trabajo, en las cuales se pregunta entre los pares cómo se debe resolver un problema, un proyecto, semejante a como se hace en el mundo laboral. Las paredes deben provocar la investigación; el poder buscar la información que apoya el proceso de discernimiento y análisis, las bases de los departamentos de Investigación y Desarrollo presentes en las corporaciones actuales.

Los ambientes deben incitar al liderazgo. ¿Cómo? Permitiendo compartir entre grupos en la búsqueda de soluciones, así combinando los talentos de todos los integrantes del aula. ¿Material didáctico? Debe estar al alcance de la creación de cada grupo, cada individuo, pues el aprendizaje actual depende de la aplicación de los preceptos conocidos en combinación de la posibilidad. ¿Y si se piensa en la educación del sector público, con infraestructuras carentes si no no existentes, cómo provocar un aprendizaje que responda a las necesidades de la persona, de la comunidad, de la nación? Se puede aprender en ambientes no positivos, por no decir negativos, siempre y cuando el docente cuenta e implementa provocaciones de innovación. No es tarea fácil; es tarea de vocación.

Idealmente la nueva aula no debe tener muros; no debe ser un ambiente de silencio total ni de egoísmo en el aprendizaje. El ambiente ideal debe provocar la prueba y el error, si no más el error que el éxito; con el docente que no es propietario del conocimiento, sino que guía en su búsqueda, capaz de cometer errores y aprender al lado de sus estudiantes. Los muros del aula deben ser galerías de exposición, y un esfuerzo de la totalidad del centro

educativo, no solo un aula, ni de un grupo. Como la vida es de comunidad, también es así el aprendizaje en comunidad.

El conocimiento no es propiedad privada; la educación de vanguardia debe gozar de muros caídos, murmullos constantes de preguntas y respuestas, cuestionamiento constante con total confianza y comodidad que otorga el ambiente escolar provocador. Es maravilloso observar un aula perfectamente montada, que no es necesariamente lo adecuado. El buscar y encontrar es el proceso de aprendizaje; el entorno escolar es la seguridad que permite el error y salir de ello, la red de seguridad. El entorno escolar es copartícipe silencioso del proceso de aprendizaje; como en muchos andares de la vida, lo que no se percibe conscientemente, influye meta conscientemente, y permite el crecimiento integral en la certeza personal.

Cuando hablamos de un entorno educativo nos referimos a las diversas ubicaciones físicas, contextos en las que los estudiantes aprenden. los estudiantes pueden aprender en una amplia variedad de entornos:

Aula, esta última es la más tradicional; donde se describe al aula con escritorios y pizarra.

Al aire libre,

Docentes,

Directivos, personal administrativo,

Aulas

Lugares en el resto de la escuela,

La relación con otras comunidades educativas.

En la actualidad sabemos que todo espacio tiene carácter educativo, y no debemos de ninguna manera limitar las posibilidades de aprendizaje solamente al aula, pues cualquier espacio diseñado estratégicamente puede ser protagonista del proceso de enseñanza-aprendizaje todo esto dependiendo del atractivo de las instalaciones y de las soluciones imaginativas de los docentes, así contribuyen a ese lenguaje de libertad, de autonomía y de horizonte abierto, para de una vez por todas romper con el clásico concepto de espacio educativo. (El entorno educativo no es de cuatro paredes | República.gt, 2017)

A. Componentes del entorno educativo:

Los componentes de las organizaciones educativas según (Antunez, 2004) Las instituciones educativas, igual que cualquier otra organización, están constituidas por seis elementos fundamentales.

- a. Objetivos
- b. Recursos
- c. Estructura
- d. Sistemas y métodos
- e. Cultura
- f. Entorno

2.2.5 Demanda

(Anguiano, 1999) define la demanda social como “la carencia o desproporción existente entre el estado de las relaciones sociales en un momento dado y el estado de la producción; constituye el signo de que las relaciones sociales -materia prima siempre ya ahí- deben ser transformadas perpetuamente”.

Distinguiéndola del requerimiento social: en cuanto este es la segunda faz de la demanda; significa que la demanda que emana de las relaciones sociales determina de una sola vez no solo la producción del objeto, sino también la manera en que será consumido-

En efecto, la interpretación sobre la «carencia», esto es las necesidades sociales, y el punto de vista desde el que se las define determina la segunda faz de la demanda que llamamos siguiendo a este autor: el requerimiento, esto es, la producción del objeto y el modo de consumirlo. Lo que «debe demandarse», es construido desde perspectivas que interpretan las necesidades sociales y su función en la conservación o cambio del orden instituido. (Anguiano, 1999)

a. Teoría de la jerarquía de necesidades de Maslow

Las personas son conceptuadas como seres activos, en desarrollo constante y en búsqueda de elementos fuera de su alcance inmediato. Así, están motivadas a satisfacer sus necesidades de forma tal, que dichas aspiraciones dominan todas las actividades humanas.

Las necesidades son aquellas sensaciones de carencia que atraviesa una persona con respecto a algo y se vinculan con el deseo de satisfacerla.

b. Caracterización de las necesidades de Maslow

Las necesidades son elementos inherentes a la propia especie humana. En potencia todo tipo de necesidades están presentes en los humanos. Llegar a ser “más persona” depende de la posibilidad de satisfacer las necesidades de los niveles más elevados.

Las necesidades humanas deben ser concebidas como derechos humanos.

Las necesidades representan valores últimos: constituyen un marco de metas y valores que explican y condicionan toda una serie de deseos y de conductas de las personas.

Las necesidades y su satisfacción se ven influidas por las condiciones exteriores: cultura y socialización, y también por los condicionantes internos: idiosincrasia del individuo.

Existen dos grandes tipos de necesidades: las básicas y las superiores o metanecesidades.

Las necesidades son universales, aunque con manifestaciones culturales diversas y modos de satisfacción muy diferentes y específicos de cada cultura.

Las necesidades son jerárquicas.

Las necesidades humanas nunca se agotan, no se satisfacen completamente. Los seres humanos siempre permanecen en un estado de carencia relativa. (Illescas, s.f.)

A. Demanda social

Para (Lourau)“la carencia o desproporción existente entre el estado de las relaciones sociales en un momento dado y el estado de la producción; constituye el signo de que las relaciones sociales -materia prima siempre ya ahí- deben ser transformadas perpetuamente” Acciones:

- a. Erradicación de la Pobreza.
- b. Desarrollo Humano Potencial.
- c. Equidad e Igualdad de Género
- d. Empoderamiento de la Comunidad y sociedad civil.
- e. Inclusión y equidad sociales.

(Illescas, s.f.)“Encontrar el equilibrio entre el aprovechamiento de las oportunidades de la globalización y el mejoramiento de la calidad de vida de la ciudadanía, en especial de los grupos vulnerables”.

B. Demandas institucionales.

En Guatemala la infraestructura escolar constituye uno de los desafíos principales debido a las condiciones en que los establecimientos se encuentran, lo cual puede ser una limitante que repercute física e intelectualmente en el desempeño del estudiante y en el cumplimiento de los 180 días efectivos de clases. En los últimos años se ha venido constatando el deterioro y poca capacidad del Estado para remozar centros educativos públicos, debido a que el MINEDUC tiene limitados recursos y depende de la coordinación con otros ministerios y entidades para reparar y construir escuelas. (ASÍ/ES, 2017)

- a) Vida útil de los edificios escolares. El Ministerio de Educación cuenta con 20,000 edificios escolares, en los cuales funcionan 34,000 centros educativos en jornadas matutina, vespertina y nocturna de diferentes niveles. Esta situación ocasiona deterioro en la infraestructura física y en el mobiliario escolar.

- b) Certeza jurídica. El 88 % de edificios escolares están en terrenos que no son propiedad del Estado y por consecuencia, no se puedan intervenir para el mejoramiento de la infraestructura educativa del país.
- c) Desastres naturales: La infraestructura escolar se ve afectada por fenómenos naturales como terremotos, inundaciones, deslaves, tormentas, huracanes, entre otros que limitan el uso de las instalaciones.
(MINEDUC)

C. Demandas Poblacionales:

Guatemala tiene una tasa de alfabetización de 80.5%, con lo cual se ubica como uno de los países con mayor analfabetismo en América Latina. Esto es consecuencia de un lento proceso de ampliación de la cobertura educativa en la última mitad del siglo XX y es todavía una tarea pendiente en la primera década del siglo XXI. Un factor que puede explicar esta lenta mejora de las cifras es el poco apoyo que recibe la educación: para 2008 se destinó apenas 3.5% del Producto Interno Bruto –y esto a pesar de un aumento que se ha registrado en los últimos años–, mientras que en otros países de la región se destina más del 5% del PIB a este rubro.

La demanda de educación en Guatemala depende en buena parte del crecimiento y composición de la población. Las poblaciones pasan por diversas etapas de cambio demográfico determinado por la evolución de la mortalidad y la natalidad, como respuesta a las transformaciones sociales y económicas que trae consigo la modernización. Los niveles de fecundidad y mortalidad de la población están condicionados principalmente por factores socioeconómicos, culturales, políticos y geográfico-sociales, más que por leyes biológicas. La educación es un elemento esencial para la creación de empleo, aspecto fundamental para el logro de una mejor calidad de vida, así como para el desarrollo de actitudes que promuevan y fortalezcan el respeto de los derechos humanos y libertades fundamentales del ser humano, incluido el derecho al desarrollo, los valores de responsabilidad y respeto por la diversidad. El sistema educativo guatemalteco, enfrenta serios problemas para que la población pueda participar plenamente en la vida económica y social del país, ya que las oportunidades de acceso y permanencia en la escuela aún no se encuentran al alcance de gran parte de la población, principalmente para la población egresada del nivel primario para ingresar al nivel básico.

El proceso educativo formal guatemalteco está conformado por diferentes ciclos educativos: la preprimaria, que atiende a la población de 5 a 6 años; la primaria, destinada a la población de 7 a 12 años; el nivel básico para adolescentes de 13 a 15 años y el nivel diversificado, de 16 a 18 años. Finalizado este proceso, se ingresa a la educación terciaria. Otro dato importante del sistema educativo guatemalteco es que los niños que estudian preprimaria y primaria están, en su mayoría, en escuelas públicas, pero en los niveles básico y diversificado la mayoría de la matrícula se encuentra en instituciones privadas, debido a la poca cobertura que existe en estos niveles en la esfera pública.

La Constitución Política de la República de Guatemala fija la obligatoriedad de la educación en el ciclo básico. Sin embargo, este no constituye una prioridad de las políticas vigentes, ya que la asignación presupuestaria del Ministerio de Educación Pública es reducida, lo cual no permite la implementación de programas para mejorar su cobertura y/o calidad. Las tasas netas y brutas de escolaridad y de incorporación en el ciclo básico ponen en evidencia un déficit significativo, el cual no ha variado a lo largo de los últimos cinco años. La educación es un elemento esencial para la creación de empleo, aspecto fundamental para el logro de una mejor calidad de vida, así como para el desarrollo de actitudes que promuevan y fortalezcan el respeto de los derechos humanos y libertades fundamentales del ser humano,

incluido el derecho al desarrollo, los valores de responsabilidad y respeto por la diversidad. (ASI/ES, 2017)

2.2.4 Actor

Los actores educativos son individuos con roles específicos dentro del ámbito de la educación e inmersos en procesos también educativos que son, a su vez, originados por un actor y construidos en colectivo y legitimados como reales.

Un actor puede ser un individuo, un grupo, un colectivo o una sociedad. Todos estos tipos de actores se superponen simultánea y mutuamente, al grado que un individuo puede actuar en función de su idiosincrasia, pero también como representante de diversos grupos o de su sociedad.

A. Actores Directos

Los beneficiarios directos son aquéllos que participarán directamente en el proyecto, y, por consiguiente, se beneficiarán de su implementación. Así, las personas que estarán empleadas en el proyecto, que los suplen con materia prima u otros bienes y servicios, o que usarán de alguna manera el producto del proyecto se pueden categorizar como beneficiarios directos. Los pacientes potenciales de una clínica o los niños que posiblemente asistirán a la escuela local (y sus familias) se clasificarían como beneficiarios directos; también, la enfermera o el maestro/maestra que trabajen en la clínica y en la escuela. Los beneficiarios directos de una vía de acceso pueden incluir a las personas que se prevé que la transitarán (conductores y pasajeros), así como a los agricultores y otras personas que empleen camiones para transportar bienes por la carretera.

B. Actores Indirectos

Los beneficiarios indirectos son, con frecuencia, pero no siempre, las personas que viven al interior de la zona de influencia del proyecto. Por consiguiente, aunque una clínica puede prever que tratará únicamente a 1 500 pacientes, los beneficiarios indirectos pueden incluir a las personas que vivan a una distancia de 5, 8 o incluso 10 kilómetros de la clínica (dependiendo de la facilidad de acceso a la misma), pues beneficiará no solamente a los pacientes locales tratados en ese

momento sino también a los pacientes potenciales que en un futuro requerirán de tratamiento.

C. Actores Potenciales:

Son aquellos que tienen algún rol intermedio. En un proyecto de emergencia estos pueden incluir: donadores, políticos, negociantes, el gobierno local, otras agencias humanitarias y agencias coordinadoras.

2.3 Análisis Estratégico

2.3.1 Técnicas de Administración Educativa

A. DAFO

El método DAFO es una técnica que aborda esencialmente la capacidad prospectiva del diagnóstico social, es decir, de planteamiento de estrategias de futuro operativas a partir del análisis de la situación presente. La técnica DAFO consiste básicamente en organizar la información generada en una tabla de doble entrada que sitúe esta información en función de las limitaciones (Debilidades y Amenazas) y las potencialidades (Fortalezas y Oportunidades) que proporciona un colectivo o una situación social determinada. De esta forma, a través de la aplicación de la técnica obtenemos información de los aspectos positivos y negativos de una situación concreta tanto para el momento presente como para el futuro. El nombre de esta técnica proviene de las cuatro ideas que centran el análisis: Debilidades- Amenazas- Fortalezas y Oportunidades. (Machado Noa, 2006)

a.) ¿Qué aplicaciones tiene en educación la técnica DAFO?

En educación la técnica DAFO tiene muchas aplicaciones tanto en el ámbito colectivo (diseño eficaz de un proyecto educativo, evaluación, redacción de la memoria final del curso...) como en el ámbito personal (tutorías con nuestros estudiantes, reflexión sobre nuestra práctica docente...).

i. Ámbito colectivo:

Permite a una institución detectar su situación organizacional interna y externa ante la posibilidad de planificar estratégicamente su forma de actuar a corto, medio o

largo plazo. A través del resultado DAFO es posible contextualizar de forma más eficaz los objetivos del centro; al mismo tiempo clasifica aquellas fortalezas y debilidades de las áreas de gestión y la administración posibilitando establecer líneas de trabajo específicas en la planificación anual.

ii. **Ámbito individual:**

El análisis DAFO se aplica a nuestro propio desarrollo personal. Se realiza observando y describiendo (es un análisis cualitativo) las características de nuestra formación personal y profesional. Podemos detectar las Fortalezas y las Debilidades de nuestra formación, así como las Oportunidades y Amenazas que nos ofrece el entorno educativo. (Machado Noa, 2006)

b.) **¿Cómo realizar y adaptar una matriz DAFO a nuestra situación docente?**

Cabe destacar que los pasos que se detallan a continuación son válidos para aplicar en el ámbito individual; no obstante, en el ámbito colectivo se sigue la misma secuencia, pero adaptada al centro docente.

Realizada esta precisión se detallan los pasos a seguir:

- i. Establecer los objetivos y metas.
- ii. Análisis de las variables: internas y externas.
- iii. El análisis de los factores internos (debilidades y fortalezas) en nuestra labor docente puede centrarse en tres aspectos de crucial importancia:
- iv. Personal (competencias actitudinales):
- v. Actitudes hacia la labor educativa: empatía, capacidad de relación, etc.
- vi. Proceso Formativo (competencias cognitivas):
- vii. Analizar, sintetizar o realizar procesos inductivos y deductivos, programaciones, adaptaciones curriculares, instrucción, evaluación, calificación, etc.
- viii. Proceso Ejecutivo (competencias procedimentales):

Programaciones, instrucción, calificación, tutorización, etc.

c.) **Confección de la matriz DAFO**

Se organizan las ideas y para ello se anotan las principales Fortalezas y Debilidades, Oportunidades y Amenazas existentes de forma independiente.

Se priorizan Fortalezas, Debilidades, Oportunidades y Amenazas, otorgándoles un orden desde las que consideramos más importantes a las que consideramos menos importantes.

Determinación de las estrategias a desarrollar y de los indicadores de éxito

A partir del análisis de la información obtenida en la matriz DAFO, se establecen las estrategias y los indicadores de éxito que nos permitirán evaluar nuestra actuación. El establecimiento de estrategias supone un ejercicio creativo a partir del conocimiento de uno mismo o de la unidad objeto de análisis (departamento, ciclo, etc.); la intención es potenciar los aspectos positivos (fortalezas y oportunidades) al mismo tiempo que se evitan las amenazas externas y se reducen las debilidades internas.

A partir de los cuatro elementos que componen la tabla de DAFO, se intentará sintetizar para cada uno de los actores cuatro tipos de estrategias para el futuro:

La incorporación de la técnica DAFO como herramienta de reflexión docente pretende que los profesores analicen las problemáticas específicas de su función docente; ya que como afirmó Albert Einstein "La formulación de un problema, es más importante que su solución".

Sólo a través de este tipo de análisis y evaluación integral (o similar), estaremos en condiciones de adoptar las decisiones estratégicas más adecuadas.

Por todo ello, aunque la realización de un análisis DAFO en educación pueda resultar a priori muy subjetiva, si se aplica correctamente, es una herramienta de pensamiento estratégico muy útil, tanto por la facilidad de su uso como por los resultados que arroja. (Nacional, Instituto Politécnico, 2002)

B. MINIMAX

(MIJANGOS PAREDES, 2013) El MINIMAX “técnica utilizada para relacionar las fortalezas con las oportunidades, las debilidades con las oportunidades, las fortalezas con las amenazas y las debilidades con las amenazas con el fin de que se busque dar respuesta o solución a determinada problemática existente”.

El MINI MAX, es una técnica que permite vincular cada cuadrante de la matriz F.O.D.A., se procede a evaluar cada cruce teniendo como referente las exigencias del entorno que se desarrolla el problema (oportunidades y amenazas) y su relación con la realidad dentro del área de proyección (fortalezas y debilidades). (Arenales, 2012)

C. Planeamiento Estratégico

El planeamiento estratégico –planeación estratégica- es un esfuerzo organizacional, definido y disciplinado que busca que las organizaciones definan con la mayor claridad posible su misión y la visión que tienen de esta en el mediano y largo plazo, constituyéndose en una herramienta poderosa que posibilita la adaptación de la organización a ambientes complejos, exigentes, cambiantes y dinámicos logrando el máximo de eficiencia, eficacia y calidad en la prestación de sus productos y servicios. En ningún caso es un recetario, ni constituye la solución a todos los problemas o preocupaciones de una organización o institución. Sin embargo, permite el desarrollo de una visión compartida del camino que debe seguir la organización para alcanzar las metas que se ha propuesto y ello posibilita concentrar los esfuerzos y la creatividad de los miembros de la organización en alcanzar dichas metas. (Tazza Matta)

a.) ¿Por qué desarrollar un plan estratégico?

Para (Tazza Matta) Planeamiento Estratégico tiene por finalidad “producir cambios profundos en los mercados de la organización y en la cultura interna. El desarrollo de un plan estratégico produce beneficios relacionados con la capacidad de realizar una gestión más eficiente, liberando recursos humanos y materiales”, esto que redundará en eficiencia productiva y en una mejor calidad de vida y trabajo para los miembros de la organización.

b.) El Planeamiento Estratégico mejora el desempeño de la Organización.

El planeamiento estratégico permite pensar en el futuro, visualizar nuevas oportunidades y amenazas, enfocar la misión y orientar de manera efectiva el rumbo de una organización, facilitando una acción innovativa de dirección y liderazgo. Permite enfrentar los principales problemas de las organizaciones. La planeación estratégica es una manera intencional y coordinada de enfrentar la mayoría de los problemas críticos (restricciones financieras), intentando resolverlos en su conjunto y proporcionando un marco útil para afrontar decisiones, anticipando e identificando nuevas demandas. Introduce una forma moderna de gestionar las organizaciones. La planeación estratégica genera fuerzas de cambio que evitan que, por el contrario, las organizaciones y las instituciones se dejen llevar por los cambios. Es indudable que existen presiones sobre los productos y servicios, lo que provoca en muchos casos, que éstas actúen automáticamente sin tener espacios de reflexión. La planeación estratégica ayuda a las organizaciones a tomar el control sobre sí mismas y no sólo a reaccionar frente a reglas y estímulos externos. (Tazza Matta)

D. Líneas de acción

(UNAD, 2020)“Las líneas de acción se conciben como estrategias de orientación y organización de diferentes actividades relacionadas con un campo de acción, de tal forma que se pueda garantizar la integración, articulación y continuidad de esfuerzos, de manera ordenada, coherente y sistemática”.

Las líneas estratégicas son la concreción de los objetivos de desarrollo y son la transformación de los factores claves detectados en el diagnóstico.

Ninguna línea estratégica tiene mayor importancia que otra, y los objetivos y resultados a alcanzar en una de ellas tienen efectos e impactos sobre las otras. Esta interacción de líneas se ve claramente con algunos ejemplos. Así, la mejora de las infraestructuras de accesibilidad o de comunicación, tiene impactos directos sobre la dinamización del tejido empresarial, ya sea a través de una mejora de la atracción de empresas y de inversiones externas o por sus efectos en las relaciones comerciales y de distribución de las empresas locales. También el acondicionamiento de los espacios urbanos y de los servicios personales mejora la calidad de vida de la población local y la cohesión social, pero también tiene efectos de primer orden en el poder atractivo turista.

Los pasos que vamos a seguir serán los siguientes:

a. Establecer las metas y objetivos

La distinción entre meta y objetivos es muy sutil, normalmente se entiende como meta aquello que se quiere alcanzar y como objetivo cuánto y cuándo se quiere alcanzar, por eso a los objetivos se les atribuyen indicadores para medir el grado, el momento de alcanzar lo que se propone y qué hacer para conseguirlo.

El objetivo central o estratégico suele ser la suma de diversos objetivos operativos, que afectan a un número determinado de problemas planteados y que se deben resolver con la formulación de estos objetivos operativos.

b. Definir las Líneas Estratégicas en las que se centra el plan

El siguiente proceso de apoyo consistirá en desgranar las líneas estratégicas en objetivos. Esto nos va a ayudar a concretarlas y definir las con mayor exactitud.

