



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

Universidad de San Carlos de Guatemala
Escuela de Formación de Profesores de Enseñanza Media
Programa Académico de Desarrollo Profesional Docente PADEP/D

**Elaboración e implementación de juegos lúdicos e interactivos
relacionados con la matemática, para tercer grado primaria**

Denis Obdulio Valdéz Ortega
Carné: 200276129

Asesor:
Lic. Wilson Esteban Poncio Grijalva

Guatemala, noviembre 2020



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

Universidad de San Carlos de Guatemala
Escuela de Formación de Profesores de Enseñanza Media
Programa Académico de Desarrollo Profesional Docente PADEP/D

**Elaboración e implementación de juegos lúdicos e interactivos
relacionados con la matemática, para tercer grado primaria**

**Proyecto de Mejoramiento Educativo realizado en la Escuela Oficial Rural
Mixta Aldea Los Altos, del municipio de Pachalum del Departamento
Quiché**

**Informe presentado al Consejo Directivo de la Escuela de Formación de
Profesores de Enseñanza Media de la Universidad de San Carlos de
Guatemala**

Denis Obdulio Valdéz Ortega
Carné: 200276129

Previo a conferírsele el grado académico de:
**Licenciado en Educación Primaria Intercultural con Énfasis en Educación
Bilingüe**

Guatemala, noviembre 2020

AUTORIDADES GENERALES

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

CONSEJO DIRECTIVO

MSc. Danilo López Pérez	Director de la EFPEM
Lic. Alvaro 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
Lic. José Luis Jiménez Ramírez	Representante de Profesionales graduados
PEM Maynor Ernesto Elías Ordoñez	Representante de Estudiantes
MEPU Luis Rolando Ordóñez Corado	Representante de Estudiantes

TRIBUNAL EXAMINADOR

Lic. Fredy Rubén Puac Dionisio	Presidente
Licda. Iliana del Carmen Garcia Salas Pedraza	Secretario
Licda. Flor de María Navarajo Samayoa	Vocal I



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

APROBACIÓN DEL INFORME FINAL


Guatemala, 27 de junio de 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: "Elaboración e implementación de juegos lúdicos relacionados con la matemática", ejecutado en la Escuela Oficial Rural Mixta Aldea Los Altos, del municipio de Pachalum, departamento de Quiché, correspondiente al estudiante: Denis Obdulio Valdéz Ortega, carné: 200276129, CUI: 1890 45493 1412, de la carrera: Licenciatura en Educación Primaria Intercultural con Énfasis en Educación Bilingüe, manifiesto que he acompañado el proceso de elaboración del trabajo precitado 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,


LICENCIADO
Wilson Esteban Poncio Grijalva
Colegiado. 26,275

Lic. Wilson Esteban Poncio Grijalva
Colegiado Activo No. 26,275
Asesor nombrado

Vo. Bo.


MSc. Humberto Joel Quintana Quiñonez
Coordinador Departamental PADEP/D, QUICHÉ



c.c. Archivo



PROGRAMA ACADÉMICO DE
DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE



Dictamen de aprobación de Ejecución SA-2020 No. 01_3366

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: *Elaboración E Implementación De Juegos Lúdicos Relacionados Con La Matemática* Realizado por el (la) estudiante: *Valdéz Ortega Denis Obedilio* Con Registro académico No. *200276129* Con CUI: *1890454931412* 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
EPPEM-USAC

85_81_200276129_01_3366



Dictamen de aprobación de Impresión SA-2020 No. 01_3366

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: *Elaboración E Implementación De Juegos Lúdicos Relacionados Con La Matemática* Realizado por el (la) estudiante: *Valdéz Ortega Denis Obdulio* Con Registro académico No. 200276129 Con CUI: 1890454931412 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

¡DID Y ENSEÑAD A TODOS!