La experiencia aconseja que las líneas estratégicas sean pocas y que centren perfectamente los temas fundamentales.

Para la elaboración de las líneas estratégicas se debe recurrir a la constitución de Comisiones Técnicas de elaboración de Objetivos. Estas comisiones deben disponer de toda la información necesaria para elaborar objetivos. Esta información ya ha sido procesada y ordenada en la fase previa del diagnóstico. Se busca la presencia de todas las visiones y puntos de vista a discutir en la elaboración de las estrategias. Por ello, en las comisiones deben estar presentes, en primer lugar, los representantes de las organizaciones locales, públicas, privadas y asociativas que protagonizan la vida local. Estas mismas comisiones tendrán una continuidad en el proceso siguiente de elaboración de programas y de proyectos en cada línea estratégica.

c. Definir los objetivos de cada una de las líneas

Los objetivos de cada una de las líneas estratégicas nos van a ayudar a concretarlas y definir las. Deben ser al menos de tres tipos:

- i. **Objetivos de competitividad:** son aquellos que inciden en el crecimiento del nivel de vida en términos económicos, en comparación con el entorno, no debemos olvidar que la planificación estratégica busca distanciarse de otros espacios económicos cercanos que pueden hacer competencia, focalizamos el esfuerzo en aquellas medidas que creemos van a hacernos más competitivos.
- ii. **Objetivos de soporte:** Son los que aseguran el buen funcionamiento y con normalidad de nuestro municipio o comarca, los básicos. Tienen que ver con aspectos económicos, culturales, sociales, ambientales, constituyendo la base para abordar los de competitividad.
- iii. **Objetivos de estructura:** son los que se refieren a las competencias, la organización y coordinación entre agentes económicos, sociales e institucionales. Se deben priorizar los objetivos, y establecer orden entre ellos catalogando el nivel de viabilidad. Además, si son prioritarios para el objetivo general y la línea estratégica marcada serán los primeros que se realicen mediante el desarrollo de acciones y medidas concretas. (UNAD, 2020)
- iv. La identificación de acciones y medidas.

Este será el último paso en el proceso de elaboración del plan estratégico. Será la definición de acciones y medidas que hagan cumplir esos objetivos dentro de cada línea de actuación y conllevarán la consecución del objetivo general. Deberán definirse con la máxima precisión, especificando claramente su coste, los agentes e instituciones implicadas y un calendario de su realización. El ejemplo que a continuación mostramos permite ver el encadenamiento de todo el proceso aplicado al plan estratégico de desarrollo turístico de un territorio. (Diputación de Cáceres , s.f.)

E. Fundamentación Teórica del Proyecto Seleccionado

a. Juegos Interactivos, la puerta de un nuevo aprendizaje.

Nos encontramos ante la nueva era donde la tecnología marca las pautas para el intercambio, crecimiento, desarrollo y sostenimiento del mundo actual, el cual avanza a pasos agigantados en ciencia, medios de comunicación e información, como lo son chats, correos electrónicos, redes sociales, telefonía móvil, juegos

interactivos entre otros, los cuales tienen una fuerte influencia en la vida cotidiana de las personas de la nueva sociedad, teniendo en cuenta los diferentes contextos; educativo, social, familiar y empresarial, modificando entornos, ambientes, espacios, estilos de vida, metodologías y estrategias, que de alguna manera facilitan la adquisición, accesibilidad y uso de la información para el desarrollo personal, profesional, educativo o familiar de las personas. La tecnología se ha convertido en un factor dominante tanto de las organizaciones como en la vida personal. Varios autores la definen de la siguiente forma:

Según (Koontz, 1998) “es la suma total de conocimientos sobre la forma de hacer las cosas, incluyendo inventos, técnicas y el vasto acervo de conocimientos organizados; mientras”.

(Gaynor, 1999) “establece su denominación, en función de un conjunto de medios creados por personas para facilitar el esfuerzo humano”.

(Valdés, 2000) “la define como un método o procedimiento para efectuar algo”. Este proceso anteriormente era más limitado y no existía acceso a la información y comunicación de una manera eficaz, rápida, efectiva y lúdica como lo es ahora, con la invención de diferentes aparatos de comunicación como el teléfono o la televisión, fueron apareciendo los primeros avances tecnológicos en la historia de la humanidad, al tiempo que se lograba un crecimiento y desarrollo del mundo, luego la telefonía móvil, ordenadores, hasta llegar al internet, el cual es actualmente uno de los adelantos tecnológicos con más auge en el mundo entero, por sus múltiples beneficios.

b. Las Nuevas Tecnologías como estrategias lúdico-pedagógicas para la enseñanza aprendizaje.

El concepto de las Tecnologías nos orientará y acercará de mejor manera a todos los lectores frente a este tema que tiene gran impacto en la sociedad.

Cada avance tecnológico desde la información y comunicación han ido creciendo a pasos agigantados a través de la historia y desarrollo humano, desde los primeros aparatos tecnológicos como el telégrafo, hasta llegar a los grandes y actuales avances en comunicación e información como el internet o la telefonía móvil. Las TIC agrupan un conjunto de aparatos necesarios para administrar la información, y especialmente los ordenadores y programas necesarios para convertirla, almacenarla, administrarla,

transmitirla y encontrarla. Los primeros pasos hacia una sociedad de la información se remontan a la invención del telégrafo eléctrico, pasando posteriormente por el teléfono fijo, la radiotelefonía y la televisión. Ahora bien, Internet, la telecomunicación móvil y el GPS pueden considerarse como nuevas tecnologías de la información y la comunicación. (OVALLOS, 2017)

(Martínez Sánchez, 1996) “Las TIC, se hace referencia a aquellos medios que surgen a raíz del desarrollo de la microelectrónica, destacándose fundamentalmente: los sistemas de vídeos, la informática y las telecomunicaciones, capaces de crear, almacenar, recuperar, seleccionar, transformar y transmitir información a gran velocidad”.

En pocos documentos consultados y estudiados previos a plantear este proyecto se encuentran definidas las TIC desde la visión educativa y su aporte al desarrollo humano, contemplado en todas sus dimensiones y diferentes contextos, el uso adecuado que se le debe dar a estas nuevas tecnologías de la información para que se conviertan en una estrategia de aprendizaje y una fuente para la adquisición de conocimiento en los procesos de comunicación e información, permitiendo que el proceso de enseñanza aprendizaje este a la vanguardia de las nuevas tecnologías y faciliten a los participantes de dicho proceso el acceso al conocimiento de una manera más rápida y eficaz, vinculando y articulando la educación con las nuevas tecnologías. Para concluir se menciona que las nuevas tecnologías no son buenas ni malas, depende exclusivamente del uso que se les dé, el contexto, y el aprovechamiento como herramientas y estrategias para facilitar los procesos educativos, sociales, pedagógicos, científicos o tecnológicos del desarrollo de la humanidad. Las TIC son la innovación educativa del momento y permiten a los docentes y alumnos cambios determinantes en el quehacer diario del aula y en el proceso de enseñanza-aprendizaje de estos. (RODRÍGUEZ GONZÁLEZ, 2007)

c. Juegos Interactivos.

Los juegos interactivos pueden ayudar a desarrollar cualidades y habilidades, cognitivas, sociales y físicas, entre otras, por esta razón se han venido articulando con los currículos escolares de la educación inicial para facilitar el proceso integral de aprendizaje.

Los juegos de uso sencillo, en el que los participantes interactúan con su ordenador, a la par que aprenden conceptos lazos con la tecnología del futuro, son creados para todas las edades, no solo pueden hacer uso de este tipo de juegos educativos los niños, los adultos también podemos hacer uso de este tipo oferta, y disfrutar de un rato de entretenimiento, a la vez que recordamos cosas ya olvidadas del colegio. El uso de este tipo de juegos nos puede beneficiar, sobre todo a los niños que haciendo uso de esta herramienta aumenta su conocimiento. Sin olvidar que comienzan de esta manera a ponerse en contacto con el arma del futuro, el ordenador., podemos usar esta herramienta para aprender nuevos conceptos o incluso podemos usarlas para enseñar de forma entretenida. Una de las propuestas desde el mundo académico para abordar estos aspectos consiste en la introducción de videojuegos en el proceso educativo como complemento a la formación. Los videojuegos modernos tienen un conjunto de cualidades que se pueden usar con propósitos educativos ya que, por ejemplo, consiguen mantener la atención de los niños y niñas durante horas llevando a cabo tareas que en muchos casos requieren un gran esfuerzo intelectual. Sin embargo, los juegos

tienen también algunos inconvenientes tales como el elevado costo del proceso de desarrollo o el alejamiento entre formadores y desarrolladores de videojuegos. "Adventure" es una herramienta de creación de juegos educativos, fácil de manejar y que no requiere conocimientos técnicos ni de programación, orientada a que los propios docentes puedan crear directamente sus propios juegos educativos con un costo reducido. (Johanna Gutiérrez Huérfano, 2016)

d. Ventajas de los Juegos Interactivos

En esta categoría encontraremos las ventajas del uso de los juegos interactivos que son de suma importancia en la sociedad, ya que en pleno siglo XXI estas deben estar inmersas en el proceso de enseñanza y aprendizaje con el objetivo de convertirse en una herramienta de uso en la práctica educativa para dinamizar los procesos de un aprendizaje significativo y de este modo obtener fácilmente la comprensión de los contenidos curriculares. Potencializar las ventajas que acarrea la implementación de juegos interactivos en el aula permite formar con integridad y abarcar las dimensiones del desarrollo en las etapas iniciales de formación de los niños y niñas. Se debe utilizar y potenciar el ordenador como recurso educativo introduciendo novedades metodológicas. Permite la interactividad constante de los niños y niñas y el aprendizaje" (Martínez E, 2011.)

Esto conlleva un amplio abanico de posibilidades a nivel educativo, puesto que permite la participación social de un grupo de personas para elaborar una serie de contenidos, saltando la barrera de la individualidad en la formación a través de las nuevas tecnologías, y acercándose más a la filosofía del docente como mediador, y al alumno como verdadero valedor de sus conocimientos, convirtiéndolo en una parte muy activa de su formación, e incluso la formación a cualquier hora y en cualquier lugar, siempre que podamos acceder a la información a través de un dispositivo móvil. (Martínez E, 2011.)

El diseño didáctico de las clases por medio de la implementación de los juegos interactivos permite la motivación y el interés de los niños y niñas ya que cambiar la rutina y la forma de dirigir la clase, es un buen incentivo para que todos los niños y niñas puedan incrementar su creatividad y participación.

Según (Zubiria Remy, 2004)"dice todo niño/a tiene esa predisposición y ese anhelo de aprender, de conocer más, pero lamentablemente en muchas situaciones didácticas prima la pasividad, creando en el niño/a aburrimiento y apatía". Siendo la educación parte fundamental del desarrollo de todo individuo, se debe destacar todos los factores que influyen en ella, uno de ellos son los recursos didácticos que en sus inicios no se consideraban importantes dentro del proceso enseñanza-aprendizaje, pero con el transcurso del tiempo se han constituido como elemento básico de la tarea docente. Al apoyar e incorporar a las prácticas pedagógicas el uso de los juegos interactivos se estimula el aprendizaje cooperativo de modo que

tanto los niños y niñas como los profesores intervengan en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para (Zubiria Remy, 2004) “Los juegos interactivos, permiten a los educadores aprovechar el potencial de energía psíquica liberado en el juego a favor de procesos sistemáticos de aprendizaje”.

Hay otro aspecto, entre tanto, del que debemos comentar, al usar los juegos didácticos es que se puede estimular las capacidades y competencias para el uso de la tecnología, lo cual conllevaría a mejorar la calidad del país por medio del aprovechamiento de los aspectos positivos de estas nuevas tecnologías, su adquisición, relación e integralidad con los procesos educativos, logrando minimizar los procesos de búsqueda de la información y maximizarla, donde los niños y niñas se convierten en los protagonistas de su propio aprendizaje, a partir de experiencias significativas, donde tiene la posibilidad de conocer y reconocer su entorno, cultura e historia, por medio de ambientes de aprendizaje diferentes, innovadores y cibernéticos, que están inmersos en la sociedad actual, donde son contempladas sus necesidades e intereses, teniendo como medio de percepción los sentidos, principalmente visual y auditivo. La incorporación de proyectos y la experiencia con las tecnologías permiten que los niños/as se unan en la búsqueda de la resolución de problemas. Estimula la interacción social, recreando nuevas formas de relacionarse con estos recursos que se constituyen en un valioso aporte para el desarrollo de los contenidos que integran los diferentes Ámbitos de aprendizajes. Dichos recursos pueden favorecer el desarrollo de niños/as cuando su utilización se adecua a criterios pedagógicos y se orienta a la atención de las necesidades e intereses propios de esta etapa de la infancia. (gobierno, 2010)

Otro aspecto importante para abarcar en las ventajas que con lleva el uso de juegos interactivos en el aula, es la “disminución del tiempo de preparación de las clases para los docentes acompañado paralelamente de la disminución del tiempo de dedicación invertido para que los niños y niñas comprendan sus temas”, o bien sea para fortalecer el aprendizaje de esos contenidos. Continuamente en la práctica docente se piensa que las búsquedas de estrategias innovadoras pueden desterrar las metodologías tradicionales, sin embargo, se debe pensar que el objetivo no es sustituirlas sino por el contrario mejorarlas en pro del docente y el estudiante. En base a ello la utilización de juegos interactivos en el aula puede desencadenar un cambio no completamente metodológico, pero sí de eficacia. Los adelantos tecnológicos del siglo pasado crearon formas de transmisión de la información que influyeron en las transformaciones sociales y en la riqueza cultural del ser humano. Estas transformaciones exigen aprender a manejar nuevos instrumentos, adquirir nuevas pericias y técnicas para poder entender la nueva configuración social y tecnológica contemporánea (Martinez E, 2011.).

e. Desventajas de Los Juegos Interactivos

La implementación de una estrategia innovadora como es el uso de juegos interactivos puede desencadenar una que otra falencia para su exitoso uso, como es el caso de la resistencia que emiten algunos docentes por utilizar este medio como parte de su proceso de enseñanza. Esa resistencia puede ser precisamente por el desconocimiento de la potencialidad del recurso, ya que para algunos es un poco tedioso incluir dentro de las metodologías tradicionales herramientas

tecnológicas que ayudaran a fortalecer el proceso de aprendizaje de los niños y niñas. Continuo a ello se puede ver ligada la falta de iniciativa de disposición de tiempo para indagar en la búsqueda y en la continua actualización de la herramienta, lo cual hace frustrante la labor para el docente. Sin embargo, es de aclarar que la misión docente, debería y debe ser el acoplamiento a los adelantos tecnológicos utilizándolos adecuadamente a través de los juegos interactivos.

Por otra parte (Vopel, 2000) establece que “Las prácticas tradicionales de enseñanza se dedican casi exclusivamente al desarrollo de la dimensión cognitiva del niño, mientras que los juegos instruccionales permiten la incorporación de pensamientos, sentimientos, conocimientos y curiosidades al proceso educativo “

En vista de que los juegos interactivos fueron recursos diseñados como herramienta para ayudar a la adquisición de los conocimientos, para fortalecer un aprendizaje, rectificar una situación desfavorable, favorecer el desarrollo de una determinada competitividad y evaluar conocimientos, las desventajas que puede acarrear su utilización son mínimas.

f. Juegos Interactivos en los Procesos de Aprendizaje.

El uso de los Juegos Interactivos en los Procesos de Aprendizaje ha marcado una gran tendencia en los entornos escolares por tal razón en esta categoría este concepto es de suma importancia, puesto que nuestra investigación está orientada en los procesos de aprendizaje de los niños y las niñas por medio de los juegos interactivos. Dentro de esta categoría podemos ver que las nuevas tecnologías de la información y la comunicación posibilitan nuevos procesos de enseñanza y aprendizaje, ya que estas son una herramienta fundamental en dicho proceso, puesto que ellas nos facilitan el acceso a los conocimientos, de una forma fácil y rápida sostiene que la importancia del juego en el desarrollo motriz, cognitivo y socio-afectivo del niño es sumamente importante pero, que el papel de los juegos virtuales en el aprendizaje es motivador y de impacto para los niños y niñas, ya que los juegos interactivos son utilizados como método de educación y es una de las mejores formas para lograr que los niños y niñas se diviertan aprendiendo. . (M, Esperanza Vera Rodríguez)

Los Juegos Interactivos son a través de computadoras las cuales utilizan diferentes tipos de programas que sirven para que los niños y niñas puedan interactuar con los contenidos en los juegos. También nos ayuda a mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje, los juegos interactivos permiten crear nuevos entornos de aprendizaje, que elimina la exigencia de coincidencia en el espacio y el tiempo de profesores y niños y niñas. En algunos casos las Tics son utilizadas por los docentes para facilitar el aprendizaje de dichos temas ya que estas herramientas despiertan más el interés en los niños y niñas conduciéndolos así a un verdadero y significativo aprendizaje. Ya que en este tiempo la Internet y las nuevas tecnologías están a la vanguardia exigen cambios en el mundo educativo, y nosotros como futuros docentes debemos aprovechar al máximo los beneficios que estas nos proporcionan para posibilitar un nuevo concepto de educación, es importante que en nuestras actividades

incentivemos el uso sano de estas herramientas para que ellas nos ayuden a fortalecer y enriquecer el proceso educativo y formativo de nuestros niños y niñas. La actividad de los niños y niñas para despertar en ellos intereses y motivarlos hacia un aprendizaje significativo, ya que si sabemos darles buen uso a estas herramientas los resultados en el proceso de aprendizaje serán más valioso y eficaz.

En la educación se ha incorporado ampliamente el uso de las TIC; esta es una de las áreas de actividad del sujeto que resultan de mayor impacto para la formación de su personalidad, por cuanto es ese el objeto mismo de la educación. Por tanto, de la forma como se usen las TIC en esta área dependerá, en buena medida, no sólo las habilidades que las personas adquieran para la interacción con estos medios sino la idea que se formen de qué son, cuál es su alcance y cómo deben utilizarse, así como la influencia en el desarrollo armónico o no de la personalidad. (RODRÍGUEZ GONZÁLEZ, 2007)

Dentro de esta categoría podemos ver que en otros documentos se encuentra la tendencia de resaltar la importancia de las tecnologías de información y comunicación como parte integral y fundamental en el proceso del aprendizaje puesto que ellas aportan una continua innovación y crecimiento en los saberes de los niños y niñas, además constituyen un andamiaje en la sociedad del conocimiento ya que las Tics deben estar presentes en todo momento y lugar de las actividades escolares, logrando una formación continua para poder afrontar los constantes cambios sociales que se presentan cotidianamente. La integración de las TIC, han ayudado a mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje puesto que ellas despiertan la motivación y el interés en los niños y niñas por aprender cosas nuevas; por tal razón es importante inculcar el buen uso de las Tics para desarrollar en los niños y niñas habilidades que posibiliten su sana aplicación y transmisión. Según (Marqués, 2000) éstas hacen referencia al "conjunto de avances tecnológicos que nos proporcionan la informática, las telecomunicaciones y las tecnologías audiovisuales, que comprenden los desarrollos relacionados con los Ordenadores, Internet, la telefonía, los "más media", las aplicaciones multimedia y la realidad virtual. Estas tecnologías básicamente nos proporcionan información, herramientas para su proceso y canales de comunicación." (Consejo Nacional De Educación Gobierno, 2010)

Las Tics y los juegos interactivos ayudan y aportan al progreso de la educación, puesto que ellas despiertan el interés en los niños y niñas por utilizarlas e interactuar con ellas de una manera fácil y creativa, que les ayuden a adquirir nuevos conocimientos y puedan desarrollar habilidades en el mundo de la informática y la comunicación para tener un mejor lugar en la sociedad. Reconocemos el papel de las TIC en la protección y en la mejora del progreso. En ese contexto, insistimos en que el interés de los niños es el factor primordial. (online, Infocoop, 2008)

g. Importancia de la Lúdica en los Procesos de Aprendizaje

Los juegos han formado parte de la vida de los seres humanos desde tiempos remotos. Muchos juegos tienen su origen en ritos religiosos que se remontan al nacimiento de las primeras civilizaciones. El juego parece ser una inclinación innata en el hombre, incluso los animales aprenden a defenderse, a cazar o a luchar, jugando. Existen juegos universales de mesa y tablero, de patio y recreo, juegos para reuniones y fiestas o juegos de ingenio y habilidad, que nos demuestran la importancia y trascendencia que estos han tenido y tienen en todas las culturas del mundo, tanto por su aportación al disfrute de la vida, como por el enriquecimiento en las relaciones sociales y en el aprendizaje. Los juegos forman parte de la idiosincrasia de un pueblo, son parte de la cultura. Pensemos, por ejemplo, en la baraja de cartas española y en el tute. El juego, por tanto, ha sido siempre un método de enseñanza para entrenar a los más pequeños en habilidades que necesitaban para enfrentarse más tarde a las tareas de la vida cotidiana. Aplicado a la institución educativa tampoco resulta ser una novedad, ya en el Renacimiento se le daba importancia a las actividades lúdicas que preparaban profesionalmente a los niños y niñas. El juego didáctico, es definido

entonces como: “una actividad amena de recreación que sirve para desarrollar capacidades mediante una participación y afectiva de los niños y niñas, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz”. (Ortiz, 2005: 2)

Para (Andreu Andrés, 2000) “El juego y el aprendizaje tienen en común varios aspectos: el afán de superación; la práctica y el entrenamiento que conducen al aumento de las habilidades y capacidades”; la puesta en práctica de estrategias que conducen al éxito y ayudan a superar dificultades.

En lo que concierne a la enseñanza de la lengua, el componente lúdico comienza a ser un recurso casi imprescindible a partir del enfoque comunicativo, es toda aquella actividad en la que se presenta un contexto real y una necesidad de utilizar el idioma y vocabulario específico con una finalidad lúdico-educativa. (Andreu Andrés, 2000).

h. Las Estrategias de Aprendizaje a través del Componente Lúdico

En esta categoría podremos ver como inciden los juegos virtuales e interactivos en los procesos de aprendizaje en los niños y niñas de la primera infancia, en la actualidad los niños y niñas se han acostumbrado a una manera distinta y forma diferente de adquirir y procesar la información a través de los medios con los que cuenta ahora (internet, tv, videojuegos). Ya que se sienten altamente atraídos y motivados por las nuevas tecnologías que existen en la actualidad. Los niños en la actualidad prefieren los videojuegos a los programas televisivos y pasan más tiempo en ellos, en lugar de recibir pasivamente los contenidos de la TV, optan por los videojuegos ya que controlan totalmente lo que ocurre en la pantalla, los video-jugadores tienen la enorme ventaja de conducir el flujo de los acontecimientos. Es precisamente esta característica la que permite entender por qué los videojuegos pueden convertirse en un poderoso instrumento educativo.

En la etapa infantil los niños y niñas dedican gran parte del tiempo al juego, que es también la etapa en la que los pequeños aprenden rápidamente y se adaptan a su entorno. Los niños y niñas tienen ahora tantas maneras de conocer el mundo y tantos entrenamientos que pasan por lo visual, y resulta interesante observar en qué medida algunos medios contribuyen a ampliar o limitar su capacidad cognitiva, cómo influyen sobre la conducta o tienden a reforzar estereotipos. (Johanna Gutiérrez Huérfano, 2016)

Por otra parte, podemos resaltar que los juegos interactivos son recursos extraordinarios en la educación inicial pues ayudan a despertar en los niños y niñas la creatividad, atención, innovación y motivación, lo importante es que los niños y niñas estén siempre acompañados por un adulto o el docente para que se les den un buen uso por parte de los niños y niñas y los juegos interactivos cumplan con su objetivo principal que es el enseñar. Sin duda los videojuegos en general mejoran los reflejos, la psicomotricidad, la iniciativa y autonomía de los jugadores, pero además también pueden utilizarse en el ámbito educativo con una funcionalidad didáctica para contribuir al logro de determinados objetivos educativos. (Marqués, 2000)

F. Diseño del Proyecto

a. Título

Es una presentación simplificada del tema que se propone estudiar en el marco del problema planteado. En general, es la manera como se ha llegado a conceptualizar y definir el problema de investigación.

- i. Se debe redactar de tal manera que le facilite al lector formarse una idea clara de su contenido global.
- ii. El título puede ser adecuado para el autor porque conoce su investigación, pero puede no decirle a nadie al lector.
- iii. Debe contener las variables principales del objeto de estudio. Es vital para comunicarlos nuevos conocimientos por lo que debe interesar al lector. Debe ser fiel al contenido de estudio. Un buen título beneficiar al lector y autor.
- iv. El título puede ser adecuado para el autor porque conoce su investigación, pero puede no decirle a nadie al lector.
- v. Debe contener las variables principales del objeto de estudio. Es vital para comunicarlos nuevos conocimientos por lo que debe interesar al lector.
- vi. Debe ser fiel al contenido de estudio. Un buen título beneficiar al lector y autor. (Bermudez, 2013)

b. Descripción:

Este aspecto nos indica describir de manera objetiva la realidad del problema que se está investigando. En la descripción se señalan todas las características de la problemática, los hechos y los acontecimientos que están en entorno social, al mismo tiempo se debe mencionar los antecedentes del problema.

- i. Antecedentes del estudio o problema de investigación.
- ii. Las técnicas en las que se basó, las categorías de análisis o ejes centrales que permiten guiar el proceso de investigación.
- iii. Los supuestos básicos en los que se apoya el enunciado del problema.
- iv. Un enunciado completo del problema incluye todos los hechos, relaciones y explicaciones que sean importantes en la investigación.
- v. Hay que encuadrarlos en un enunciado descriptivo o en una pregunta que indique con claridad que información ha de obtener el investigador para resolver el problema de investigación.

Elementos que integran a la Descripción del Problema.

- i. Antecedentes del estudio.
- ii. Hechos y acontecimientos.
- iii. Las características y sus elementos (relaciones y explicaciones, y la importancia dentro del lugar, y el beneficio que traerá consigo).
- iv. Contexto (político, socioeconómico, histórico, geográfico) (Ruiz L. R., s.f.)

c. Objetivos:

Los objetivos de investigación se formulan para concretar y especificar tareas a realizar por el investigador. Para ello se utilizará una estructura determinada en su elaboración en función de la naturaleza de la investigación en la que se encuadren (descriptivo, correlacional causal). En el objetivo se señalan las variables que intervienen en el trabajo de investigación.

(Teresa González-Ramírez, s.f.) “El objetivo de investigación es el enunciado claro y preciso, donde recogemos la finalidad que se persigue con nuestra investigación, es decir, plasmar qué queremos lograr alcanzar o conseguir con nuestro estudio”.

Los objetivos de la investigación son las actividades clave a lograr para responder o resolver el problema de investigación. En este sentido, con los objetivos se busca concretar cuáles son las tareas imprescindibles para llegar a cabo el trabajo de investigación.

La búsqueda bibliográfica, el aprendizaje de técnicas experimentales y la redacción de la tesis o de un artículo de divulgación científica son actividades necesarias para el investigador, pero no son precisamente los objetivos claves de la investigación. El principal propósito de una investigación es la búsqueda y generación de conocimiento. Esta necesidad conlleva al planteamiento del problema y por ende los objetivos deben ajustarse al mismo. Para que los objetivos sean realmente objetivos de investigación deben estar orientados hacia la obtención de un conocimiento que no ha sido todavía configurado, explicitado u organizado, que no se puede encontrar de manera explícita en los textos, que no ha sido desarrollado por ningún autor y que es producto de una indagación sistemática. (Barrera, 2005)

La recomendación general al momento de redactar los objetivos de la investigación es empezar el objetivo con un único verbo en infinitivo. Estos verbos deben reflejar la acción más acorde con el problema planteado.

Estos verbos pueden ser usados tanto para los objetivos específicos como los objetivos generales.

Hay que evitar los términos imprecisos como procurar, comprender, tratar de conseguir, no descubrir. (Zita, 2019)

Los objetivos nos permiten alcanzar las metas deseadas, lo que pretendemos lograr con nuestro Proyecto de Mejoramiento Educativo, planteándonos un objetivo general donde se englobe el propósito de este, de aquí se generan los objetivos específicos que deben ser a corto plazo.

d. Justificación:

La justificación de un proyecto es un ejercicio argumentativo donde se exponen las razones por las cuales se realiza una investigación o un proyecto, en ella, el responsable del proyecto establece juicios razonables sobre el sentido, la naturaleza y el interés que persigue dicho trabajo de cara a ciertos compromisos académicos o sociales.

Estas razones deben resaltar la importancia y pertinencia del trabajo. La pertinencia se relaciona con lo oportuno que es la investigación en el contexto en el que surge.

En resumen, al plantear la justificación de un proyecto investigativo se debe dejar bien en claro, en que se basa su importancia, que beneficios genera y cuáles son sus aportes. Con el fin demás adelante observar y analizar si la investigación satisface estos criterios.

Si se concluye con que las soluciones obtenidas resuelven la problemática planteada, la investigación posee utilidad práctica y por ello se justifica.

Si los resultados generan nuevos conocimientos, entonces posee utilidad metodológica.

Según algunos autores, la justificación del estudio no debe realizarse con todos estos criterios, basta que cumpla con sólo uno. Sin embargo, mayormente hay quienes consideran que mientras mejor y más abundante sea la justificación, mejor evaluado resultara el proyecto de investigación. (Riquelme, 2020)

El Proyecto de Mejoramiento Educativo, explico la importancia que tiene la tecnología en el ámbito no solo educativo, sino social y cultural. En el entorno Educativo en el que laboro se poseen las herramientas para darle cumplimiento y seguimiento a un proyecto que contribuirá a que los estudiantes hagan uso de una computadora e interactúen a través de juegos que tienen una finalidad educativa.

e. Plan de Actividades

Según (CEEM, s.f.) “La ejecución de cualquier proyecto consiste en realizar un conjunto de actividades y tareas, con objeto de obtener los productos del proyecto y alcanzar buenos resultados que cumplan los objetivos marcados”. Intenta que las actividades y tareas se sucedan en un orden lógico e indica de manera concreta y precisa cuáles son las actividades que hay que ejecutar, así como las diferentes tareas en que se dividen las actividades.

Cuando describas las actividades y tareas de tu proyecto tienes que tratar los siguientes puntos:

- i. Especifica las actividades y tareas a realizar.
- ii. Señala una fecha de inicio y de terminación de cada actividad.
- iii. Señala la cantidad y calidad de los recursos necesarios (recursos humanos, servicios, equipo, dinero, bienes, etc.) para cada actividad y tarea.
- iv. Indica los métodos y técnicas que se utilizarán para realizar las diferentes actividades. (CEEM, s.f.)

El Plan de Actividades del Proyecto de Mejoramiento Educativo se llevó a cabo a través de varias fases:

Fase Inicial

Fase Planificación
 Fase Ejecución
 Fase de Monitoreo
 Fase de Evaluación
 Fase de Cierre del Proyecto

Cada una de las fases mencionadas anteriormente se realizaron en el periodo de noviembre de 2019 a mayo de 2020, dándole cumplimiento a las actividades propuestas en cada una en las fechas estipuladas.

f. Cronograma de Gantt

Otro de los aspectos esenciales en la elaboración de un proyecto es la determinación de la duración de cada una de las actividades. Elaborar un calendario permitirá a quien juzgue tu proyecto establecer si existe una distribución uniforme del trabajo, si los plazos son realistas, si los límites de tiempo asignados a cada actividad (mínimo y máximo) son proporcionados entre sí o hay desajustes graves, etc. Para realizar el calendario, existen diferentes técnicas. El más simple y conocido es el cronograma o diagrama de Gantt. Consiste en una matriz de doble entrada, en la que se anotan, en las líneas, las distintas actividades que componen un proyecto, y en las columnas, el tiempo durante el cual se desarrollarán esas actividades. Una barra horizontal frente a cada actividad representa el periodo de duración de esta. La longitud de la barra indica las unidades de tiempo, señalando la fecha de inicio y la fecha de terminación de la actividad. Para realizar un cronograma similar solamente se requiere: Ordenar las actividades cronológicamente, determinando aquellas que se pueden realizar simultáneamente. Estimar la duración de cada actividad. Determinar en qué fecha va a comenzar cada actividad y en qué fecha se va a concluir. Hay que contemplar la posibilidad de que se produzcan retrasos o se den situaciones imprevistas. (CEEM, s.f.)

A través del Cronograma de Gantt, se pudo organizar las Fases del proyecto, el cual nos permitió listar cada una de las actividades organizadas en un orden cronológico; podemos concluir que es la forma en que visualizamos el proyecto, como está estructurado; con fechas específicas para ejecutar cada actividad propuesta.

g. Presupuesto:

Es necesario que un proyecto especifique los recursos financieros con los que vas a contar, así como las fechas de los ingresos y los gastos del proyecto. Esta idea es coincidente con el concepto de presupuesto.

El presupuesto es la relación de gastos e ingresos de tu proyecto. Aunque te parezca una repetición, es muy importante que incluyas un apartado sobre recursos financieros y otro

sobre el presupuesto. Por un lado, puedes hacer una mención genérica a los recursos y un calendario financieros aproximado. En otro apartado, es aconsejable que hagas un presupuesto que especifique más en qué se va a gastar el dinero y en el que figuren cifras e importes concretos. De esta manera, quien sólo quiera tener una idea aproximada del proyecto, simplemente leerá el apartado de los recursos financieros, sin entrar a examinar el presupuesto, que resulta un poco complicado por la abundancia de cifras y partidas. Cómo se hace un presupuesto. El presupuesto recoge los gastos y, si los hay, los ingresos que vayas a obtener por la realización de tu proyecto. Normalmente, sólo podrá hacer una previsión de los ingresos. Los gastos, sin embargo, deben ser exactos y estar suficientemente desglosados o individualizados; el presupuesto debe especificar claramente cada una de las partidas, enunciando los gastos de personal, material, equipo, gastos de funcionamiento, etc., todo ello expresado en euros o en la moneda nacional del país donde se vaya a presentar el proyecto.

a. Gastos generales o de funcionamiento:

Aquí debes recoger alquileres de locales electricidad, agua, gas, gastos de oficina (papelería, teléfono, comunicaciones, etc.), limpieza, seguros, impuestos indirectos, etc.

b. Gastos de edición, promoción y difusión.

Incluye el coste de la preparación de folletos, CD Roms, vídeos o DVD divulgativos, celebración de conferencias, anuncios, etc.

c. Gastos o inversiones en materiales:

- i. Gastos de adquisición de equipos informáticos, mobiliario, maquinaria, vehículos, inmuebles, libros, etc. **Asistencias técnicas:**
- ii. Incluye en esta partida los gastos derivados de la contratación de estudios, servicios de auditoría, de consultoría, jurídicos, etc.
- iii. Inversiones en activos inmateriales: patentes, gastos en investigación y desarrollo que hayan permitido obtener resultados, concesiones administrativas, etc. Inversiones en activos financieros (acciones de otras sociedades, bonos, participaciones en fondos de pensiones, etc.).

d. Imprevistos:

En todo proyecto debes prever una cierta cantidad de dinero para gastos imprevistos. La suma que se suele calcular es el 5% del total de presupuesto de gastos.

e. Gastos e inversiones.

- i. Gastos de personal: Especifica los distintos niveles retributivos de cada categoría laboral (personal técnico, auxiliares administrativos, etc.).
- ii. Gastos de viaje: Incluye los gastos de los billetes de transporte y las dietas: alojamiento, alimentación y otros gastos necesarios para realizar actividades fuera del lugar habitual de residencia. (CEEM, s.f.)

El presupuesto trabajado en el Proyecto realizado se desglosa en:

Recursos Humanos

Recursos Materiales

Recursos Institucionales

En lo que se refiere a los Recursos Humanos este estuvo conformado por director, padres de familia, alumnos, docentes del establecimiento, autoridades educativas (Supervisor de Distrito Escolar 18-04-14), carpintero, Técnico en Computación.

Los Recursos Materiales están descritos en una tabla de Presupuesto en la que se listan los materiales que se utilizaron para la ambientación del espacio físico (Laboratorio de Computación), materiales para estante donde se resguardará las computadoras que antes no se contaba con un lugar adecuado para que no se dañen, además se tapizo mesas y sillas que por el momento son las que se utilizan para trabajar en el Centro de cómputo; dichos materiales están detallados con un costo unitario y un costo total. Todos los materiales utilizados, fueron donados por actores Potenciales e Indirectos; a través de gestiones de la responsable del Proyecto de Mejoramiento Educativo.

Los Recursos Institucionales son los que son propiedad del Estado y no es coherente que nosotros le coloquemos un precio en la Tabla de Presupuesto de este.

h. Monitoreo:

“El monitoreo es una herramienta gerencial aplicada en la gestión de los proyectos de desarrollo. (Díaz P. B., 2010)

Aunque cronológicamente no es posterior a la ejecución, sino que se desarrolla a su vez, esta fase tiene entidad propia y merece la pena asignarle un apartado específico. La fase de seguimiento y control es una de las más importantes, ya que permitirá identificar y corregir acciones innecesarias o dañinas.

Precisamente, es en esta fase en la que se obtiene la información relativa a cómo está evolucionando el proyecto en función de lo propuesto en la planificación inicial. Contempla tareas como la comprobación del cumplimiento de los hitos marcados o la gestión de incidencias.

De esta forma, permitirá realizar las correcciones oportunas para que, en el caso de que no se cumpla lo calculado en un primer momento, se tomen las medidas necesarias para que el trabajo se ajuste a estas directrices. (IEP, 2018)

Una vez el proyecto está planificado, la ejecución consiste en que cada miembro del equipo tomará la matriz definida y realizará las tareas que le han sido asignadas. La misión del gestor aquí es doble; por un lado, vigilar que la planificación se cumple con la mayor precisión posible, tanto en tiempo como en esfuerzo (para que no aumenten los costes), por otro, coordinar al equipo y facilitar la solución a los problemas que vayan surgiendo al equipo para desatascar posibles cuellos de botella. Como gestor, irás realizando modificaciones en

tu planificación para reajustarla, adelantándote a los riesgos y comunicando el estado del proyecto a tus interlocutores. (¿Conoces cuáles son las etapas de un proyecto?, s.f.)

a.) Elementos del plan de monitoreo

El proceso de monitoreo es cíclico, es decir, rota continuamente en torno a diferentes énfasis funcionales - desde la toma de datos hasta las intervenciones de énfasis o reorientación.

Captación de datos, de las fuentes establecidas y posterior registro en los instrumentos respectivos; Comparación de los datos contra el nivel esperado de cumplimiento; Decisión respecto de las acciones correctivas o de retroalimentación necesarias de acuerdo a la información obtenida; Implementación que pondrá en práctica las acciones correctivas o de retroalimentación.

La evaluación es el proceso que busca determinar los efectos y los impactos (esperados e inesperados) del proyecto, en relación a las metas definidas a nivel de Propósito y Resultados, tomando en consideración los Supuestos señalados en el marco lógico. (Díaz P. B., 2010)

(IEP, 2018) La fase final de un proyecto tendrá por objetivo constatar que el trabajo realizado se ha ajustado a lo que se planificó". Este conocimiento resultará muy importante para proyectos futuros.

b. La Evaluación

Entendida como práctica profesional a diferencia de otros ejercicios analíticos o de investigación posee un claro carácter de aplicación y utilidad práctica que le confieren su rasgo distintivo. Sus funciones principales son el aprendizaje de experiencias, la realimentación o mejora y la rendición de cuentas hacia fuentes financieras y a la opinión pública implicada en los programas de desarrollo. Es en este carácter en el que encuentran asidero y justificación las nociones de Teoría del Programa y Teoría del Cambio, que han tomado fuerza en la medida en que esta nueva disciplina se consolida. No obstante, su comprensión ofrece dificultades, en particular para quienes se inician en el campo de la evaluación debido no solo a los innumerables aportes teóricos y esfuerzos metodológicos de aplicación de estos conceptos, sino también a una marcada polisemia conceptual. El presente artículo constituye una revisión de las principales ideas y argumentos que subyacen a estas dos nociones y postula que ambos conceptos son sinónimos y sirven a los intereses de la evaluación, ubicándose como un elemento de fundamental importancia para el ejercicio práctico. (Alvarez, 2018)

c. Monitorear y evaluar los sistemas educativos

El monitoreo de los resultados se puede realizar a través de diferentes medios, en particular mediante la aplicación de exámenes que pueden funcionar como instrumentos para certificar estudiantes individuales, escuelas, zonas escolares, modalidades o tipos educativos, estados o países, y para regular lo que la sociedad puede esperar de éstos, con lo cual se facilita la rendición de cuentas. El monitoreo de las características del sistema educativo puede realizarse considerando diversos niveles de agregación: el sistema educativo, un programa específico, una escuela, un salón de clases o una cohorte determinada de alumnos.

La evolución y expansión de los sistemas de evaluación han implicado transformaciones en la concepción y práctica de la evaluación, particularmente cambios conceptuales en las nociones monolíticas de evaluación, y su sustitución por otras de carácter pluralista, así como el abandono de la idea de que la evaluación puede estar libre de valores. Se han introducido, también, cambios en las metodologías utilizadas, y ha surgido una creciente tendencia a la integración de métodos cuantitativos y cualitativos. Por su parte, los usos de la evaluación se han modificado y se han destacado su carácter político y su capacidad como herramienta para seleccionar lo que se pretende evaluar y, por tanto, la posibilidad de influir en la orientación de los sistemas educativos.

i. Indicadores

De acuerdo con (Scheerens, 2005) los indicadores educativos “son estadísticos que permiten realizar juicios de valor sobre la pertinencia de los aspectos clave del funcionamiento de los sistemas educativos; constituyen características mensurables de éstos y aspiran a medir sus aspectos fundamentales”. Proporcionan un panorama de las condiciones actuales del sistema educativo, sin describirlo a fondo y se espera que a través de ellos sea posible establecer inferencias acerca de la calidad de la enseñanza. Debido a lo anterior, los indicadores educativos tienen, en general, como punto de referencia un estándar contra el cual pueden efectuarse los juicios de valor correspondientes.

Los indicadores educativos deben ser susceptibles de comparación a través del tiempo, esto es, deben dar cuenta del progreso y los cambios en el desempeño de cierta variable; en otras palabras, el indicador no sólo cumple una función informativa, sino también evaluativa, pues se espera que, mediante ellos, sea posible determinar si existen mejoras o deterioros en algunas variables del sistema educativo (Morduchowicz, 2006)

A este respecto, Kanaev y Tuijnman (2001), citados en (Morduchowicz, 2006) señalan que, además de su función informativa, “los indicadores permiten construir nuevos enfoques y expectativas. Cabe destacar que los indicadores no sólo proporcionan información considerando el contexto del sistema, sino que facilitan el análisis de tendencias y la proyección de situaciones futuras del mismo sistema”.

Según (Morduchowicz, 2006), “desde la perspectiva de las políticas públicas, la selección y el uso de indicadores no es una tarea neutra; tiene dos dimensiones que permiten su análisis: la dimensión técnica y la dimensión política”.

Los indicadores pueden, entonces, referirse no sólo a las políticas, sino a las características generales del sistema educativo.

Los indicadores, en cuanto que constituyen propuestas de interpretación de la realidad, no pueden ser entendidos como herramientas capaces de proporcionar una visión acabada de la realidad tal cual es. En otras palabras, difícilmente permiten la comprensión de un fenómeno en toda su magnitud y complejidad, pues sólo aportan un marco de referencia cuantitativo que no incorpora los elementos cualitativos del fenómeno. Es comprensible, por tanto, que utilizar un solo indicador para obtener información acerca de un fenómeno sea inadecuado. Los indicadores no son cifras aisladas; se encuentran interrelacionados unos con otros, y para obtener una clara comprensión de la información que proporcionan deben agruparse y constituirse en lo que se conoce como sistema de indicadores. (Morduchowicz, 2006)

Los sistemas de indicadores facilitan la descripción de situaciones que no pueden medirse de manera directa; por ejemplo, medir constructos tales como la calidad de la docencia o la de la educación puede resultar sumamente difícil, pues no existe un solo indicador que por sí mismo refleje este constructo. En cambio, si miden los mismos constructos considerando una serie de indicadores tales como formación académica, experiencia laboral, o resultados de aprendizaje y eficiencia terminal, sería posible configurar un panorama más claro en relación con estos constructos.

De acuerdo con (Ogawa, 1998) ,“los sistemas de indicadores pueden adoptar dos características principales que hacen referencia al número de indicadores que conforman un sistema: indicadores parsimoniosos y extensos”. Estos últimos incluyen un gran número de indicadores en su conjunto, y han sido criticados por resultar inmanejables y complejos; por su parte, los parsimoniosos contienen un reducido número de indicadores y las críticas que han recibido se relacionan, principalmente, con su poca capacidad para dar cuenta con eficacia de la complejidad de fenómenos que configuran al sistema educativo.

Los indicadores son, sustancialmente, información utilizada para dar seguimiento y ajustar las acciones que un sistema, subsistema, o proceso, emprende para alcanzar el cumplimiento de su misión, objetivos y metas. Un indicador como unidad de medida permite el monitoreo y evaluación de las variables clave de un

sistema organizacional, mediante su comparación, en el tiempo, con referentes externos e internos.