Lic. Alvaro Marcelo Lara Miranda
Secretario Académico
EFPEM-USAC

85_81_200276129_01_3366

DEDICATORIA

- A DIOS:** Por darnos vida y llenarme de bendición, estar siempre a mi lado, su presencia me ha orientado y dirigido en todos mis actos dándome fe, salud, fortaleza, esperanza, amor y alegría.
- A MIS PADRES:** Arturo Valdéz y Valdez y Alicia Gricelda Ortega Alvarado, por su amor y apoyo incondicional, Dios les bendiga y les de mucha años más de vida, salud y que puedan disfrutar ese orgullo del triunfo, resultado de sus sabios consejos y tenerme siempre en sus oraciones.
- A MI ESPOSA:** Belky Eunice Avila Morales, como sencillo gesto de agradecimiento, deseo dedicarle mi trabajo plasmado en el presente informe, por iniciar el año 2020, con gran felicidad de alcanzar uno de mis mayores sueños, compartir contigo mi bella esposa el sacramento del matrimonio, como una alianza de amor, entrega total y permanencia; haciéndome la persona más feliz al darme la gracia de poder ser por primera vez papá, y la esperamos con muchas ansias afecto y amor, un día pueda leer estas palabras escritas desde lo más profundo de mi alma y que las plasmo con tanta alegría, porque solo las podrá entender con el lenguaje del corazón.
- A MIS HERMANOS:** Edi Arturo, Oliver Eliu, Heykel Alexander, por haberme brindado su apoyo incondicional y muestras de cariño, los tengo presente en mi corazón, no se los manifiesto pero los quiero mucho, que Dios los bendiga siempre.
- A MI FAMILIA:** A mis sobrinos, cuñadas, cuñados, suegros, Osley Cordero y demás familia, con mucho aprecio y admiración.
- A MIS
COMPAÑEROS DE
ESTUDIO:** Por estar presente siempre y motivarme a seguir adelante.
- A LA UNIVERSIDAD
DE SAN CARLOS
DE GUATEMALA:** Por la formación humana, con valores recibidos durante el ciclo académico.

AGRADECIMIENTO

Agradecimientos a las entidades educativas, tales como:

Ministerio de Educación de Guatemala, por permitirnos la accesibilidad a la educación por diseñar, implementar y fortalecer la profesionalización docente en servicio para el nivel primario en un grado universitario, adquiriendo estrategias y nuevas metodologías, con una educación de calidad, el fruto será reflejado en el compromiso y entrega con mayor responsabilidad, ser promotores de cambio comunicación y apoyo, velar por la necesidad e intereses de las niñas y niños, creando en ellos un clima de interacción, cooperación y profundizar los valores la tolerancia, ser respetuosos y responsables que favorezcan el desarrollo personal, profesional y social, influir y condicionar para que ellos puedan resolver sus problemas, a través del conocimiento y la práctica, donde ellos sean los constructores de su propio aprendizaje, por medio de la investigación y motivación, mejorar su autoestima y aceptación, que harán de ellos una vida plena y feliz.

Universidad de San Carlos De Guatemala, EFPEM, PADEP/D, por permitir la sede de estudios en el municipio, para alcanzar un nivel superior y profesionalización docente, con asistencia de calidad, ampliar los conocimientos y experiencias que permitirán evidenciar los indicadores de logros y aprendizaje del municipio, departamento y País.

Sindicato de Trabajadores de la Educación de Guatemala (STEG), ya que todas sus demandas y luchas sindicales han sido por la Educación.

A la Comunidad Educativa, Escuela Oficial Rural Mixta Aldea Los Altos, por que abrió las puertas y tener el honor de prestar los servicios en ese hermoso lugar. Por qué no decirlo también a la EORM Caserío Los Tablones, EORM Aldea Las Vegas, EORM Caserío Joyas de Moritas, que fueron confidentes del caminar como docente y dejaron un grato recuerdo, la sonrisa dormida de aquellos niños y niñas que alegraban el salón de clase, gracias por el apoyo y colaboración brindado por los estudiantes, padres de familia, líderes comunitarios, docentes, mi aprecio y admiración para cada uno de ustedes.

RESUMEN

El propósito fundamental de la elaboración e implementación de juegos lúdicos e interactivos relacionados con la matemáticas, para alumnos del tercer grado primaria de la EORM aldea Los Altos, se fomentó el aprendizaje significativa, utilizando herramientas tecnológicas y materiales del entorno, el Proyecto de Mejoramiento Educativo estuvo enfocado en participación generadora, que cautiven la presentación de un tema matemáticos y realice un safio, requisito para asociarlo con sus conocimientos previos o incompatibilidades que genere un cambio, se encause un nuevo conocimiento.

El proyecto busca presentar una forma diferente de enseñar de manera permanente y transferible, con estándares de competencia matemáticas; integrando actividades de lógica matemática, las cuales se facilitó y potencializo la interpretación, argumentación y razonamientos de manera creativa, con sentido crítico relacionado con su entorno, favoreciendo el desarrollo de habilidades y destrezas, con un plan de sostenibilidad, nuevos métodos y técnicas, comprometidos por el desarrollo y cambio de los indicadores Educativos.