Los indicadores que se tomaron en cuenta en el presente Proyecto de Mejoramiento Educativo son:

Indicadores de Contexto:

Índice de Desarrollo Humano del municipio o departamento

Indicadores de Recursos

Indicadores de Proceso

Indicadores de Resultados de Escolarización Eficiencia Interna de Proceso

Indicadores de Resultados de Aprendizaje:

j. Metas:

Expresa el nivel de desempeño a alcanzar, vinculados a los Indicadores, proveen la base para la planificación operativa y el presupuesto.

Características generales:

- i. Especifica un desempeño medible.
- ii. Especifica la fecha tope o el período de Cumplimiento
- iii. Debe ser realista y logable, pero representa un desafío significativo. (Armijo, 2009)

La meta que se pretenden con este proyecto es mejorar la calidad del aprendizaje en los niños y niñas de la Escuela Oficial Urbana Mixta “Hermana Patricia”, a través de Juegos Interactivos que permitirán al alumno interactuar con una computadora y propiciar un aprendizaje más dinámico.

k. Plan de Sostenibilidad

Para (Gasparri, 2015)“la sostenibilidad de un proyecto incluye diferentes aspectos tales como lo Institucional, el financiero, el ambiental el tecnológico y el social y cultural”. Todos estos aspectos constituyen las dimensiones de la sostenibilidad que deberían ser consideradas, con el objetivo de dar

continuidad a las acciones y que éstas no afecten la capacidad de desarrollo futuro.

Es importante que la propuesta sea realista en términos de su alcance (recursos, tiempo, las realidades del área protegida, temática, y capacidades), buscando el mayor impacto posible, dirigiéndose a una intervención de calidad y explorando oportunidades de promover procesos innovadores y de buenas prácticas y oportunidades de articulación, coordinación y complementariedad con otras iniciativas, procesos y programas. (Gasparri, 2015)

El Plan de Sostenibilidad en este proyecto se basa en cuatro tipos de Sostenibilidad:

Sostenibilidad Financiera

Sostenibilidad Ambiental

Sostenibilidad Tecnológica

Sostenibilidad Social y Cultural.

El proyecto de Juegos Interactivos Educativos implementado en el Establecimiento Educativo para el que laboro cuenta con las herramientas necesarias para que sea duradero, tomando en cuenta los tipos de sostenibilidad antes mencionados. Se cuenta con el recurso tecnológico que es la herramienta principal en el proyecto de Mejoramiento Educativo, el cual perdurara dándole el uso y mantenimiento adecuado; trabajando en conjunto con la Comunidad Educativa.

CAPITULO III PRESENTACIÓN DE RESULTADOS

3. 1 Título

Juegos Interactivos Educativos como Estrategia Lúdica para el Aprendizaje

3.2. Descripción del Proyecto

Al realizar un diagnóstico a los padres de familia de los niños y niñas de la Escuela Oficial Urbana Mixta “Hermana Patricia” podemos ver que ellos están interesados que en el proceso de aprendizaje de sus hijos se utilicen con mayor frecuencia el uso de la tecnología a través de los “Juegos Interactivos Educativos como Estrategia Lúdica para el Aprendizaje” ya que ellos ven beneficioso el manejo de estas herramientas, porque permite que los niños y las niñas fortalezcan su formación integral y ayudara a motivar su interés por las diferentes actividad planteaos en el aula de clase. Teniendo en cuenta que la actualidad, la comunidad educativa, se le facilita el uso del computador, esto ayudara a facilitar el acceso a desarrollar diferentes actividades interactivas que se podrán llevar a cabo en el Laboratorio de Computación que posee nuestro Establecimiento Educativo como parte de la Estrategia Tecnología 360° implementada por el Ministerio de Educación de Guatemala, en la cual dicha escuela fue dotada de un Equipo de Cómputo (16 Laptop) esto nos hace más facilita navegar en internet, permitirá que los niños y niñas tengan un buen apoyo y acompañamiento para tener acceso a los Juegos Interactivos propuestos. Los docentes apoyan en un 100% el uso de las tecnologías y Los Juegos Interactivos como Estrategia Lúdica en sus clases, ya que se pueden evidenciar varios aspectos positivos de interés como: alta motivación e interés por parte de los niños y niñas en sus clases, también se puede ver que ayuda a mejorar los niveles de concentración y atención para comprender

y fortalecer algunos conceptos vistos en clase. La aplicación de los Juegos Interactivos en las clases lleva a que los docentes estén todo el tiempo actualizados y manejen de una forma óptima todas las herramientas tecnológicas que tiene en la institución, optimizando y mejorando los procesos de enseñanza. Al interrogar a niños y niñas se puede evidenciar que les motiva inmensamente el uso de las tecnologías y los juegos interactivos, ya sea para trabajar de forma grupal o individualmente lo cual permitirá fortalecer su proceso de socialización. También se evidencia que los niños y niñas prefieren los juegos, en vez de una clase tradicional, lo que ayuda a que su proceso de formación sea lúdico y motivador para ellos, lo que permite que obtengan un aprendizaje significativo.

Los juegos interactivos deben estar presentes en la mayoría de las clases como herramienta de apoyo para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje. Los niños y niñas de la Escuela Oficial Urbana Mixta Hermana Patricia cuentan con un equipo tecnológico actividades propuestas en la misma, y así interactuar libremente con él, lo que hace fácil la aplicabilidad de esta intervención pedagógica basada en los Juegos Interactivos. Teniendo en cuenta que la actualidad y la sociedad requiere el uso de la tecnología, se hace importante que los niños y niñas desde el preescolar inicien el proceso de interactuar con estas herramientas de uso masivo, llevándolos a descubrir por si mismos nuevas e interesantes cosas del entorno que lo rodea. Como docentes vemos la necesidad de implementar dentro de la planeación de nuestras actividades el uso de juegos interactivos, los cuales permitirán motivar a los niños y niñas en la adquisición y fortalecimiento de los conceptos vistos en el preescolar. Por ello, vimos la necesidad de crear un apoyo lúdico pedagógico que permiten en los niños y niñas aprender de forma diferente y activa. Finalmente, en este diagnóstico es necesario implementar una propuesta basada en el uso de Juegos Interactivos para que los niños y las niñas se sientan motivados e interesados en las actividades propuestas en clase. Por todo lo anterior, resulta absolutamente relevante realizar un proyecto que de manera lúdica permita abordar la problemática detallada.

El presente Proyecto de Mejoramiento Educativo denominado “**Juegos Interactivos Educativos como Estrategia Lúdica para el Aprendizaje**” tiene como finalidad la formación integral del niño y la niña en el Nivel Primario haciendo énfasis en la importancia que tiene el hacer buen uso de la tecnología, respondiendo con ello a la Política de Calidad la cual consiste en “Mejoramiento de la calidad del proceso educativo para asegurar que todas las personas sean sujetos de una educación pertinente y relevante”, alcanzando el Objetivo Estratégico “Contar con diseños e instrumentos curriculares que respondan a las características y necesidades de la población y a los avances de la ciencia y la tecnología”. que el juego puede ser usado como un recurso óptimo en la consolidación de los aprendizajes esperados.

3.3 Concepto del Proyecto de Mejoramiento Educativo

Las nuevas tecnologías como herramientas y estrategias para facilitar el proceso educativo.

3.4. Objetivos

3.4.1. Objetivo General:

A. General:

1. Desarrollar en el estudiante competencias informáticas que le permitan una formación eficiente.

B. Específicos:

1. Aplicar herramientas informáticas con fines educativos.
2. Descubrir a través de los Juegos Interactivos estrategias para mejorar el proceso de aprendizaje.
3. Implementar Juegos Interactivos mediados por la lúdica en el Laboratorio de Computación Tecnología 360° para mejorar y facilitar el aprendizaje de los niños y niñas.

3.5 Justificación

La Implementación “Juegos Interactivos Educativos como Estrategia Lúdica para el Aprendizaje” se puede comprender como un aspecto dinámico de recursos y materiales didácticos que nos brinda información que cumple un papel importante en el aprendizaje de los estudiantes del Nivel Primario. La implementación de este proyecto en el Establecimiento Educativo se realizará para obtener las condiciones óptimas en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje y mejorarlo para el desarrollo social. Lo que se pretende hacer con dichas herramientas es lograr un aprendizaje significativo en los estudiantes. El diseño e implementación de la Estrategia de tecnología, información y comunicación para el fortalecimiento de la calidad educativa permite alcanzar indicadores de los ejes establecidos por el Ministerio de Educación apegados a las Políticas Educativas de Cobertura, Calidad, Equidad e Inclusión, cuyo enfoque se centra en que la niñez y juventud cuente con recursos educativos con pertinencia cultural y lingüística. Este promueve un mejor proceso de enseñanza –aprendizaje, cumpliendo de esa manera con lo promovido en los Acuerdo de Paz en donde señalan que la educación y la capacitación cumplen papel fundamental en lo económico, cultural, social y político del país.

Por lo anterior surge de la necesidad de identificar de qué manera las estrategias lúdicas facilitadas a partir de los Juegos Interactivos han influenciado los procesos de aprendizaje en los diferentes entornos escolares. Siendo la lúdica un eje articulador y fundamental en el desarrollo integral de los niños y las niñas. En un mundo donde las nuevas tecnologías están inmersas en los procesos de educación actual.

En el proyecto se pretende a nivel general establecer estrategias lúdicas por medio de juegos interactivos para facilitar el proceso de aprendizaje. Es así como surge la necesidad de implementar acciones que permitan desrutinar las actividades dentro del aula, y ofrecer herramientas metodológicas a los docentes para cambiar su práctica pedagógica tradicionalista por una práctica innovadora. A partir de la implementación del Proyecto se logra incentivar e involucrar no solo a los niños, sino también a la familia como agente motivador y facilitador del aprendizaje,

promoviendo acciones organizadas desde el aula y proyectadas a toda la comunidad educativa. Con ello, se pretende generar los espacios para reconocer y demostrar que el aprendizaje no tiene por qué ser aburrido, facilitando estrategias que conjugan juego interactivo y aprendizaje como factores fundamentales que contribuyen a la formación del niño, desde la consolidación de un carácter participativo, propositivo y el desarrollo de competencias fundamentales para enfrentar su entorno educativo, cultural y social. Se desarrollará la siguiente problemática teniendo en cuenta que en la Institución educativa aún no se ha implementado en su mayoría el uso y manejo de las Tics', lo que hace que los niños y niñas no se motiven lo suficiente en sus clases. Por tanto, se hace indispensable, involucrar elementos y herramientas tecnológicas que faciliten el aprendizaje en los niños y niñas del Nivel Primario, por ello se pretende brindar mediante esta propuesta lúdico- pedagógica la formación de niños y niñas más innovadoras y creativas, a su vez involucrando nuevas tecnologías informáticas que permitirán transformar la pedagogía educativa que en la actualidad se implementa en la institución.

3.6 Distancia entre el Diseño Proyectado y el Emergente.

3.6.1 Descripción de la Actividad

El Proyecto de Mejoramiento Educativo denominado "Juegos Interactivos Educativos como Estrategia Lúdica para el Aprendizaje" en la fase de Ejecución que es parte del Diseño del Proyecto dio inicio en el mes de enero con las actividades que se debían realizar en dicha fase, pero debido a la suspensión de clases a partir del 16 de marzo; como medida implementada por el Ministerio de Educación para la protección de niñas y niños del Establecimiento Educativo debido a la Pandemia COVID-19. que se está viviendo en la actualidad y como consecuencia suspendidas las actividades de ejecución, razón por la cual la Universidad de San Carlos de Guatemala implemento la Estrategia Emergente para poder finalizar el Proyecto de Mejoramiento Educativo divulgándolo por algún medio de Comunicación, el cual fue ejecutado por medio de un video el día 25 de mayo de 2020.

Fotografía No. 5 Divulgación del PME 1



Elaboración: Fuente Propia

Fotografía No. 4 Divulgación PME 2



Elaboración: Fuente Propia

3.6.2 Publicación del Proyecto de Mejoramiento Educativo.

El Proyecto de Mejoramiento Educativo se divulgó a través de las siguientes Páginas de la Red Social de Facebook:

A. Página de Red Social Facebook “Proyectos de Mejoramiento Educativo Lic./PADEP/Morales, Izabal”.

<https://www.facebook.com/groups/280175666360301/permalink/284956805882187/?d=null&vh=i>

B. Pagina Educativa Red Social Facebook Aula Renovada GT

<https://www.facebook.com/aularenovada/videos/583770858942154/>

3.7. Plan de Actividades.

3.7.1 Fases del Proyecto.

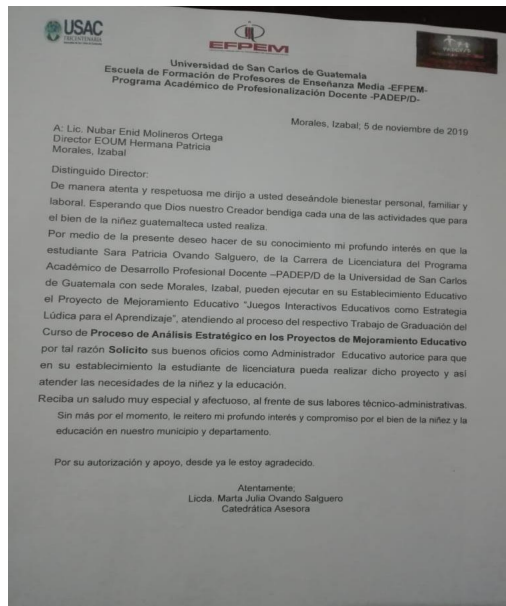
A. Fase Inicial

a. Actividad No. 1 (04 al 08 de noviembre del 2,019)

Presentación de Proyecto al director de la Escuela

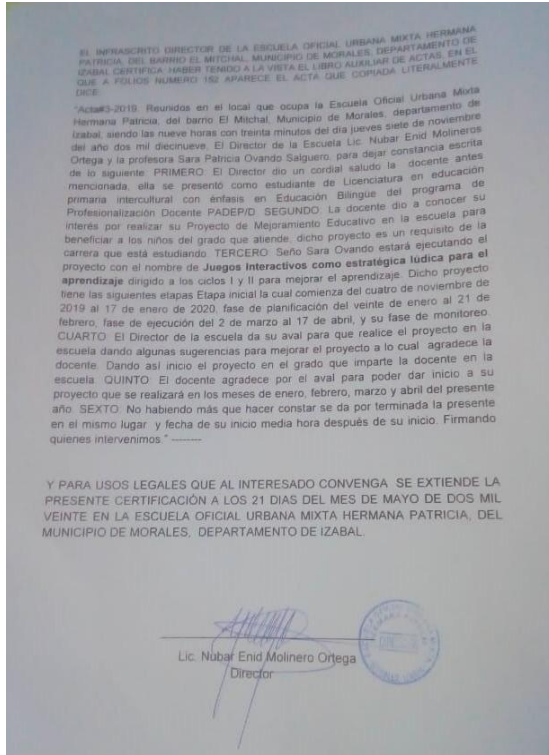
En esta actividad se presentó al director de la Escuela Oficial Urbana Mixta “Hermana Patricia” ubicada en el Barrio El Mitchal del municipio de Morales

departamento de Izabal, la profesora Sara Patricia Ovando Salguero hizo su presentación del Proyecto de Mejoramiento Educativo realizado por la estudiante de la carrera de Licenciatura de Educación Primaria Intercultural. El proyecto lleva como nombre “Juegos Interactivos Educativos como Estrategia Lúdica para el Aprendizaje”. Buscando como objetivo motivar el aprendizaje de mejoras continuas, para ello se reunió a los padres de familia el alumnado y docentes, estará informado de los avances que se tienen con el proyecto



Elaboración: Fuente Propia

Fotografía No. 7 Acta de Inicio de PME



Elaboración: Fuente Propia

b. Actividad No. 2 (13 al 17 de enero del 2,020)

Reunión con Claustro de Docentes

Diseñado el plan anterior a la dirección de la escuela, en donde se realizará el proyecto como parte del pensum de la carrera, se procedió una reunión con el Claustro de Docentes, para poder hacer de su conocimiento dicho proyecto, mostrando primeramente los objetivos, planificación, métodos, materiales, de esta manera se hace compromiso con el director esperando todo su apoyo incondicional.

c. Actividad No.3 (20 al 22 enero 2020)

Reunión con Padres de Familia

En estas fechas establecidas en el Cronograma, se redactaron invitaciones a los Padres de Familia para enviar a través de sus respectivos hijos; en la cual se convocó a una reunión en la cual se dio a conocer el Proyecto de Mejoramiento Educativo –PME-.

Fotografía No. 9 Reunión de Padres de Familia



Elaboración: Fuente Propia

Fotografía No. 8 Reunión de Padres de Familia



Elaboración: Fuente Propia

d. Actividad No. 4 (27 al 30 de enero 2,020)

Reunión con Gobierno Escolar y OPF

Habiendo ya informado al director, Padres de Familia, Docentes se determinó, que es necesario y de vital importancia tomar en cuenta al Gobierno Escolar y Organización de Padres de Familia –OPF- dándoles a conocer el Proyecto de Mejoramiento Educativo, debido a que son parte de la Comunidad Educativa y que formaran parte de la Sostenibilidad de dicho PME.

Fotografía No. 10 Reunión con -OPF-



Elaboración: Fuente Propia

B. Fase Planificación

a. Actividad No.1 (03 AL 07 de febrero del 2,020)

En esta fase se hizo la selección de Instrumentos de Evaluación que servirá para determinar el conocimiento acerca de Tecnología.



b. Actividad No. 2 (03 AL 07 de febrero del 2,020)

El Instrumento a aplicar más viable es una Encuesta, se procedió a la redacción e impresión de estas.

Tabla No. 51 Encuesta a Docentes

No	PREGUNTA	SI	NO
1	¿Usted cree que la tecnología puede aportar grandes cambios al ámbito educativo?		
2	¿Observa con optimismo la implementación de los Medios Audiovisuales en el laboratorio de computación?		
3	¿Usted considera que cuenta con suficiente información para aplicar Juegos Interactivos en el laboratorio de computación?		
4	¿Utiliza usted los Juegos Interactivos para enseñar?		
5	¿Usted cree que los Juegos Interactivos conllevan a una buena y eficaz educación?		
6	¿Considera que hay pautas importantes para educar a los niños(as) a través de las TIC?		
7	¿Usted cree que los Juegos Interactivos desempeñan un papel importante en la educación actualmente?		
8	¿Desde su experiencia en el aula, las TIC enriquecen el Proceso Enseñanza y Aprendizaje?		
9.	¿Incluiría en la programación de sus actividades pedagógicas un Juego Interactivo?		
10	¿Desde su punto de vista, considera que la implementación de Juegos Interactivos propicia un aprendizaje significativo en los niños y niñas?		

Tabla No. 52 Encuesta a Padres de Familia

   <p style="text-align: center;"> PROGRAMA ACADÉMICO DE DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE </p> <p style="text-align: center;"> Universidad de San Carlos de Guatemala -USAC- Escuela de Formación de Profesores de Enseñanza Media -EFPEM- Programa Académico de Desarrollo Profesional Docente-PADEP/D- Licenciatura en Educación Primaria con Énfasis en Educación Bilingüe </p> <p style="text-align: center;">ENCUESTA DIRIGIDA A PADRES DE FAMILIA</p> <p style="text-align: center;">LOS JUEGOS INTERACTIVOS COMO ESTRATEGIA LÚDICA PARA FACILITAR EL APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS DEL NIVEL PRIMARIO DE LA ESCUELA OFICIAL URBANA MIXTA “HERMANA PATRICIA”</p> <p>Estimado padre de familia, de la manera más atenta le solicito conteste las siguientes preguntas marcando con una X según corresponda.</p>				
1. ¿Cuál es el mayor problema que detecta en su hijo dentro de casa?	Inquieto	Desobediente	Jugueterón	
2. ¿Cuál es el mayor pasatiempo o motivación que detecta en el niño?	Estudiar	Jugar	Hacer tareas por internet	Usar la computadora, celular o tableta
3. ¿Considera que el uso de la tecnología (computadora, internet en el aula), basada en el juego dinámico e interactivo motive y facilite su aprendizaje?	SI	NO	Tal vez	
4. ¿Cómo cree que sería el aprendizaje de su hijo mediante el uso de la tecnología?	Aburrido y Díficil	Significativo e Interactivo	Dinámico	
5. ¿Su hijo hace tareas usando la Tecnología?	SI	NO		
6. La familia cuenta con una computadora para apoyar las tareas de los niños	SI	NO		
7. ¿Usted tiene servicio de internet en casa para que sus hijos hagan tareas?	SI	NO		
8. ¿Usted sabe manejar la computadora?	SI	NO		
9. ¿Usted sabe navegar en internet?	SI	NO		

Elaboración: Fuente Propia

j. Actividad No.3 (10 al 24 de febrero del 2,020)

Redacción y entrega de solicitudes a actores directos, indirecto y potenciales para poder Equipar y Ambientar el Laboratorio de Computación.

En la gestión de mi Proyecto de Mejoramiento Educativo colaboraron las siguientes personas:

- Actores Directos:

Profa. Claudia Iliana Véliz Magaña (Docente de la EOUM Hermana Patricia)

Prof. Selvin Reginaldo Ramos Duarte (Docente de la EOUM Hermana Patricia)

Prof. Nubar Enid Molineros Ortega (director de la EOUM Hermana Patricia)

Profa. María Magdalena Esquivel Estrada (Madre De Familia)

María Elizabeth Pinto Monroy (Madre De Familia)

Helen Guadalupe Alvarado Sandoval (Madre De Familia)

Karen Susana García Benavente (Madre De Familia)

Heydi Araceli Montejo (Madre De Familia)

Gladys Maribel Díaz Hernández (Madre De Familia)

Profa. Deimy Arabela Lemus Guerra (Madre De Familia)

Mario Armando Tojin (Padre De Familia)

Arnoldo Pérez Gutierrez (Padre De Familia)

Eduardo Méndez Chávez (Padre De Familia)

Elvin Emilio Palma Aldana (Padre De Familia)

- Actores Indirectos:

Prof. Luis Fernando Cantoral Marín

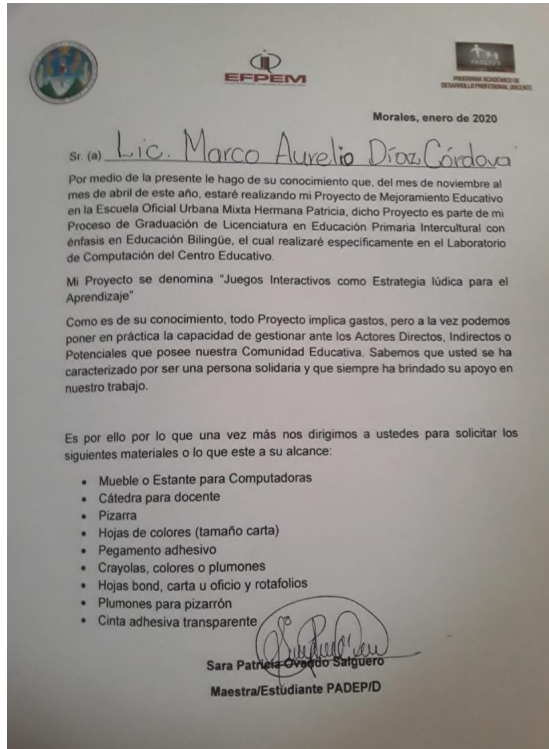
Lic. Marco Aurelio Díaz Córdova

Joel Palma Pérez

- Actores Potenciales:

Librería Jerusalén

Fotografía No. 11 Solicitud a Actores Directos, Indirectos o Potenciales.

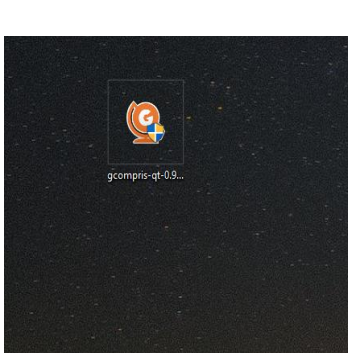


Elaboración: Fuente Propia

k. Actividad No. 4 del 17 al 21 de febrero de 2020

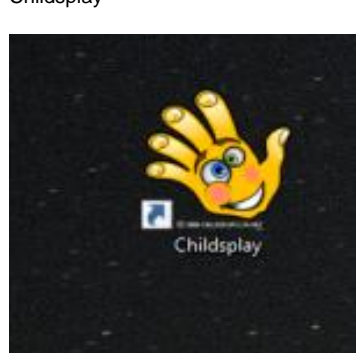
En esta actividad de Planificación se procedió a la Recopilación de Juegos Educativos de Software Libre, realizar instalaciones de prueba y verificando su

Fotografía No. 13 Software Gcompris



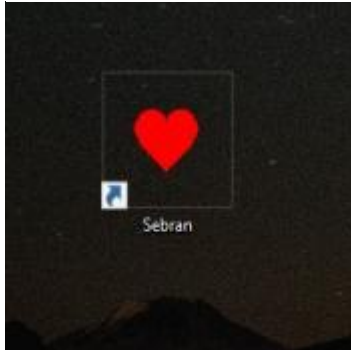
Elaboración: Fuente Propia

Fotografía No. 12 Software Childsplay



Elaboración: Fuente Propia

Fotografía No. 14 Software Sebran



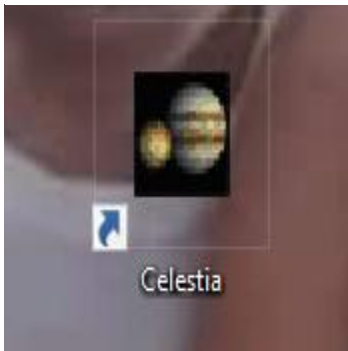
Elaboración: Fuente Propia

Fotografía No. 15 Software Omnitux



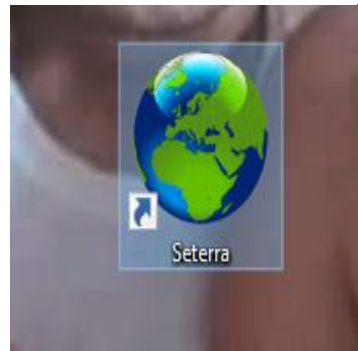
Elaboración: Fuente Propia

Fotografía No. 17 Software Celestia



Elaboración: Fuente Propia

Fotografía No. 16 Software Seterra



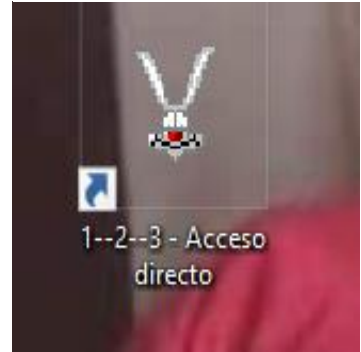
Elaboración: Fuente Propia

Fotografía No. 19 Software Kidspiration 2



Elaboración: Fuente Propia

Fotografía No. 18 Software 1-2-3



Elaboración: Fuente Propia

Fotografía No. 21 Software Sticker Book



Elaboración: Fuente Propia

Fotografía No. 20 Software Magic Desktop 9



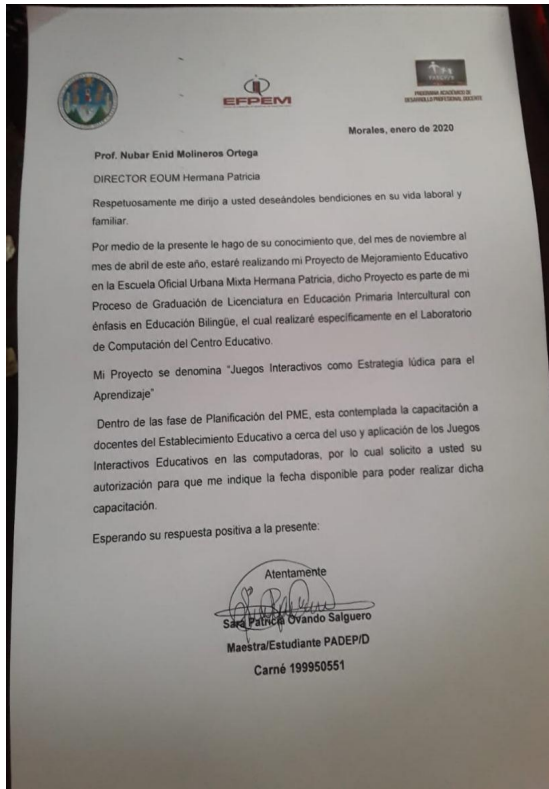
Elaboración: Fuente Propia

I. Actividad No. 5 del 24 al 28 de febrero de 2020

Planificación de Capacitaciones a docentes acerca de Juegos Interactivos Educativos aplicados en la Áreas del Ciclo I y Ciclo II.

Redacción de Solicitud de autorización a director del Establecimiento para llevar a cabo la actividad planificada.

Fotografía No. 22 Solicitud a DIRECTOR para capacitación a Docentes.



Elaboración: Fuente Propia

C. Fase de ejecución

a. Actividad No. 1 del 2 al 6 de marzo

En esta fase iniciamos haciendo un diagnóstico a través de selección de instrumentos que servirá para determinar el conocimiento acerca de Tecnología, se determinó que el Instrumento a aplicar más viable es una encuesta la cual tendrá como cuyo objetivo principal es describir las prácticas Pedagógicas con incorporación de Juegos Interactivos Educativos en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje y se aplicó a Docentes de la EOUM Hermana Patricia.

Fotografía No. 23 Encuesta a Docentes



Elaboración: Fuente Propia

Fotografía No. 24 Encuesta a Docentes



Elaboración: Fuente Propia

Fotografía No. 25 Encuestas a Docentes



Elaboración: Fuente Propia

b. Actividad No. 2 del 2 al 6 de marzo

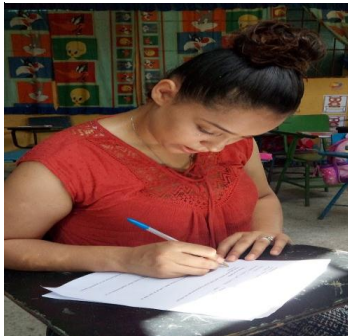
En esta fase iniciamos haciendo un diagnóstico a través de selección de instrumentos que servirá para determinar el conocimiento acerca de Tecnología, se determinó que el Instrumento a aplicar más viable es una encuesta la cual tendrá como cuyo objetivo principal es describir las prácticas Pedagógicas con incorporación de Juegos Interactivos Educativos en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje y se aplicó a Padres de Familia de la EOUM Hermana Patricia.

Fotografía No. 26 Encuesta a Padres de Familia



Elaboración: Fuente Propia

Fotografía No. 28 Encuesta a Padres de Familia



Elaboración: Fuente Propia

Fotografía No. 27 Encuestas a Padres de Familia



Elaboración: Fuente Propia

c. Actividad No. 3 del 9 al 13 de marzo

Esta actividad consiste en adecuar el Espacio Físico del Aula Virtual, en la cual se elaboró un Mueble para la conservar en buen estado las 16 Computadoras que son parte del Programa Tecnología 360, tapizado de mesas y sillas, instalación de un pizarrón. Ambientación de las paredes con Material Didáctico, relacionado con términos e ilustraciones tecnológicas.

Fotografía No. 30 Colocación de Computadoras



Elaboración: Fuente Propia

Fotografía No. 29 Mueble para Computadoras



Elaboración: Fuente Propia

Fotografía No. 32 Computadoras ordenadas



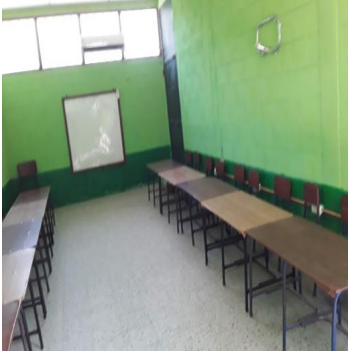
Elaboración: Fuente Propia

Fotografía No. 31 Donación de Pizarra



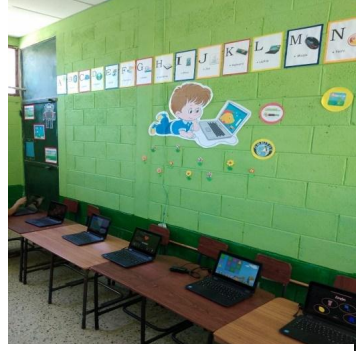
Elaboración: Fuente Propia

Fotografía No. 33 Laboratorio Virtual Equipado



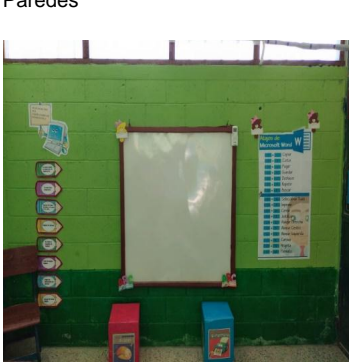
Elaboración: Fuente Propia

Fotografía No. 34 Abecedario Tecnológico



Elaboración: Fuente Propia

Fotografía No. 36 Decoración de Paredes



Elaboración: Fuente Propia

Fotografía No. 35 Decoración de Juegos Interactivos



Elaboración: Fuente Propia

Fotografía No. 38 Tapizado de Puerta de Computación



Elaboración: Fuente Propia

Fotografía No. 37 Decorado

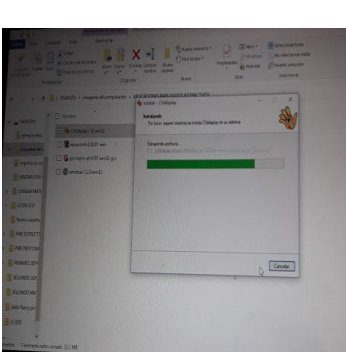


Elaboración: Fuente Propia

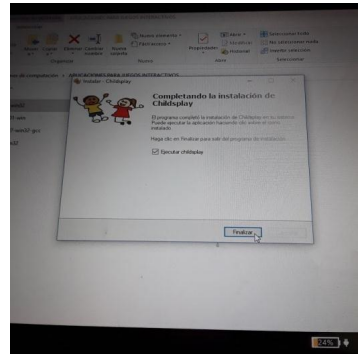
d. Actividad No. 4 Instalación de Software Educativo del 16 al 30 de marzo

Esta actividad se realizó aprovechando la colaboración del Director Nubar Enid Molineros Ortega, autorizándome el ingreso al establecimiento para poder realizar la instalación de una diversidad de Juegos Interactivos Educativos de Software de uso libre , para que los niños y niñas de la Escuela Oficial Urbana Mixta “Hermana Patricia” puedan disfrutar de un Espacio digno haciendo uso de la tecnología en las diversas áreas del Ciclo I y II, para despertar en ellos los intereses y motivarlos hacia un aprendizaje significativo, ya que si sabemos darle buen uso a estas herramientas los resultados en el proceso de aprendizaje será más valioso y eficaz

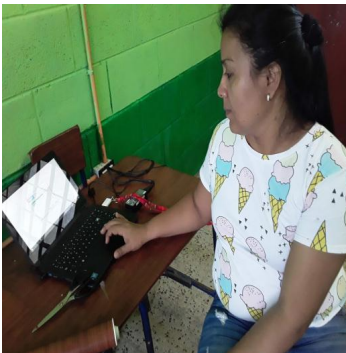
Fotografía No. 40 Instalación de Software



Fotografía No. 39 Instalación de Software

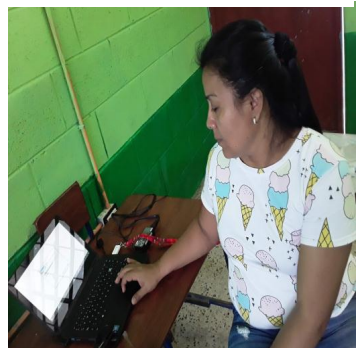


Fotografía No. 41 Instalación de Software



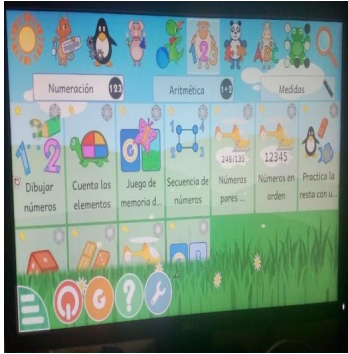
Elaboración: Fuente Propia

Fotografía No. 42 Instalación de Software



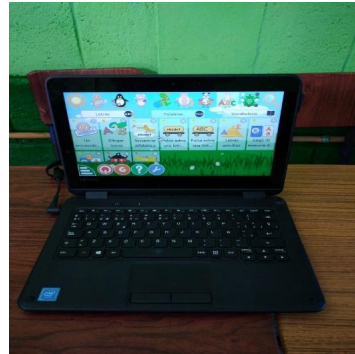
Elaboración: Fuente Propia

Fotografía No. 44 Juegos de Numeración



Elaboración: Fuente Propia

Fotografía No. 43 Juegos de diversas áreas



Elaboración: Fuente Propia

Fotografía No. 45 Juegos Instalados en 16 computadoras



Elaboración: Fuente Propia

Fotografía No. 46 Juegos matemáticos



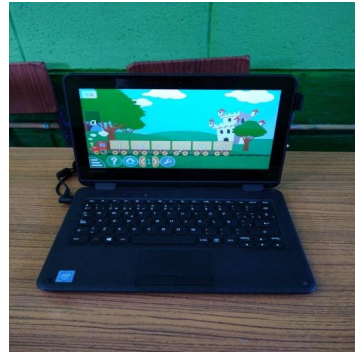
Elaboración: Fuente Propia

Fotografía No. 48 Juegos Sebran



Elaboración: Fuente Propia

Fotografía No. 47 Juegos de Lenguaje



Elaboración: Fuente Propia

D. Fase de monitoreo:

En esta fase se observó de manera constante las actividades programadas, que se debían ejecutar; pero me fue posible monitorear efectivamente hasta el viernes trece de marzo debido a la suspensión de clases, originada por la pandemia que lamentablemente estamos viviendo en la actualidad –COVID19- .

Se aplicaron Encuesta a docentes y padres de familia para sugerirles cómo trabajar haciendo uso de la tecnología en las diferentes del Preprimaria y Nivel Primario. Consideré necesario aplicar esas encuestas a padres de familia para que puedan apoyar a sus hijos de una forma directa, supervisando para que hagan uso correcto de la tecnología.

E. Fase de Evaluación

Durante la Ejecución del proyecto los alumnos y docentes, aprenden a interactuar mediante Juegos Educativos digitales como estrategia Lúdica para mejorar el Proceso de Enseñanza Aprendizaje en las diferentes áreas y niveles.

Fotografía No. 49 Alumnos en laboratorio de Computación (antes)



Elaboración: Fuente Propia

Fotografía No. 50 Laboratorio de Computación (antes)



Elaboración: Fuente Propia

F. Fase de Cierre de Proyecto

En esta fase de Cierre se realizó haciendo la entrega a la Comunidad Educativa el Proyecto de Mejoramiento Educativo finalizado en un 90%, el cual se dio a conocer divulgándolo por medio de un video en la Página de Facebook “Studio 23” el cual será proyectado a la Comunidad Educativa de la Escuela Oficial Urbana Hermana Patricia.

La forma en que se implementó la estrategia emergente COVID-19, en cumplimiento a las instrucciones giradas por la Coordinación Nacional del Programa Académico de Profesionalización Docente PADEP/D, como estudiante doy por finalizado con éxito mi PME; esperando sea un legado para las presentes y futuras generaciones.

a. Cronograma de Divulgación

No.	Actividad	Tiempo				
		Mayo de 2020				
FASE DE CIERRE DEL PROYECTO		20 de mayo	21 de mayo	25 de mayo	2 de Junio	2 de Junio
1.	Preparación para la grabación del video.					
2.	Grabación del video.					
3.	Edición de video.					
4.	Publicación de video a la página personal de Facebook					
5.	Publicación y presentación de video a autoridades del PADEP/D.					

b. Grabación edición del Video de Divulgación Redes Sociales

Fotografía No. 51 Pagina de Divulgación de Proyecto



Proyectos de Mejoramiento Educativo Lic/Padep/Morales Izabal

Equipo público · 291 miembros



Fotografía No. 52 Página Aula Renovada GT



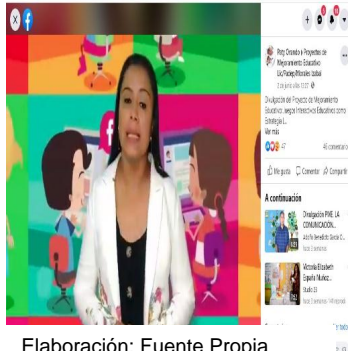
Aula Renovada Gt

@aularenovada - Sitio web de educación



c. Grabación y edición de video

Fotografía No. 53 Grabación de Video.



Elaboración: Fuente Propia

d. Publicación de video

Fotografía No. 54 Publicación de Video PME



Elaboración: Fuente Propia

Fotografía No. 55 Publicación de Video



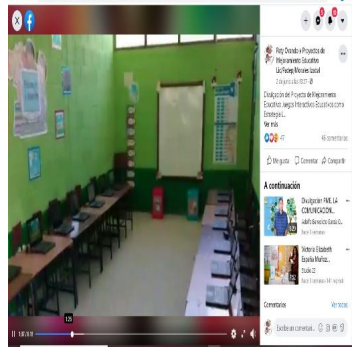
Elaboración: Fuente Propia

Fotografía No. 57 Publicación de Video



Elaboración: Fuente Propia

Fotografía No. 56 Laboratorio de Computación



Elaboración: Fuente Propia

Fotografía No. 59 Publicación de Video Pagina Aula Renovada GT



Elaboración: Fuente Propia

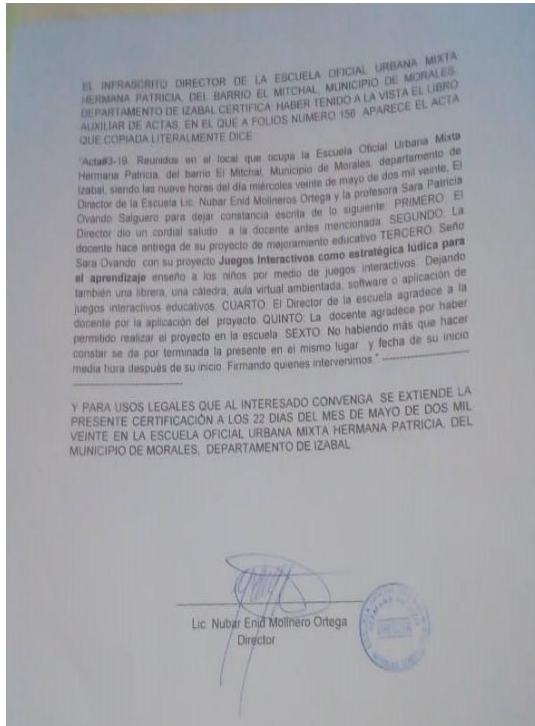
Fotografía No. 58 Publicación de Video Pagina Aula Renovada GT



Elaboración: Fuente Propia

- e. La actividad de Cierre del Proyecto culmina con la redacción y Certificación del Acta por parte del director del Establecimiento educativo, en la que se hace constar que efectivamente se Cumplieron con las Fases de Proyecto de Mejoramiento Educativo y se hizo entrega de los materiales correspondientes al PME “Juegos Interactivos Educativos como Estrategia Lúdica para el Aprendizaje”.

Fotografía No. 60 Acta de Cierre de PME



Elaboración: Fuente Propia

CAPITULO IV ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

En la Escuela Oficial Urbana Mixta “Hermana Patricia”, Jornada Matutina, Colonia Hermana Patricia, Barrio Mitchal, del Municipio Morales Izabal, de modalidad Monolingüe. En cuanto a Recurso Humano se refiere se cuenta con 12 docentes presupuestados los que atienden secciones A y B en el Nivel Primario, un docente de Educación Física y el director, se imparten las clases en el idioma español.

Nuestro Centro Educativo ha ido evolucionando notablemente, es un edificio muy completo, posee 12 aulas en las cuales se atienden Niños de Nivel Primario y 4 aulas que corresponden al Nivel Preprimario, posee una cocina, Bodega, Servicios Sanitarios para uso de los niños y niñas, Servicios Sanitarios para docentes, Muro Perimetral.

En el Ciclo Escolar 2019 se cuenta con un Laboratorio de Computación como parte del Programa denominado Estrategia Tecnología 360 que implementó en Ministerio de Educación, en la cual se dotó de 16 Laptop para trabajar con los estudiantes y una computadora de uso Portátil para el docente.

En los Indicadores de Recursos se muestran los datos de Alumnos Matriculados, así como se da la distribución de docentes y alumnos por Grados y Niveles Relación alumno/docente en el que se mide la relación entre el número de Alumno Matriculados en un Nivel o Ciclo Escolar. En este Indicador se muestran los datos de Alumnos Matriculados, así como se da la Distribución de Docentes y alumnos por Grados y Niveles Relación alumno/docente en el que se mide la relación entre el número de Alumno Matriculados en un Nivel o Ciclo Escolar. Llama mucho la atención que del Ciclo Escolar 2015 al 2019, hay una disminución de alumnos matriculados, asociado a ello quizá el fenómeno de la migración a otros departamentos o países.