Se realizó el marco teórico con ciertas problemáticas que están ligadas con el aprendizaje de la matemática en los niños, en lo práctico se creó el proyecto con pertinencia en el aula, donde el alumno tomó un papel activo con lanzamiento de inquietudes, curiosidades y participación para resolver deferentes situaciones que encontraron día con día, consiguiendo despertar su imaginación y motivación de explorar y generar nuevos conocimientos, que favorezcan la transición a la educación sostenible y permanezcan de manera continua y estable en sus recuerdos, con capacidad de mejorar la precisión de su inteligencia.

ABSTRACT

SUMMARY

The fundamental purpose of the development and implementation of playful and interactive games related to mathematics, for third grade students of the EORM aldea Los Altos, fostered meaningful learning, using technological tools and materials from the environment, the Educational Improvement Project was Focused on generating participation, that captivate the presentation of a mathematical topic and carry out a safio, a requirement to associate it with your previous knowledge or incompatibilities that a change generates, new knowledge should be used.

The project seeks to present a different way of teaching permanent and transferable with standards of mathematical competence; integrating mathematical logic activities, which facilitated and empowered the interpretation, argumentation and reasoning in a creative way, with a critical sense related to their environment, favoring the development of abilities and skills, with a sustainability plan, new methods and techniques, committed for the development and change of Educational indicators.

The theoretical framework was carried out with certain problems that are linked to the learning of mathematics in children, in practice the project was created with relevance in the classroom, where the student took an active role with the launching of concerns, curiosities and participation to solve different situations that they found day by day, awakening their imagination and motivation to explore and generate new knowledge, that favor the transition to sustainable education and remain continuously and stable in their memories, with the ability to improve the precision of their intelligence.

ÍNDICE

Contenido	Pagina
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I	5
1.1 Marco organizacional	5
1.1.2 Diagnóstico de la institución seleccionada.	5
1.1.2 Antecedentes.	20
1.1.3 Marco Epistemológico	23
1.1.4 Marco del contexto educacional.	30
1.1.5 Selección del entorno educativo a intervenir con su justificación (Desde los antecedentes, desde la institución, desde su carrera)	31
1.1.6 Marco de políticas para el nivel institucional	33
1.2 Análisis Situacional	36
1.2.1 Identificación de problemas del entorno educativo a intervenir (Listado de problemas)	40
1.2.2 Priorización de problemas (Matriz de priorización)	41
1.2.3 Selección del problema estratégico a intervenir que resuelva demandas.	42
1.2.4 Análisis de problema prioritario (Árbol de problemas)	42
1.2.5 Identificación de demandas sociales, institucionales y poblacionales	44
1.2.6 Identificación de actores directos relacionados con el problema a intervenir.	45
1.2.7 Identificación de actores potenciales	45
1.2.8 Análisis de fuerza de los actores directos y potenciales	46
1.3 Análisis estratégico	48
1.3.1 Análisis DAFO del problema identificado	48
1.3.2 Matriz DAFO	49
1.3.3 Técnica Mini-Max	51
1.3.4 Vinculación estratégica	54
1.3.5 Líneas de acción estratégica	55
1.3.6 Selección del proyecto a diseñar	58
1.4 Diseño del proyecto	61

1.4.1	Nombre del Proyecto de Mejoramiento Educativo	61
1.4.2	Concepto del PME:	61
1.4.3	Descripción del proyecto	61
1.4.4	Objetivos	63
1.4.5	Justificación	63
1.4.6	Actividades a desarrollar organizadas por fases	65
1.4.7	Cronograma de actividades	70
1.4.8	Monitoreo	72
1.4.9	Evaluación del proyecto	73
1.4.10	Criterios e instrumentos de monitoreo y evaluación	74
1.4.11	Presupuesto del proyecto	78
CAPÍTULO II	80
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	80
2.1	Marco Organizacional.	80
2.1.1	Psicología	80
2.1.2	Social	83
2.1.3	Cultura	85
2.1.4	Historia	86
2.1.5	Entorno sociocultural	87
2.1.6	Medios de comunicación	88
2.1.7	Las nuevas tecnologías de la información y comunicación	89
2.1.8	Los factores culturales y lingüísticos	91
2.1.9	Ciencia Política	92
2.1.10	Políticas	93
2.1.11	Políticas educativas	94
2.1.12	Poder	97
2.2	Análisis Situacional	98
2.2.1	Identificación de problemas	99
2.2.2	Priorización de problemas.	100
2.2.3	Análisis de problemas	101
2.2.4	Entorno Educativo	102
2.2.5	Matemáticas, juegos lúdicos e interactivos	103
2.2.6	Teoría de Taylor	105