Los Problemas Escolares en este Centro Educativo que pertenece al Area Urbana, son bastantes las dificultades que sufren los alumnos los cuales los conlleva a la Fracaso Escolar, influyen diferentes factores tales como la familia, de los cuales derivan los problemas de conducta y la falta de motivación, sin dejar atrás que a veces las políticas educativas que se implementan no están acordes al contexto o necesidades de cada alumno. El año en el que fue una cifra bastante alta de Fracaso Escolar fue en el año 2017 el cual estuvo en un 44%, en su mayoría es ocasionado problemas familiares, que comprenden las razones más frecuentemente mencionadas por las niñas y las adolescentes, la realización de quehaceres en el hogar y lo que se está observando más que son los Embarazos a corta edad; asociándose a ello la falta de interés por parte de los Padres de Familia que dan como resultado un grave problema del desempeño escolar en los que inciden el Bajo Rendimiento, pero con mayor relevancia los Problemas de Conducta en adolescentes.

Las tablas de Datos, en estos Indicadores nos muestran que la mayor Repitencia de grado está en el Primer Ciclo, específicamente en primer Grado, teniendo su índice más alto en el 2018 y 2019, aduciendo como posibles causas las siguientes:

- a. Falta de trabajo en equipo (Docente y Padre de Familia)
- b. Dificultades propias del estudiante.
- c. Socioeconómicas
- d. Estrategias Inadecuadas en el proceso de Enseñanza Aprendizaje.
- e. Apatía al uso de la tecnología.

En su gran mayoría los Problemas de Aprendizaje no son detectados por los Padres de Familia, quienes cuando sus hijos reprueban el Ciclo Escolar solo los castigan, ya que ellos no tienen los recursos para acceder a una atención especializada que dé respuesta al porqué de su fracaso escolar. Los docentes hacemos lo humanamente posible porque el estudiante aprenda con diferentes técnicas y estrategias de aprendizaje en las aulas para así lograr las competencias deseadas.

El Proyecto de Mejoramiento Educativo que he realizado en el establecimiento Educativo está inmerso en el Indicadores de Resultados de Escolarización Eficiencia Interna e Indicador de Resultados de Aprendizaje. Además se pone en práctica la **Política de Calidad**: Mejoramiento de la calidad del proceso educativo para asegurar que todas las personas sean sujetos de una educación pertinente y relevante, dando cumplimiento a su **Objetivo Estratégico**: “Contar con diseños e instrumentos curriculares que respondan a las características y necesidades de la población y a los avances de la ciencia y la tecnología”. (CNE, 2010), aprovechando las Herramientas Tecnológicas que el Ministerio de Educación ha puesto a nuestro alcance a través de **La Estrategia Tecnología 360°**

Conclusiones

1. Utiliza la tecnología para mejorar su formación aplicándola en su contexto escolar.
2. Utiliza herramientas informáticas a través de Juegos Interactivos Educativos.
3. El alumno descubre a través de juegos propuestos estrategias que le permitan construir su propio aprendizaje (auto educarse).
4. Los procesos de aprendizaje pudieron afianzarse desde la implementación de la propuesta, los alumnos utilizan los Juegos Interactivos Educativos para motivarse y desencadenar un aprendizaje significativo.

Plan de Sostenibilidad

Tabla No. 53 Plan de Sostenibilidad

No.	Tipo de sostenibilidad	Objetivos	Actividades de sostenibilidad	Cronograma	Responsables
1	Sostenibilidad Financiera	Ejecutar el Proyecto de Mejoramiento Educativo. Implementar mobiliario adecuado.	Construcción de un Estante. Instalación de Pizarrón	10 de febrero al 13 de marzo de 2020	Actores Potenciales e Indirectos.
2	Sostenibilidad Ambiental	Asegurar la vida útil de los Equipos de Cómputo. Minimizar el uso de material impreso.	Espacio adecuado para las Computadoras (Estantería)	10 de febrero al 13 de marzo de 2020	Director Maestros Padres de Familia Alumnos Maestro/Estudiante PADEP
3	Sostenibilidad Tecnológica	Encontrar estrategias y herramientas que permitan utilizarlas de modo que quede garantizada la sostenibilidad de las computadoras. Guía de Juegos Didácticos a Docente y Autoridades Educativas en formato digital (CD). Guía Digital a padres de Familia. (quienes posean USB O pc)	Solicitar apoyo a personas especializadas en Instalar Antivirus a las Computadoras, para optimizar el rendimiento de estas. Reproducción de Material Digital para Comunidad Educativa.	17 al 21 de febrero de 2020 16 al 30 de marzo	Director Maestros Padres de Familia Alumnos Maestro/Estudiante PADEP
4	Sostenibilidad Social y Cultural	La promoción del desarrollo de comunidades a través de acciones específicas. Guía Digital de Juegos Interactivos Educativos a padres de Familia. (quienes posean USB O pc)	Capacitar acerca de la Importancia De los Juegos Educativos Interactivos a Comunidad Educativa.	23 al 27 de marzo de 2020.	Director Maestros Padres de Familia Alumnos Maestro/Estudiante PADEP

Elaboración: Fuente Propia

Referencias

- (s.f.). Obtenido de Fuente: Elaboración de Empresarios por la Educación a partir del Portal de estadísticas educativas del Mineduc: estadistica.mineduc.gob.gt/reporte .
- Consejo Nacional de Educación. (2010). GUATEMALA,.
- Diputación de Cáceres . (s.f.). *Planificación, Diseño y Formulación de Estrategias de Desarrollo*. Obtenido de DIP-Cáceres. (s.f.). Planificación, Diseño y Formulación de Estrategias de Desarrollo, Diputación de Cáceres, Área de desarhttp://dl.dip-caceres.es/guias/guia_acogida/index.php?pagina=14
- .Gómez. (2010).
- ¿Conoces cuáles son las etapas de un proyecto?* (s.f.). Obtenido de <https://www.obs-edu.com/int/blog-project-management/etapas-de-un-proyecto/conoces-cuales-son-las-etapas-de-un-proyecto>
- (2008). Obtenido de online, Infocoop.
- Adell, J. (1997). "Tendencias de educación en la sociedad de las tecnologías de la información".
- Aguilar, D. M. (2020). *Repitencia Escolar* . Guatemala.
- Alvarez, J. L. (abril de 2018). *Teoría del Programa y Teoría del Cambio en la Evaluación para el Desarrollo: Una revisión teórico-práctica*. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/324762298_Teoria_del_Programa_y_Teoria_del_Cambio_en_la_Evaluacion_para_el_Desarrollo_Una_revision_teorico-practica
- Ambiente, P. e. (mayo de 2020). *Problemas Educativos*. Obtenido de [https://www.google.com/search?q=Organizaci%C3%B3n+de+las+Naciones+Unidas+para+la+Educaci%C3%B3n%2C+la+Ciencia+y+la+Cultura+\(UNESCO%2C+por+sus+siglas+en+ingl%C3%A9s\)%2C+las+tasas+de+desercici%C3%B3n+antes+de+concluir+la+educaci%C3%B3n+secundaria+oscilan+en+u](https://www.google.com/search?q=Organizaci%C3%B3n+de+las+Naciones+Unidas+para+la+Educaci%C3%B3n%2C+la+Ciencia+y+la+Cultura+(UNESCO%2C+por+sus+siglas+en+ingl%C3%A9s)%2C+las+tasas+de+desercici%C3%B3n+antes+de+concluir+la+educaci%C3%B3n+secundaria+oscilan+en+u)
- Ambiente, P. e. (mayo de 2020). *Problemática Educativa*. Obtenido de <https://www.google.com/search?q=Profesorado+en+Pedagog%C3%ADa+y+T%C3%A9cnico+en+Adm%C3%B3n.+Educativa+con+Orientaci%C3%B3n+en+Medio+Ambiente+Curso%3A+Teor%C3%ADa+Pedagog%C3%B3gi>

ca+del+Nivel+Medio+C%C3%B3digo%3A+APG-
004+Grado%3A+Segundo+III+Ciclo+Clase+02%2F

- Andreu Andrés, M. y. (2000). *Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE*.
Obtenido de <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/665/Guti%C3%83%C2%A9rrezHu%C3%83%C2%A9fanoJohanna.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Anguiano, S. (1999). *Las necesidades y la demanda social*. Obtenido de <http://www.carlosmanzano.net/articulos/Anguiano.html>
- Antunez, S. (septiembre de 2004). *Organización Escolar y Acción Directiva*.
Obtenido de <https://cafge.files.wordpress.com/2015/04/2005-antunez-organ-esc-y-acc-direct.pdf>
- Arenales, O. (2012).
- Armijo, M. (2009). *Definición de las metas - Cepal*. Obtenido de https://www.cepal.org/ilpes/noticias/paginas/0/35060/Definicion_de_MetasMArmijo.pdf
- ASÍ/ES. (2017). Principales Desafíos de la educación en Guatemala.
- Ausubel, D. (1983). *Psicología evolutiva: Un punto de vista cognoscitivo*. México: Ed. Trillas.
- Ausubel, D. P. (1983). *“Psicología evolutiva: Un punto de vista cognoscitivo”*. México: Ed. Trillas.
- Badillo, R. G. (1990). *Saber pedagógico*. Santafé de Bogotá .
- Barrera, J. H. (2005). *Como formular Objetivos de Investigación*. Obtenido de <https://abacoenred.com/wp-content/uploads/2015/10/Como-Formular-Objetivos-de-Investigacion-Hurtado-2005-1.pdf>
- Benítez:, G. S. (11, 2010).
- Bermudez, J. (2013). *Como redactar un Título para un Proyecto*. Obtenido de <https://es.slideshare.net/johanabermudez21/redaccion-de-titulo-de-proyecto>
- Berne. (2004.).
- Bosco, J. (1995). *Schooling and Learning in an Information Society. En U.S. Congress, Office of.*

- Burgos Paniagua, A. &. (2011). *El rezago escolar en el sistema educativo*.
- Cabero, J. (1994). "Nuevas tecnologías, comunicación y educación".
- Canfux, V. (1996). *Tendencias pedagógicas contemporáneas*. Ibagué.
- Castro, E. C. (agosto de 2001). "La superación es personal" . Obtenido de <http://unknown-lasuperacionespersonal.blogspot.com/2011/08/la-desercion-escolar.html>
- CEEM. (s.f.). *Planificación y Elaboración de Proyectos*. Obtenido de <http://agora.ceem.org.es/wp-content/uploads/documentos/proyectos/manualproyectos.pdf>
- CIEN. (2019). *El Sistema Educativo en Guatemala* . Guatemala, .
- CNE. (2010). Consejo Nacional de Políticas Educativas. Guatemala: CNE.
- Consejo Nacional De Educación Gobierno. (2010).
- Díaz, P. B. (mayo de 2010). *DISEÑO DE INDICADORES PARA EL MONITOREO Y EVALUACIÓN DE LA GESTIÓN PÚBLICA*". Obtenido de <https://es.slideshare.net/tarazonajimenez/diseo-de-indicadores-para-el-monitoreo-y-evaluacin-de-la-gestin-publica>
- Díaz, T. C. (2009). *Los desafíos de las TIC para el cambio educativo*. Madrid, *Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI)*. Obtenido de :http://www.oei.es/historico/publicaciones/detalle_publicacion.php?id=10
- DIPLAN. (Julio de 2014). *Guía Conceptual de Planificación y Presupuesto por Resultados*. Obtenido de http://infopublica.mineduc.gob.gt/mineduc/images/5/5f/DIPLAN_DIPLAN_I NCISO5C_201
- Eduotec. (s.f.). *Eduotec*.
- El entorno educativo no es de cuatro paredes | República.gt*. (2017). Obtenido de <https://republica.gt/2017/01/02/el-entorno-educativo-no-es-de-cuatro-paredes/>
- Encuesta Nacional De Salud Materno Infantil. (1995). Obtenido de <https://catalog.ihnsn.org/index.php/catalog/2528/study-description>

- Estrada, A. (Junio de 2020). *La educación en Guatemala*. . Obtenido de from https://issuu.com/adolfoestrada/docs/la_educaci__n_en_guatemala.docx/13
- Farías, M., Fiol, D., Kit, I., & Melgar, S. (2007). *Propuestas para superar el fracaso escolar: ¡Todos pueden aprender!* Argentina.
- Gasparri, E. (agosto de 2015). *Elaboración del Plan de Sostenibilidad para el Proyecto*. Obtenido de https://www.marfund.org/wp-content/uploads/2016/05/011_DocPPT-011-Sostenibilidad.pdf
- Gaynor, G. (1999). *Manual de Gestión en Tecnología. Una estrategia para la competitividad de las empresas*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3217615.pdf>
- gobierno, C. n. (2010).
- Gordillo, I. (2018). *Repitencia Escolar*. Guatemala.
- Harris y Hofer. (s.f.). Congreso Iberoamericano de Ciencia, Tecnología, Innovación y Educación. 2009.
- Hernán, A. E. (2013). *Trayectorias Escolares en la Educación Secundaria*. Obtenido de seer.ufrgs.br/index.php/Polod/article/download/50941/31731
- IEP. (2018). *IEP Instituto Europeo de Posgrado*. Obtenido de FASES DE GESTIÓN DE UN PROYECTO.: <https://www.iep.edu.es/las-fases-de-la-gestion-de-un-proyecto/>
- Illescas, J. (s.f.). *Necesidades y Demandas sociales*. Obtenido de <http://www.josephillescas.com/sociologia/necesidades-y-demandas-sociales/>
- Johanna Gutiérrez Huérfano, C. C. (2016). *LOS JUEGOS INTERACTIVOS COMO ESTRATEGIA LÚDICA PARA FACILITAR LOS*. Obtenido de <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/665/Guti%C3%A9rrezHu%C3%A9rfanoJohanna.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Koontz, H. Y. (1998). *Administración. Una perspectiva Global*. . Obtenido de https://www.google.com/search?rlz=1C1SQJL_esGT838GT838&sxsrf=ALeKk02TTLRvx6OkLQHw96zrQN26kxV42A%3A1597780437760&ei=1TE8X9SHLsGW5gLG2qjoCg&q=Koontz+y+Weihrich+1998%E2%80%9Ces+la+suma+total+de+conocimientos+sobre+la+forma+de+hacer+las+cosas%2C+incluyendo+in

Ley de Educación Nacional. (s.f.). Ley de Educación Nacional(Dto.Legislativo, No.12-91).

(s.f.). *Libro de Actas EOUM Hermana Patricia.*

(s.f.). *Libro de Conocimientos EOUM Hermana Patricia.*

(s.f.). *Libro de Inscripciones EOUM Hermana Patricia.*

Lourau, R. (s.f.). *El Análisis Institucional.* Paraguay: Amorrortu.

M, Esperanza Vera Rodríguez. (s.f.).

Machado Noa, N. (2006). *Dirección Estratégica: Matriz DAFO.* UCLV,. Santa Clara, Cuba.

Magendzo, K. y. (2000). *"Cuando a uno lo molestan...": Un acercamiento a la discriminación en la escuela.* Chile, Santiago: LOM Ediciones/PIIE.

Marqués. (2000). *Los medios didácticos y los recursos educativos.* Obtenido de <https://es.slideshare.net/CarlosCenamorRodriguez/los-medios-didcticos-dr-pere-marqus>

Martinez E, L. (2011.). *Jóvenes Interactivos: Nuevos modos de Comunicación.* Obtenido de <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/665/Guti%C3%A9rezHu%C3%A9rfanoJohanna.pdf?sequence=2&isAllowed=y>

Martínez Sánchez, F. (1996). *"La enseñanza ante los nuevos canales de información"* . Obtenido de <https://rieoei.org/historico/deloslectores/3034Baelo.pdf>

MIJANGOS PAREDES, J. I. (2013). *"Fortalecimiento de capacidades institucionales y comunitarias ... Escuintla". Informe Final de Práctica Profesional Supervisada.* Obtenido de <http://biblio3.url.edu.gt/Tesario/2013/04/06/Mijangos-Jenipher.pdf>

MINEDUC. (s.f.). Obtenido de https://www.mineduc.gob.gt/portal/contenido/menu_lateral/quienes_somos/politicas_educativas/pdf/PLAN-EDUCACION.pdf

MINEDUC. (2016). *"Plan Estratégico de Educación 2016-2020".*

Mineduc. (2016). *Resultados de Evaluación de Graduandos 2016.*

- Morduchowicz, A. (2006). *Los indicadores educativos y las dimensiones que los integran*. Buenos Aires: IIPE–UNESCO.
- Mortimore. (1998). Obtenido de Other <https://doi.org/10.1177/136548029803010101>
- Nacional., Instituto Politécnico. (2002). *Metodología para el análisis FODA*. Distrito Federal, Mexico.: Dirección de Planeación y Organización.
- Nelson, D. (agosto de 2012). “*Deserción Escolar*” . Obtenido de <http://www.monografias.com/trabajos14/desercionescolar/desercionescolar.shtml>.
- Ocaña, A. O. (diciembre de 2013). *MODELOS PEDAGÓGICOS Y TEORÍAS DEL APRENDIZAJE*. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/315835198_Modelos_Pedagogicos_y_Teorias_del_Aprendizaje/link/58eafa4ca6fdccb4a834f29c/download
- Ochoa, R. F. (1994). *Hacia una pedagogía del conocimiento* . Santafé de Bogotá.
- OEI. (2018). “*Estudio sobre la inclusión de las TIC....*”
- Ogawa, R. &. (1998). *Educational indicators: What are they? How Can Schools and Schools Districts Use Them?*. . California: California Educational Research Cooperative. Obtenido de <http://www.eric.ed.gov/PDFS/ED432811.pdf>
- Ortiz, A. L. (2005: 2).
- OVALLOS, D. P. (diciembre de 2017). *USO PEDAGÓGICO DE TECNOLOGÍAS Y MEDIOS DE COMUNICACIÓN Exigencia constante para docentes y estudiantes*.
- Palomino N., W. (s.f.). “*Teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel*”, . Obtenido de wpnoa@latinmail.com
- Pérez, W. y. (2009). *La Sociedad de la Información en América Latina y el Caribe. Desarrollo de las tecnologías y tecnologías para el desarrollo*. Chile: CEPAL.
- Piaget, J. (1969). *Psicología y Pedagogía*. Barcelona.
- Planificación y priorización, ¿para qué?* (s.f.). Obtenido de <http://www.rayhumancapital.com/wp-content/uploads/2014/11/gestion-del-tiempo.jpg>

- ptardilaq. (2011). *Identificación de problemas*. Obtenido de <https://es.slideshare.net/ptardilaq/i-identificacin-de-un-problema>
- Revuelta. (2004).
- Reyes de Marín, M. A. (2009). *Informe de primer año de ejecución del Programa de Educación*.
- Riquelme, M. (mayo de 2020). *¿Que es la justificación de un proyecto? - Web y Empresas*. Obtenido de <https://www.webyempresas.com/justificacion-de-un-proyecto/>
- RODRÍGUEZ GONZÁLEZ, R. H. (2007). *Cómo planificar asignaturas para el aprendizaje de competencias*. Obtenido de <https://rieoei.org/historico/documentos/rie47a09.pdf>
- Rodríguez, R. (2007).
- Rousseau Jean Jaques. (1990). *El Contrato Social*, Espasa-Calpe. México.
- Ruiz Morón, D. &. (2008). La extraedad como factor de segregación y exclusión.
- Ruiz, D. (2007). La extraedad escolar ¿una anomalía social? . Venezuela: Universidad de Los Andes.
- Ruiz, L. R. (s.f.). *Descripción del Problema de investigación*. - *Eumed.net*. Obtenido de <http://www.eumed.net/libros-gratis/2007b/283/79.htm>
- Sabine George, H. (1994). *Historia de la Teoría Política*, 3º Edición, FCE.
- Salgado, J. G. (2007). *Análisis situacional. Capítulo II*.
- Savater. (1997). The Super Organic de Alfred L. Kroeber.
- Scheerens, G. y. (2005). *Educational Evaluation, Assessment, and monitoring. A Systemic Approach*. Taylor & Francis e-Library. Obtenido de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-109X2010000200005
- SEGEPLAN. (2016). *“Política General de Gobierno 2016-2020”*.
- Sistema de Registros Educativos*. (2019).
- Sistema Nacional de Indicadores Educativos*. (MARTES 16 de JULIO de 2019). Obtenido de <http://estadistica.mineduc.gob.gt/>

- Tazza Matta, R. (s.f.). *Taller de Planificación estratégica. Educación a distancia*. Obtenido de Taller de Planificación estratégica. Educación a distancia.: <https://fernandoburbanopaz.jimdo.com/app/download/13183065330/taller>
- Teresa González-Ramírez, I. G.-L.-G. (s.f.). *La definición de los objetivos de investigación*. Obtenido de https://bib.us.es/educacion/sites/bib3.us.es.educacion/files/poat2016_2_3_2_objetivos_de_investigacion.pdf
- Terigi, F. (2006). *Diez Miradas sobre la Escuela Primaria*. A. Buenos Aires, Argentina: 1a. edición. Siglo Editores Argentina S.A.
- Torres Romero, J. (2009). *La discriminación en la escuela*. México: CONAPRED.
- UNAD. (2020). *Líneas de acción. Universidad Nacional y Abierta a Distancia*. Obtenido de Colombia. En: <https://vider.unad.edu.co/index.php/vider-lineas-de-accion>
- Valdés, L. (2000). *El sistema tecnológico en las organizaciones y su*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3217615.pdf>
- Villadelobos, M. (febrero de 2001). *“Psicología de la educación para padres y profesionales”*. Obtenido de <http://www.psicopedagogia.com/definicion/desercion%20escolar>
- Villalever, G. (1997). *“La persona humana”*. México:: Lucas Morea - Sinexi, S.A.
- Vopel, K. (2000). *Juegos de interacción para niños y preadolescentes*. Obtenido de <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/665/Guti%C3%83%C2%A9rrezHu%C3%83%C2%A9fanoJohanna.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Vygotsky, L. (1993). *Pensamiento y lenguaje*. Editorial Paidós. España.
- Zita, A. (2019). *Objetivos de la investigación*. Obtenido de <https://www.todamateria.com/objetivos-de-la-investigacion/>
- Zubiria Remy, H. D. (2004). *El constructivismo en los procesos de enseñanza aprendizaje en el Siglo XXI*. Obtenido de https://www.google.com/search?rlz=1C1SQJL_esGT838GT838&sxsrf=ALeKk01lefxePHaR_r8bV-u4OA0H2ThDig%3A1597785925159&ei=RUC8X5mtCYaD5wKC478Q&q=Los+juegos+de+uso+sencillo%2C+en+el+que+los+participantes+interact%C3%BAan+con+su+ordenador%2C+a+la+par+que+aprenden+

Zubiría, J. D. (1994). *Tratado de Pedagogía Conceptual: Los modelos pedagógicos*. Santafé de Bogotá: Fondo de Publicaciones Bernardo Herrera Merino.

Anexos

Guía de Juegos Interactivos Educativos como Estrategia Lúdica para el Aprendizaje



PROGRAMA ACADÉMICO DE
DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE

Universidad de San Carlos de Guatemala
Escuela de Formación de Profesores de Enseñanza Media

Guía de Juegos Interactivos Educativos como Estrategia Lúdica para el Aprendizaje.

Proyecto de Mejoramiento Educativo realizado en Escuela Oficial Urbana Mixta “Hermana Patricia” ubicada en Colonia Hermana Patricia, Barrio El Mitchal, del municipio de Morales departamento de Izabal.

Sara Patricia Ovando Salguero

Licda. Marta Julia Ovando Salguero

Asesora PME

Morales, Izabal. Mayo del 2020

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
COMPETENCIAS APLICADAS EN EL PROYECTO DE MEJORAMIENTO EDUCATIVO SEGÚN EL CNB	3
1.1 Competencias Marco:	3
1.2 Competencias Eje:	3
1.3 Competencias de Área:.....	5
1.4 Competencias de Grado:	6
SOFTWARE EDUCATIVO LIBRE	15
2.1 ¿Que enseña el software libre?	15
2.2 Tipos de Software Educativo	16
2.3 Tipos de Software Educativos Libres según Modo De Funcionamiento	16
2.4 Ventajas	17
2.5 Características principales del Software Educativo.....	18
JUEGOS EDUCATIVOS INSTALADOS	19
3.1 Gcompris.....	19
.....	20
3.2 Childsplay	20
3.5 Celestia	24
3.6 Seterra	25
INSTALADORES DE SOFTWARE	26
4.1 Instalación de Software Educativo	26
4.2 Iconos y Link de Instaladores de Software Educativo	28
CONCLUSIONES	30
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	31

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Competencias Eje	4
Tabla 2 Competencias de Área Primer Ciclo	5
Tabla No. 3 Competencias de Área Segundo Ciclo	6
Tabla 4 Competencias de Grado 1er. Ciclo	7
Tabla 5 Competencia de Grado 2do. Ciclo	10

ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen No. 1 Ícono Software Gcompris	19
Imagen No. 2 Ícono Software Childsplay	20
Imagen No. 3 Ícono Software OMNITUX	21
Imagen No. 4 Ícono Software Sebran	22
Imagen No. 5 Ícono Software Celestia	24
Imagen No. 6 Ícono Software Seterra	25

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo contiene un aporte significativo para todo educador que necesita herramientas para la Enseñanza de la Educación Tecnológica, como estudiante y educadora me enfoque en desarrollar herramientas para las áreas principales en los niveles, pre - primario y primario esperando con ello contribuir a mejorar el Proceso Enseñanza Aprendizaje de mi comunidad educativa, esperando que la calidad educativa sea mejorada, espero que el lector comprenda la importancia de la educación tecnológica en el desarrollo integral del niño y la niña en sus primeros años de estudio, hago referencia a cómo aprovechar los recursos con los que mi escuela cuenta en la actualidad, en el presente informe desarrolle desde el contexto educativo, un marco epistemológico que contiene aspectos culturales y sociológicos importantes de mi comunidad educativa, así mismo, actores potenciales directos e indirectos para poder darle vida a mi Proyecto de Mejoramiento Educativo denominado **Juegos Interactivos Educativos como Estrategia Lúdica para el Aprendizaje.**

Tomando como base indicadores de resultados de 5 años atrás y Las Políticas Educativas específicamente en la **Política de Calidad:** Mejoramiento de la calidad del proceso educativo para asegurar que todas las personas sean sujetos de una educación pertinente y relevante, dando cumplimiento a su **Objetivo Estratégico:** “Contar con diseños e instrumentos curriculares que respondan a las características y necesidades de la población y a los avances de la ciencia y la tecnología”. (CNE, 2010), aprovechando las Herramientas Tecnológicas que el Ministerio de Educación ha puesto a nuestro alcance a través de **La Estrategia Tecnología 360°** y así mismo las demandas que actualmente tenemos como Comunidad Educativa. **No se encuentran elementos de tabla de ilustraciones.**

Mi objetivo principal es dar a conocer la importancia del uso de herramientas tecnológicas y demostrar la importancia del desarrollo de habilidades y capacidades en nuestros niños y niñas que son el futuro de nuestro país, tengo la plena convicción que mi proyecto de Mejoramiento Educativo será de beneficio no sólo para mi establecimiento, sino un aporte para todo aquel docente que tenga la oportunidad de conocerlo y aplicarlos en las aulas de nuestro municipio.



COMPETENCIAS APLICADAS EN EL PROYECTO DE MEJORAMIENTO EDUCATIVO SEGÚN EL CNB

1.1 Competencias Marco:

Constituyen los grandes propósitos de la educación y las metas a lograr en la formación de los guatemaltecos y las guatemaltecas. Reflejan los aprendizajes de contenidos (declarativos, procedimentales y actitudinales) ligados a realizaciones o desempeños que los y las estudiantes deben manifestar y utilizar de manera pertinente y flexible en situaciones nuevas y desconocidas, al egresar del Nivel Medio. En su estructura se toman en cuenta tanto los saberes socioculturales de los Pueblos del país como los saberes universales. (CNB, 2007)

La Competencia Marco aplicada al proyecto de Mejoramiento Educativo es:

5. Aplica los saberes, la tecnología y los conocimientos de las artes y las ciencias, propias de su cultura y de otras culturas, enfocadas al desarrollo personal, familiar, comunitario, social y nacional.

1.2 Competencias Eje:

Señalan los aprendizajes de contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales ligados a realizaciones y desempeños que articulan el Curriculum con los grandes problemas, expectativas y necesidades sociales; integrando, de esta manera, las actividades escolares con las diversas dimensiones de la vida cotidiana. Contribuyen a definir la pertinencia de los aprendizajes. (CNB, 2007)

Tabla 54 Competencias Eje

Eje de la Reforma	Eje del Curriculum	Componentes de los Ejes
<p>Ciencia y tecnología</p> <p>Se denomina tecnología a toda creación humana útil para la realización de cualquier actividad, meta o proyecto, a partir del conocimiento experiencial o sistemático formal. La tecnología puede ser material como las máquinas, herramientas y utensilios, o intelectual como las formas de hacer las cosas, de comportarse o de relacionarse con los demás.</p> <p>Está orientado a fortalecer la curiosidad, la investigación y la inquietud por encontrar respuestas tecnológicas pertinentes a la realidad del entorno y mejorar las condiciones de vida escolar, familiar, laboral y productiva, valorando la propia creatividad, los recursos tecnológicos del entorno, así como los que ha generado la humanidad a lo largo de su historia</p>	<p>Desarrollo Tecnológico</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Manejo pertinente de la tecnología <p>Facilita el desarrollo de capacidades para la adaptación y creación de tecnología propia, con criterios de pertinencia y calidad. Para ello, desarrolla conocimientos sobre los tipos de tecnología propia y foránea y sus formas de aplicación a la solución de diversas situaciones cotidianas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Manejo de información. <p>Orienta la toma de decisiones teniendo como base la información que posee.</p>

Fuente: CNB Nivel Primario

1.3 Competencias de Área:

Comprenden las capacidades, habilidades, destrezas y actitudes que las y los estudiantes deben lograr en las distintas áreas de las ciencias, las artes y la tecnología al finalizar el nivel. Enfocan el desarrollo de aprendizajes que se basan en contenidos de tipo declarativo, actitudinal y procedimental, estableciendo una relación entre lo cognitivo y lo sociocultural. (CNB, 2007)

Tabla 55 Competencias de Área Primer Ciclo

PRIMER CICLO	
AREA	COMPETENCIA
Comunicación y Lenguaje L1	Utiliza el lenguaje oral y escrito como instrumento para el aprendizaje, la investigación y la generación de conocimientos en su vida cotidiana.
Comunicación y Lenguaje L2	Utiliza el lenguaje oral y escrito como instrumento para la comunicación, el aprendizaje, la investigación y la generación de conocimientos.
Comunicación y Lenguaje L3	Utiliza los conocimientos y las experiencias previas con otras lenguas que le facilitan el desarrollo progresivo de estrategias de aprendizaje significativo y cooperativo.
Matemáticas	Establece relaciones entre los conocimientos y tecnologías propias de su cultura y las de otras culturas.
Medio Social y Natural	Utiliza los aportes de la ciencia y la tecnología al ubicarse en el tiempo y el espacio y explica la relación y el movimiento de la tierra en el sistema solar identificándolo como un macro sistema.
Expresión Artística	Aplica códigos estéticos y técnicos: musicales, gráfico plásticos, teatrales, kinestésicos y audiovisuales en la práctica cotidiana
Formación Ciudadana	Promueve relaciones enmarcadas en la cultura de paz, los Derechos Humanos y la democracia para fortalecer las relaciones de calidad en diversos espacios.

Fuente: CNB Nivel Primario

Tabla No. 56 Competencias de Área Segundo Ciclo

SEGUNDO CICLO	
AREA	COMPETENCIA
Comunicación y Lenguaje L1	Utiliza el lenguaje oral y escrito como instrumento para el aprendizaje, la investigación y la generación de conocimientos en su vida cotidiana.
Comunicación y Lenguaje L2	Utiliza el lenguaje oral y escrito como instrumento para la comunicación, el aprendizaje, la investigación y la generación de conocimientos.
Comunicación y Lenguaje L3	Utiliza los conocimientos y las experiencias previas con otras lenguas que le facilitan el desarrollo progresivo de estrategias de aprendizaje significativo y cooperativo.
Matemáticas	Establece relaciones entre los conocimientos y tecnologías propias de su cultura y las de otras culturas.
Ciencias Naturales y Tecnología	.
Expresión Artística	Aplica códigos estéticos y técnicos: musicales, gráfico plásticos, teatrales, kinestésicos y audiovisuales en la práctica cotidiana
Formación Ciudadana	Promueve relaciones enmarcadas en la cultura de paz, los Derechos Humanos y la democracia para fortalecer las relaciones de calidad en diversos espacios.

Fuente: CNB Nivel Primario

1.4 Competencias de Grado:

Son realizaciones o desempeños en el diario quehacer del aula. Van más allá de la memorización o de la rutina y se enfocan en el “Saber hacer” derivado de un aprendizaje significativo.

El Proyecto de mejoramiento Educativo se adecua a la mayoría de las áreas de estudio, pero por el propósito específico de esta investigación señalamos las siguientes competencias:

Tabla 57 Competencias de Grado 1er. Ciclo

Fuente: CNB Nivel Primario

PRIMER CICLO				
AREA	GRADO	COMPETENCIA	INDICADOR DE LOGRO	CONTENIDOS
Comunicación y Lenguaje L1	1º.	8. Expresa por escrito sus sentimientos, emociones y pensamientos y experiencias.	8.1. Expresa por escrito su percepción de las características de personas, objetos, animales y plantas.	8.1.1. Elaboración de dibujos para expresar ideas con respecto a personas, objetos, animales y plantas 8.1.2. Descripción de características de los personajes incluidos en sus dibujos.
	2º.	8. Utiliza el lenguaje oral y escrito para adquirir información con respecto a los elementos de la vida cotidiana.	8.1. Utiliza diferentes estrategias del lenguaje oral para adquirir información en eventos de la vida cotidiana.	8.1.1. Formulación de preguntas para definir la información que recibe. 8.1.2. Interpretación y reproducción oral de lo escuchado por medios de comunicación auditiva: radio, teléfono, casetes, entre otros.
	3º.	8. Aplica las herramientas del lenguaje oral y escrito además de recursos diversos en la investigación y en la generación de nuevos conocimientos.	8.1. Aplica herramientas del lenguaje oral y escrito para obtener información en tareas de investigación.	8.1.2. Utilización de normas de cortesía en forma oral y escrita para solicitar y agradecer información. 8.1.3. Expresión de acuerdo o desacuerdo ante la información recibida.

				8.1.4. Expresión precisa de lo escuchado a través de medios de comunicación auditiva: teléfono, radio, casetes, entre otros y lo leído en resúmenes, informes, artículos, entre otros.
Matemáticas	1º.	7. Construye nuevos conocimientos a partir de nuevos modelos de la ciencia y la cultura.	7.2. Describe la duración de eventos cotidianos (horas, días).	7.2.1. Lectura del reloj (hora en punto, media hora). 7.2.2. Relación de actividades cotidianas con el conocimiento del tiempo.
	2º.	7.Utiliza nuevos conocimientos a partir de nuevos modelos de la ciencia y la cultura	7.4. Utiliza diferentes unidades de medida para describir momento en que ocurre un evento o suceso.	7.4.1. Lectura del reloj (en punto, cuarto de hora antes y después, media hora). 7.4.2. Ubicación temporal de diferentes actividades que se realizan en la vida cotidiana (utilización de horas y días).
	3º.	7. Aplica nuevos conocimientos a partir de nuevos modelos de la ciencia y la cultura.	7.6. Calcula el tiempo de duración de diferentes actividades que se realizan en la vida cotidiana.	7.6.1. Lectura del reloj en minutos y horas. 7.6.2 Estimación y medición de tiempo de un evento. 7.6.3. Establecimiento de equivalencia entre días, semanas, meses, años, décadas y siglos.

Medio Social y Natural	1º.	6. Relaciona los movimientos y composición de la tierra con los fenómenos naturales y su incidencia en la sociedad.	6.1. Identifica el día y la noche, las estaciones y las épocas del año, como fenómenos naturales asociados a los movimientos de la tierra.	<p>6.1.1. Identificación del día y la noche como fenómenos naturales que resultan del movimiento de rotación de la tierra.</p> <p>6.1.2. Identificación de las posiciones temporales del sol y de la luna durante el día y la noche.</p> <p>6.1.3. Identificación de las estaciones del año como fenómenos naturales que resultan del movimiento de traslación de la tierra.</p> <p>6.1.4. Descripción de las capas de la tierra: atmósfera, litósfera e hidrósfera.</p>
	2º.	6. Explica la importancia de los puntos de referencia y los movimientos de la tierra para su ubicación en el tiempo y en el espacio.	6.2. Describe la influencia de los movimientos de la tierra en la definición del tiempo y ocupaciones de los habitantes.	<p>6.2.2. Descripción del Sistema Solar: el Sol, la Luna y la Tierra.</p> <p>6.2.4. Identificación del orden y de las características específicas que muestran los planetas del Sistema Solar.</p>
	3º.	6. Explica la relación del sol, las estrellas y los planetas con los fenómenos naturales y sociales, su influencia en medio ambiente teniendo en cuenta los aportes de la ciencia y la tecnología.	6.2. Describe la influencia de los movimientos de la tierra en la definición del tiempo, el clima, cultivos y ocupaciones de los habitantes de su comunidad y región.	<p>6.2.1. Descripción del universo: el Sol, la Tierra, la Luna, las estrellas y los planetas.</p> <p>6.2.2. Descripción de la influencia del Sol y la Luna en los fenómenos y procesos naturales.</p>

Tabla 58 Competencia de Grado 2do. Ciclo

Fuente: CNB Nivel Primario

SEGUNDO CICLO				
AREA	GRADO	COMPETENCIA	INDICADOR DE LOGRO	CONTENIDOS
Comunicación y Lenguaje L1	4º.	1. Interpreta mensajes escuchados en diferentes situaciones de comunicación social. 8. Organiza la información de acuerdo con las características estructurales, formales y de contenido de diferentes tipos de texto.	1.2. Demuestra comprensión de la información contenida en mensajes recibidos por medios audiovisuales: el teléfono, la radio, la televisión, entre otros 8.2. Utiliza tecnología de uso frecuente en el ambiente para obtener información.	1.2.1. Análisis de la función del mensaje en el acto comunicativo: expresar estados de ánimo, informar, entretener, entre otros. 8.2.1. Reconocimiento de fuentes tecnológicas de consulta: internet, buscadores y otros recursos audiovisuales de información.
	5º.	8. Utiliza estrategias que le permiten organizar la información esencial de fuentes escritas y tecnológicas.	8.3 Utiliza los recursos tecnológicos apropiados para apoyar la presentación de la información en forma creativa.	8.3.1. Manejo de las características físicas y de contenidos de fuentes documentales y materiales tecnológicos. 8.3.2. Utilización de fuentes tecnológicas de consulta: internet, buscadores y otros recursos audiovisuales de información de acuerdo al contexto.
	6º.	8. Elabora textos de apoyo integrando datos	8.3. Utiliza los recursos	8.3.1. Identificación de las fuentes tecnológicas de

		obtenidos en las fuentes de información para la realización de actividades y tareas de aprendizaje.	tecnológicos apropiados para apoyar la presentación de la información en forma creativa.	información: internet, buscadores y otros recursos audiovisuales. 8.3.2. Presentación de la información por medio de organizadores gráficos y mapas conceptuales. 8.3.3. Procesamiento de la información mediante formatos, modelos de recopilación de información, apuntes, cuadros, organizadores gráficos.
Matemáticas	4º.	7. Establece relaciones entre los conocimientos y tecnologías, propias de su cultura y las de otras culturas.	7.3. Utiliza diferentes unidades para establecer peso, capacidad y temperatura.	7.3.2. Establecimiento de equivalencias entre onzas, libras, arrobas y quintales. 7.3.3. Estimación de capacidad utilizando litro y mililitro. 7.3.4. Establecimientos de equivalencias entre las medidas de temperatura: centígrados y Fahrenheit.
	5º.	7. Utiliza los conocimientos y las tecnologías propias de su cultura y las de otras culturas para resolver problemas de su entorno inmediato.	7.4. Utiliza diferentes unidades de tiempo para referirse a eventos o sucesos	7.4.2. Organización de actividades en cronogramas. 7.4.3. Cálculo de la duración de un evento o suceso. 7.4.4. Cálculo de sumas, restas, multiplicaciones y divisiones utilizando diferentes unidades de tiempo

	6º.	7. Aplica los conocimientos y las tecnologías propias de la cultura y de otras culturas para impulsar el desarrollo personal, familiar y de su comunidad.	7.3. Describe aplicaciones del calendario maya agrícola y sagrado	7.3.1. Cálculo de la cuenta larga (K'ím, Winal, Tun, K'atun, Baktun) para diferentes fechas del gregoriano. 7.3.2. Investigación de aplicaciones prácticas del calendario agrícola y sagrado de la Cultura Maya.
Ciencias Naturales y Tecnología	4º.	8. Utiliza la tecnología de su cultura y de otras culturas en la investigación.	8.2. Utiliza eficientemente la tecnología en el proceso de experimentación.	8.3.1. Utilización de modelos para ilustrar los resultados de la investigación.
	5º.	8. Explica el mejoramiento de los resultados de la investigación científica en función del uso de tecnología apropiada.	8.1. Utiliza la información obtenida durante la observación para predecir posibles resultados.	8.1.3. Utilización de la tecnología (manejo de información e instrumentalización) en la investigación.
	6º.	8. Realiza la experimentación a partir del uso de la tecnología a su alcance, dentro de un proceso de investigación.	8.1. Utiliza la información obtenida durante la observación para predecir posibles resultados	8.1.3. Utilización de la tecnología (manejo de información e instrumentalización) en la investigación.
Productividad y Desarrollo	4º.	3. Identifica la presencia de tecnología como alternativa innovadora para la solución de problemas de su entorno inmediato.	3.2. Utiliza los elementos tecnológicos materiales e intelectuales propios de la familia y comunidad en acciones de la vida cotidiana.	3.2.1. Clasificación de la tecnología empleada en su comunidad. 3.2.2. Explicación de la evolución de la tecnología en su comunidad. 3.2.3. Inferencias de la tecnología proveniente de

				<p>otras culturas existentes en el país.</p> <p>3.2.4. Disposición de seguir instrucciones para el uso adecuado y pertinente de tecnología con la que se relaciona.</p>
	5º.	3. Aplica los principios de la ciencia y la tecnología relacionados con los saberes de su cultura, en la realización de actividades productivas.	3.2. Describe las relaciones entre los principios científicos y los tipos de tecnología existentes en el entorno.	<p>3.2.1. Diferenciación entre ciencia y tecnología.</p> <p>3.2.2. Ubicación de fuentes de información que explican conceptos, experiencias o estudios vinculados a la tecnología y su incidencia en la humanidad.</p> <p>3.2.3. Identificación de la influencia de la ciencia en los avances tecnológicos.</p> <p>3.2.4. Aplicación de la información tecnológica en la vida cotidiana y en la toma de decisiones.</p> <p>3.3.1. Descripción de las características y del funcionamiento de tecnología utilizada en la comunidad: telares, cultivo de maíz, informática, medios de comunicación, medios de transporte, etc.</p>

			<p>3.3. Propone eventuales innovaciones en el uso de la tecnología existente en la comunidad</p>	<p>3.3.2. Diferenciación entre la tecnología utilizada en el trabajo de una persona y la tecnología utilizada en la realización de proyectos productivos ejecutados por varias personas.</p> <p>3.3.3. Utilización de la tecnología presente en el contexto para el desarrollo personal, familiar y comunitario.</p> <p>3.3.4. Promoción de la competitividad laboral y productiva basada en el uso de la tecnología.</p>
6°.	3. Describe los beneficios generados por el uso de la tecnología para el desarrollo de los Pueblos de Guatemala y el cuidado del medio ambiente.	<p>3.1. Describe cómo la investigación científica aporta a la tecnología.</p> <p>3.2. Investiga la importancia de la tecnología que emplean las diferentes culturas.</p>	<p>3.1.1. Interés por conocer tecnología que podría contribuir al desarrollo de la comunidad.</p> <p>3.2.1. Clasificación de los inventos tecnológicos de las diferentes culturas a nivel nacional y mundial, haciendo énfasis en los que se relacionan con su vida cotidiana.</p>	



SOFTWARE EDUCATIVO LIBRE

SOFTWARE EDUCATIVO LIBRE

Para (Sabrina, 2020) El software educativo libre es un programa informático que se emplea para educar al usuario.

También lo define software educativo es una herramienta pedagógica o de enseñanza que, por sus características, ayuda a la adquisición de conocimientos y al desarrollo de habilidades, es un programa informático cuyo objetivo principal es la enseñanza o el autoaprendizaje. (Sabrina, 2020)

El Proyecto de Mejoramiento Educativo denominado “Juegos Interactivos Educativos como Estrategia Lúdica para el Aprendizaje”, se ha ejecutado en las Computadoras del Centro Educativo a través de Software Educativos de Uso Libre por lo que se hace mención en la presente guía de que son, los tipos, características y ventajas de estos.

Están diseñados para que los usuarios accedan de forma libre y gratuita sin utilizar licencias, hay una gran variedad de estas herramientas. (Sabrina, 2020)

2.1 ¿Que enseña el software libre?

Actualmente existen proyectos, encaminados a transformar los paradigmas educativos, incorporando las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en las instituciones educativas a través del uso potencial del software libre.

- Con el software libre podemos enseñar:
- Que hay muchas cosas por crear
- A plantearnos retos
- A cooperar con la comunidad local
- Libertad de elección
- A aprender de otros
- A propagar libremente el conocimiento
- A no discriminar
- A trabajar en equipo
- A investigar y aprender

2.2 Tipos de Software Educativo

2.2.1 Ejercitación:

Estos permiten al estudiante reforzar conocimientos adquiridos con anterioridad, llevando el control, los errores y llevando una retroalimentación positiva.

2.2.2 Tutoriales:

Son aquellos que transmiten el conocimiento al estudiante a través de pantallas que le permiten aprender a su propio ritmo, pudiendo volver sobre cada concepto cuantas veces desee.

2.2.3 Juegos Educativos:

Proponen a través de un ambiente lúdico interactivo, el aprendizaje, obteniendo el usuario puntaje por cada logro o desacierto.

Los Software Educativos Libres que se implementaron en el Laboratorio de Computación que es parte de la Estrategia Tecnología 360° del Ministerio de Educación, fueron los Juegos Educativos.

2.3 Tipos de Software Educativos Libres según Modo De Funcionamiento

- Aplicaciones de escritorio
- Aplicaciones de web
- Tipos de software educativo según su utilidad
- Para uso a través de la web
- Plataformas educativas
- Para uso local (PC, aula)
- Creación de objetivos educativos
- Ofimática y tratamiento de imágenes

Según el Modo de funcionamiento, el tipo de Software que se empleó es como Aplicaciones de Escritorio y para Uso Local (pc del Centro de Cómputo).



2.4 Ventajas

2.4.1 Crear personas libres, independientes y críticas.

El uso de programas con licencia gratuita elimina la dependencia y ofrece libertad para elegir el programa que más nos agrada y que mejor se adapte a nuestras necesidades.

2.4.2 Facilita que los alumnos trabajen en casa con las mismas herramientas que utilizan en la escuela, de forma legal.

Es posible descargar de manera gratuita y completamente legal los programas de software libre con que se trabaja en la escuela para que los estudiantes puedan continuar realizando sus tareas en casa.

2.4.3 Ofrece mayor seguridad.

Dificulta el ataque de terceros y la afectación por virus comunes en otros sistemas operativos.

2.4.4 Crea comunidades para compartir conocimiento.

Al compartir material educativo libre estamos compartiendo conocimiento y formando comunidades de aprendizaje en las que se valoran las experiencias de éxito.

2.4.5 Permite profundizar en la informática.

El software libre permite que los estudiantes conozcan cómo trabajan los programas y fomenta el interés, la investigación y el aprendizaje de nuevos conceptos en el campo de la informática.

2.4.6 Permite el trabajo en cualquier entorno.

Trabajando en entornos de software libre, más que enseñar a utilizar un producto se enseña a utilizar una tecnología, por lo que el estudiante estará preparado para utilizar otros entornos cuando sea necesario.

2.5 Características principales del Software Educativo

Las principales características del software educativos son:

2.5.1 Uso didáctico:

El software educativo son materiales elaborados con una finalidad didáctica.

2.5.2 Utilizan el ordenador:

Se utiliza como soporte en el que los alumnos realizan las actividades propuestas por el software.

2.5.3 Individualizan el trabajo:

Se adaptan al ritmo de trabajo de cada estudiante y pueden adaptar sus actividades según las actuaciones de los alumnos.

2.5.4 Interactivos:

Contestan inmediatamente las acciones de los estudiantes y permiten un diálogo y un intercambio de informaciones entre el ordenador y éstos.

2.5.5 Fáciles de usar:

Se necesitan conocimientos informáticos mínimos para utilizar la mayoría de estos programas, aun cuando cada programa tiene reglas de funcionamiento que es necesario conocer. (Guanotuña, 2015)

JUEGOS EDUCATIVOS INSTALADOS

3.1 Gcompris

Imagen No. 1 Ícono Software Gcompris



(Gcompris, s.f.)

3.1.1 Descripción:

Gcompris es un conjunto de programas educativos de alta calidad que contiene un gran número de actividades para niños entre 2 y 10 años. La aplicación incluye pruebas de todo tipo: inteligencia, habilidad, estrategia reflejos, matemáticas, ciencia. Algunas actividades están orientadas a juegos, pero siguen siendo educativas.

3.1.2 Categorías de Actividades:

Esta es una lista de categorías de actividades con algunos ejemplos:

- Descubriendo la computadora: teclado, ratón, pantalla táctil...
- Lectura: letras, palabras, práctica de lectura, escritura de texto...
- Aritmética: números, operaciones, memoria en tablas, enumeración, tabla de doble entrada...
- Ciencia: esclusa de canal, el ciclo del agua, energía renovable...
- Geografía: países, regiones, cultura...
- Juegos: ajedrez, memoria, alinear 4, juego del ahorcado, tres en raya...
- Otros: colores, formas, alfabeto Braille, aprender a decir la hora...

En la actualidad, Gcompris ofrece más de 100 actividades y hay más en desarrollo. Gcompris es software libre, por lo que tiene la posibilidad de adaptarlo a sus necesidades, de mejorarlo y, lo más importante, de compartirlo con niños de todo el mundo.

El proyecto Gcompris está patrocinado y desarrollado por la comunidad KDE. (Murillo, 2009)



3.2 Childsplay

Imagen No. 2 Ícono Software Childsplay



Fuente: (<https://systemnor.wordpress.com/tag/childsplay/>)



3.2.1 Descripción:

Es un entorno de juegos educativos para aprender jugando, enfocado a niños y niñas de edades tempranas. El paquete incluye divertidos juegos clásicos en este caso adaptados para que sean educativos, en los cuales los infantes pueden practicar vocabulario, ejercicios para el uso del teclado y el manejo del mouse. Memoria de letras, números, colores, sonidos y formas. Contiene diferentes niveles en cada juego lo cual es muy práctico cuando hay niños de diferentes edades y capacidades. (Hernández, 2013)

Childsplay ofrece varias funciones para usuarios y desarrolladores de actividades:

3.2.2 Categoría de Actividades:

- Actividades de memoria auditiva y visual.
- Actividades para que los niños aprendan a emplear el ratón y el teclado.
- Operaciones matemáticas sencillas.
- Actividades lúdicas como rompecabezas, ping-pong, pacman y billar.
-

3.3 OMNITUX

Imagen No. 3 Ícono Software OMNITUX



Fuente: (<https://omnitux.uptodown.com/windows>)

3.3.1 Descripción:

Es un programa para que los niños se diviertan y aprendan jugando.

- Posee varios niveles de complejidad.
- Tiene una buena definición y calidad en la imagen.
- Posee una amplia variedad de juegos de diferentes áreas.

3.3.2 Categoría de Actividades

Este juego posee 9 tipos de actividades diferentes que son:

- Manipulación del ratón
- Asociaciones
- Memorización de cartas
- Rompecabezas o puzle
- Diferencias
- Números
- Escritura
- Arte
- Geografía (Nelita, 2012)

3.4 Sebran ABC

Imagen No. 4 Ícono Software Sebran



(SEBRAN'S ABC, 2018)



3.4.1 Descripción:

Sebran ABC es un software educativo que está pensado para desarrollar habilidades de niños de 6 a 9 años aproximadamente. En él encontrarás una gran variedad de actividades relacionadas a prácticas del lenguaje, matemáticas y lógicas.

En Sebran ABC vas a encontrar juegos super divertidos de las áreas nombradas anteriormente. Es importante saber que el nivel de dificultad va a ir variando según las habilidades de aprendizaje de cada niño de Preescolar o Primaria.

3.4.2 Categoría de Actividades

- **Prácticas del Lenguaje, para desarrollar habilidades lecto-escritoras:** Ahorcado, lluvia de letras, Completar palabras, asociar palabras con dibujo.
- **Matemáticas:** Sumas y Restas, Lluvia de sumas, ¿Cuántos hay?,
- **Lógica:** memoria y deducción, identificación de dibujo y palabra.
- **Informática:** uso del mouse para desarrollar habilidades motrices y el teclado para lecto-escritura.

3.4.3 Objetivos:

Cabe destacar que el objetivo de Sebran, estimula la comprensión lectora, la producción textual utilizando el teclado. También el análisis y los procesos matemáticos a través de los diferentes juegos de matemática-lógica.

3.4.4 Qué esfuerzos cognitivos están presentes en Sebran ABC

Los esfuerzos cognitivos que podemos encontrar en este software educativo son los siguientes:

- Resolución de problemas
- Memorización
- Comprensión
- Razonamiento
- Expresión oral, gráfica y escrita
- Interpretación
- Procesos de datos
- Imaginación
- Análisis

3.4.5 Niveles de dificultad que presenta el software

Una de las características fundamentales de Sebran ABC, es que presenta dos niveles de dificultad, que solo se presentan en los juegos educativos de matemáticas. Pero a decir verdad, no hay mucha diferencia uno del otro.

Fácil

Difícil

3.4.6 ¿A qué modelo pedagógico pertenece?

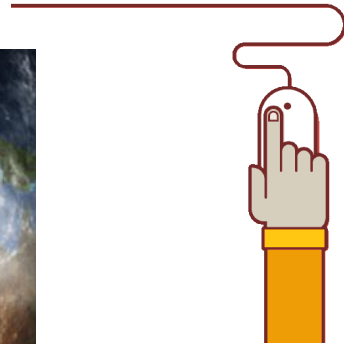
Un detalle muy importante de este juego educativo es que pertenece al modelo Constructivista y desarrollista. Es decir, los niños pueden desarrollar las habilidades de aprendizaje a medida que van experimentando, analizando o consultando esa información.

3.4.7 ¿Cómo son las actividades?

Las actividades son interactivas, haciendo que el docente pueda dar un contenido en la clase y los niños puedan repasarlos con SEBRAN ABC, tal ejemplo sería: Sumas o Restas. (Demarco, 2019)

3.5 Celestia

Imagen No. 5 Ícono Software Celestia



(El Factor Ciencia, 2013)

3.5.1 Descripción:

Simulador estelar, con el que podrás viajar por el cosmos, observar planetas, satélites, estrellas y demás cuerpos astronómicos, también ver las constelaciones y experimentar el modo en que el Universo gira.

3.5.2 ¿Para qué sirve Celestia?

Permite visualizar el universo en forma tridimensional. El programa permite realizar viajes educativos por el Sistema Solar y más allá.

Es posible simular viajes a lo largo de la extensión de nuestro universo, interactuando con satélites, cometas, estrellas y galaxias enteras.

3.5.3 Características de Celestia

Las constelaciones, órbitas, planetas, lunas, asteroides, etc., pueden ser indicados

El número de estrellas visibles puede ser modificado

Muestra el radio, distancia, duración del día y temperatura media de los planetas

El tiempo puede ser puesto tan lejos en el futuro o en el pasado como desee.
(Scardetta, 2016)

3.6 Seterra

Imagen No. 6 Ícono Software Seterra



(BLOG DE DIRECCIÓN DE INNOVACIÓN EDUCATIVA, 2017)

3.6.1 Descripción:

Es una aplicación para móviles y computadoras de escritorio con cerca de 200 actividades para aprender geografía. Esta herramienta ayuda a los docentes a impartir el conocimiento de ubicaciones y nombres de ciudades, regiones, continentes, países, ríos, lagos, mares, océanos y hasta planetas del sistema solar.

3.6.1 ¿Cómo se juega?

Se puede jugar en seis modos distintos. Destacan el modo identificación, llamado modo "Pin", donde los estudiantes hacen clic en las ubicaciones de los lugares que se les pide que identifiquen; el modo etiquetado, en el cual los alumnos deben escribir en el mapa los lugares señalados; y el modo coincidencia, en el que se

tienen que hacer coincidir los nombres de los lugares con los lugares indicados por los pines en el mapa. Además, tiene una función de voz que permite escuchar cómo se pronuncian los nombres de los lugares en distintos idiomas. (Guijosa, 2018)

INSTALADORES DE SOFTWARE



4.1 Instalación de Software Educativo

4.1.1 Pasos

1. Primero es entrar a la página de Libre Office en este caso ya se tienen los instaladores en USB Y CD para ser distribuidos:
2. Siempre seleccionar la Versión Estable el cual quiere decir que se han corregido varios errores, se testeado por muchos usuarios que funciona perfecto.

*Si su sistema Operativo es Windows en la captura anterior se muestra, si por alguna razón marca error debes dar clic derecho en archivo que bajo y darle un clic derecho y Ejecutar con Permisos de Administrador.

3. Saldrá una ventana que es el Asistente de Instalación le das en Siguiente:

Imagen No. 7 Paso 3 Instalación de Software

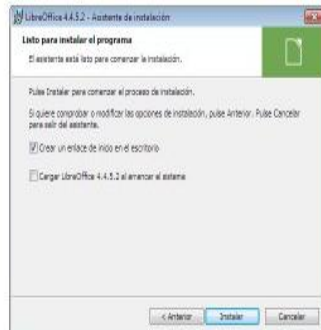


4. Te saldrá una Ventana el cual te pregunta el tipo de instalación
Imagen No. 8 Paso 4 Instalación de Software



- Típica: es cuando instala todos los programas que son por default.
 - Personalizada: es cuando no utilizara todos los programas que vienen y aquí seleccionaría los que usted requiera solamente.
 - En lo personal recomiendo Típica.
5. Después le saldrá un nuevo menú en donde le preguntará si quiere crear Accesos Directos en Su escritorio y si quiere que inicie los programas cuando la prenda su computadora.

Imagen No. 9 Paso 5 para Instalar Software



6.-Proceso final saldrá una ventana como la siguiente el cual te marcará que se ha completado la Instalación Completamente y aquí le damos en la opción de finalizar. (Software Educativo)

Imagen No. 14 Paso 6 Instalación de Software



4.2 Iconos y Link de Instaladores de Software Educativo

A continuación se mencionan los nombres de los Instaladores de los Juegos Educativos con su respectivo enlace (link)

a. Instalador Software Educativo Gcompris



gcompris-qt-0.97-w
in32-gcc.exe

<http://gcompris.net/-es->

b. Instalador Software Educativo Childsplay



Childsplay-1.6_win3
2.exe

<http://childsplay.sourceforge.net/>

c. Instalador Software Educativo OMNITUX



omninux-1.2.0.win32.exe

<http://omninux.sourceforge.net/index.es.php>.

d. Instalador Software Educativo Sebran ABC



sebran.exe

<https://sebran-s-abc.softonic.com/>

e. Instalador Software Educativo Celestia



celestia-win32-1.6.1.exe

<https://celestia.uptodown.com/windows>

f. Instalador Software Educativo Seterra



seterra.exe

<https://seterra.softonic.com/>

CONCLUSIONES

5. El proyecto permitió reconocer de manera práctica los aportes que puede otorgar el diseño de actividades lúdica para mejorar las metodologías de trabajo en el aula, donde los estudiantes desarrollaron competencias informáticas.
6. La motivación con este tipo de metodologías lúdicas aumentó sustancialmente al partir de intereses, gustos y vivencias de los niños y niñas a través de herramientas informáticas educativas (Juegos Interactivos)
7. La práctica de los juegos interactivos ayudó a estimular el interés por el uso de las tecnologías no solo para los niños y niñas, sino además para padres y docentes, a la vez que se concientizo acerca del uso adecuado de los mismos.
8. Los procesos de aprendizaje pudieron afianzarse desde la implementación de la propuesta y dejaron entrever avances que no se habían logrado desde perspectivas de metodologías tradicionales.
9. La integración de los Juegos Interactivos en el aula de clase resulto satisfactoria para los niños y niñas y los docentes ya que estos ayudaron a potencializar nuevas habilidades, cognitivas y sociales aportando al proceso y formación integral de los niños y niñas dejando ver que los resultados son mucho mejores y más satisfactorios, con lo cual mejora el trabajo en el aula.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BLOG DE DIRECCIÓN DE INNOVACIÓN EDUCATIVA. (septiembre de 2017).

Obtenido de <https://blogs.unah.edu.hn/die/seterra-el-juego-que-permite-aprender-geografia>

CNB. (2007). *CNB*. Obtenido de

http://www.avivara.org/images/CNB_primer_grado-reduced.pdf

CNE. (2010). Consejo Nacional de Políticas Educativas. Guatemala: CNE.

Demarco, S. (mayo de 2019). *Software educativo Sebran ABC*. Obtenido de

<https://sabdemarco.com/sebran-abc/>

El Factor Ciencia. (marzo de 2013). Obtenido de

<https://elfactorciencia.wordpress.com/tag/celestia/>

Guanotuña, G. (16 de julio de 2015). *Uso de software educativos libres*. Obtenido

de <https://es.slideshare.net/GSUSANAGUANOTUNARAMOS/uso-de-software-educativos-libres-50610562>

Guijosa, C. (13 de September de 2018). *Seterra, una app lúdica para aprender*

geografía. Obtenido de <https://observatorio.tec.mx/edu-news/seterra-una-app-ludica-para-aprender-geografia>

Hernández, D. (JUNIO de 2013). Obtenido de

<https://es.slideshare.net/dianahernandez5268/que-es-childsplay>

<https://omnitux.uptodown.com/windows>. (s.f.). Obtenido de

<https://omnitux.uptodown.com/windows>

<https://systemnor.wordpress.com/tag/childsplay/>. (s.f.). Obtenido de

<https://systemnor.wordpress.com/tag/childsplay/>

Murillo, J. L. (octubre de 2009). Obtenido de <http://www.edulibre.info/software-educativo-libre-o>

Nelita. (2012). *Software omnitux*. Obtenido de <https://es.slideshare.net/nelita77/software-omnitux>

Sabrina, D. (febrero de 2020). Obtenido de <https://sabdemarco.com/software-educativos-libres/>

Scardetta, M. (27 de octubre de 2016). *Tecnología de la Información: Celestia*. Obtenido de https://prezi.com/kvzewiw93_uy/tecnologia-de-la-informacion-celestia/

SEBRAN'S ABC. (marzo de 2018). Obtenido de <https://elipse.iiiipe.edu.mx/aplicaciones/sebran%C2%B4s-abc>

Software Educativo. (s.f.). Obtenido de <https://cibertareas.info/instalacion-de-libre-office-en-windows-tutoriales-de-software-educativo.html>:
<https://cibertareas.info/instalacion-de-libre-office-en-windows-tutoriales-de-software-educativo.html>

Póster Académico

EFPEM
Escuela Oficial Urbana Mixta "Hermana Patricia"
Institución Educativa: Escuela Oficial Urbana Mixta "Hermana Patricia"

JUEGOS INTERACTIVOS COMO ESTRATEGIA LÚDICA PARA EL APRENDIZAJE

Autora: Sara Patricia Ovando Salguero
Carné: 19950555

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Proyecto de Mejoramiento Educativo denominado Juegos Interactivos Educativos como Estrategia Lúdica para el Aprendizaje desarrollado en la Escuela Oficial Urbana Mixta "Hermana Patricia", Jornada Mañana, Turno de la tarde, como base indicaciones de resultados y Las Prácticas Educativas especificadas en la Política de Calidad Mejoramiento de la calidad del proceso educativo para asegurar que todos las personas sean capaces de la educación personal y relevante, dando cumplimiento a su Objetivo Estratégico: "Contar con diseñe e instrumentos curriculares que respondan a las características y necesidades de la población y a los avances de la ciencia y la tecnología". Desde 2010, aprovechando las Herramientas Tecnológicas que el Ministerio y el proceso de nuestro trabajo a través de La Estrategia Tecnología 360° y así mismo las demandas que actualmente existen como Comunidad Educativa.

CONCEPTO DEL PROYECTO

Desde la visión educativa y su aporte al desarrollo humano, contemplado en todas las dimensiones y diferentes contextos y el uso adecuado que se le debe dar a los recursos tecnológicos aplicados a la educación, se conciben en esta estrategia de aprendizaje una forma de la pedagogía de conocimiento en el proceso de enseñanza, por lo cual se puede decir que los recursos tecnológicos tienen una utilidad y provechosos en el en el trabajo educativo, ubicado en contextos de uso que se les da el contexto y el aprovechamiento como herramientas y estrategias para facilitar los procesos educativos.

JUSTIFICACIÓN

La implementación Juegos Interactivos Educativos como Estrategia Lúdica para el Aprendizaje se puede comprender como un aspecto dinámico de recursos y materiales didácticos que nos brinda información que cumple un papel importante en el aprendizaje de los estudiantes del Nivel Primario. La implementación de este proyecto en el establecimiento Educativo se realizará para obtener las condiciones óptimas en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje y mejorarlos, lo que se pretende hacer con dichas herramientas es lograr un aprendizaje significativo en los estudiantes.

Por lo anterior surge de la necesidad de identificar de qué manera las estrategias lúdicas facilitadas a partir de los Juegos Interactivos han influenciado los procesos de aprendizaje en los estudiantes en los entornos escolares. Siendo la lúdica un eje articulador y fundamental en el desarrollo integral de los niños y las niñas, en un mundo donde las nuevas tecnologías están presentes en los procesos de educación actual.

METODOLOGÍA

La metodología utilizada se realizó a través de:

- ANÁLISIS SITUACIONAL**
 - Mapa de Proyección.
 - Acto de Problemas.
- ANÁLISIS ESTRATÉGICO**
 - Técnica DAFO.
 - Técnica MINIMAX.
 - Mesa de Soluciones.
 - Encuestas.

DISEÑO DEL PROYECTO:

Fases:

- Inicio.
- Planificación.
- Ejecución.
- Monitoreo y Evaluación.

RESULTADOS

Con el Proyecto de Mejoramiento Educativo se pretende lograr:

- Indicadores de Resultados de Consolidación Educación Inicial.
- Indicador de Resultados de Aprendizaje.

Además se pone en práctica:

- Política de Calidad Mejoramiento de la calidad del proceso educativo para asegurar que todos las personas sean capaces de una educación pertinente y relevante, dando cumplimiento a su:
- Objetivo Estratégico: "Contar con diseñe e instrumentos curriculares que respondan a las características y necesidades de la población y a los avances de la ciencia y la tecnología".

ACTIVIDADES DE SOSTENIBILIDAD

Nº	Tipología	Descripción	Actividades de Sostenibilidad
1	Investigación Operativa	Elaboración de fichas de actividades lúdicas.	Elaboración de un protocolo de Planificación de Proyecto.
2	Investigación Acción	Elaboración de fichas de actividades lúdicas.	Proceso de planificación del Proyecto.
3	Investigación Participativa	Elaboración de fichas de actividades lúdicas.	Proceso de ejecución del Proyecto.
4	Investigación Social y Cultural	Elaboración de fichas de actividades lúdicas.	Proceso de evaluación del Proyecto.