2.2.7	Teoría de Henry Fayol	106
2.2.8	Teoría de Katz y Khan	107
2.2.9	Teoría de los sistemas	109
2.2.10	Teoría de las organizaciones	110
2.3	Análisis Estratégico	111
2.3.1	Técnica DAFO.....	112
2.3.2	Técnica MINIMAX.....	113
2.3.3	Vinculación Estratégica	113
2.3.4	Línea de Acción Estratégica	114
2.3.5	Proyecto	116
2.4.	Diseño del Proyecto.....	118
2.4.1	Plan de sostenibilidad	119
2.4.2	Cronograma de Gantt.....	120
2.4.3	Presupuesto	121
2.4.4	Monitoreo	122
2.4.5	Evaluación de proyectos.....	122
2.4.6	Indicador	123
2.4.7	Metas	124
2.4.8	Plan emergente	125
CAPÍTULO III	127
PRESENTACIÓN DE RESULTADOS	127
3.1	Nombre del Proyecto de Mejoramiento Educativo.	127
3.2	Título del PME:	127
3.3	Descripción del PME.	127
3.4	Concepto del PME	130
3.5	Objetivos.....	130
3.6	Justificación.	131
3.7	Distancia entre el Diseño del Proyecto y el Emergente.	133
3.7.1	Plan de Actividades.	134
3.7.2.	Fases del Proyecto.....	134
CAPÍTULO IV	161
DISCUSIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS	161
CONCLUSIONES	171

PLAN DE SOSTENIBILIDAD	172
ANEXOS	186
APÉNDICE.....	192

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla No. 1 Integrantes del Consejo de Padres de Familia de la EORM	6
Tabla No. 2 Integrantes del Gobierno Escolar año 2019	6
Tabla No. 3 Recursos financieros de los programas de apoyo	7
Tabla No. 4 Estadística de alumnos del nivel primario inscritos en el ciclo 2019	10
Tabla No. 5 Estadística de alumnos del nivel Preprimaria inscritos en el ciclo 2019	10
Tabla No. 6 Población por rango de edades.....	10
Tabla No. 7 Índice de desarrollo humano del municipio de Pachalum	10
Tabla No. 8 Cantidad de alumnos por matricula	11
Tabla No. 9 Distribución de alumnos por grados y niveles.....	11
Tabla No. 10 Cantidad de docentes y distribución por grados y nivel	12
Tabla No. 11 Indicador que mide la cantidad de alumnos y total de docentes	12
Tabla No. 12 Indicador de resultados de escolarización de eficiencia en los últimos 5 años	14
Tabla No. 13 Indicador de escolarización por edades simples	14
Tabla No. 14 Indicar de alumnos en edades de siete años.....	15
Tabla No. 15 Indicador de alumnos inscritos en diferentes grados con sobre edad	15
Tabla No. 16 Indicador de alumnos promovidos en los últimos cinco años	15
Tabla No. 17 Indicador de alumnos que no finalizaron el ciclo escolar en últimos cinco años	16
Tabla No. 18 Conservación de la matricula al final del ciclo escolar.	16
Tabla No. 19 Indicador de promovidos al final de ciclo	16
Tabla No. 20 Indicador del número de alumnos que repitieron el grado y nivel ..	17

Tabla No. 21 Número de deserción por grado o nivel	17
Tabla No. 22 Resultados de lectura en los alumnos de primer grado	18
Tabla No. 23 Resultados de matemáticas en los alumnos de primer grado	19
Tabla No. 24 Resultados de lectura en los alumnos de tercer grado	19
Tabla No. 25 Resultados de matemáticas en los alumnos de tercer grado	19
Tabla No. 26 Resultados de lectura en los alumnos de sexto grado.....	19
Tabla No. 27 Resultados de matemáticas en los alumnos de sexto grado	19
Tabla No. 28 Listado de problemas del entorno a intervenir	40
Tabla No. 29 Matriz de priorización Hanlon	41
Tabla No. 30 Continuación de la tabla número 29	41
Tabla No. 31 Identificación de las demandas sociales, institucionales y poblacionales.....	44
Tabla No. 32 Identificación de actores potenciales.....	45
Tabla No. 33 Análisis de fuerza de los actores, directos y potenciales	46
Tabla No. 34 Matriz DAFO.....	49
Tabla No. 35 Técnica del Mini Max.....	51
Tabla No. 36 Vinculación estratégica	54
Tabla No. 37 Actividades organizadas por fases	65
Tabla No. 38 Cronograma de actividades del proyecto por fases	70
Tabla No. 39 Criterios e instrumento de monitoreo	74
Tabla No. 40 Presupuesto del proyecto.....	78
Tabla No. 41 Actividades del Plan Emergente	134
Tabla No. 42 Metas alcanzadas en el Proyecto de Mejoramiento Educativo	170
Tabla No. 43 Esquema de metas del plan de sostenibilidad.....	175
Tabla No. 44 Cronograma de actividades del plan de sostenibilidad	179

ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen No. 1 Realizando la solicitud enviada al director	137
Imagen No. 2 Entrega de solicitudes para el proyecto de mejoramiento educativo.....	137
Imagen No. 3 Entrega el plan a docentes del establecimiento.....	141
Imagen No. 4 socializando la ruta de aprendizaje	142
Imagen No. 5 Conociendo las partes de la computadora	144
Imagen No. 6 Verificando el funcionamiento de las Tablet	144
Imagen No. 7 actividad realizadas con los niños	154
Imagen No. 8 Fase de monitoreo.....	154
Imagen No. 9 Fase de evaluación	158
Imagen No. 10 Socialización con docentes sobre las evaluaciones realizadas de PME	159
Imagen No. 11 Fase de cierre de proyecto mejoramiento educativo	160

INTRODUCCIÓN

El presente informe del Proyecto de Mejoramiento Educativo denominado Elaboración e implementación de juegos lúdicos relacionados con la matemática, para tercer grado primaria de la E.O.R.M. Aldea Los Altos, del municipio de Pachalum, se originó con el propósito mejorar los indicadores de resultados de aprendizaje, con estrategias, técnicas pedagógicas para tratar de reducir los riesgos de abandono y la vulnerabilidad del fracaso escolar, fortaleciendo un aprendizaje útil, permanente y transferible en el desarrollo integral del área de matemáticas.

Debido a la ansiedad, bajos resultados académicos, poca aplicación y participación que se ve en los estudiantes en su vida cotidiana, creando frustración, desmotivación, rechazo, temor y apatía, se creó una planificación y ejecución de actividades estrictamente organizadas, se centró la participación como una muestra en los estudiantes de tercer grado, siendo ellos los protagonistas de su propio aprendizaje.

Muchas veces como docentes no se ha puesto interés ni responsabilidad de detectar una de tantas dificultades para la enseñanza aprendizaje, es evidente que en matemáticas siempre queda un vacío que es muy difícil llenar, bajos índices de eficiencia, ausencia del acompañamiento necesario de los padres y la paciencia de los docentes, para fortalecer esa parte fundamental en la vida de todo ser humano, es necesario cambiar la historia, como parte del proyecto se encaminó al fortalecimiento de ello; con una renovación de ideas y el tratar de cambiar los paradigmas de la educación.

Se consideró sus intereses, necesidades, aspiraciones y conocimientos previos, tomando en cuenta los diferentes estilos de aprendizaje, descubriendo, diseñando, desarrollando, implementando e innovando juegos lúdicos y virtuales, proporcionando oportunidades y herramientas, que despertaron el interés y el pensamiento crítico de manera activa y creativa, con estrategias con relación a la vida diaria, basados en técnicas, con ayuda mutua, donde el docente fue el coaching, su rol estar asesorando, retroalimentando y evaluando el trabajo en clase.

El tiempo de duración fue de cinco meses para desarrollar las actividades de aprendizaje, tomando en cuenta el inicio, planificación, ejecución, monitoreo, evaluación, cierre del proceso del proyecto y organización del informe; siendo estructurado y dividido en cuatro capítulos de la siguiente manera:

El capítulo I hizo referencia Marco organizacional, permitió hacer un diagnóstico de la escuela seleccionada como estrategia y herramienta necesaria para llevar a cabo el proceso de análisis de la institución de una manera correcta, el cual se analizó los Indicadores Educativos que cuenta la escuela, indicadores de contexto que describe a la comunidad educativa de manera geográfica, su infraestructura, su forma de vivir su nivel de desarrollo social, cultural y económico, así mismo los datos más relevantes de estadísticas de los alumnos inscritos los Indicadores de recursos dan a conocer los programas y personal docente, Indicadores de procesos, Indicadores de resultados de escolarización eficiencia interna de proceso de los últimos 5 años, indicadores de resultados de aprendizaje detectan el problema en el Sistema de Indicadores Educativos con bajo nivel de destrezas y competencias para resolver problemas matemáticos.

Antecedentes muestran los acontecimientos históricos de la comunidad y de la escuela, Marco Epistemológico después de tener un juicio de los indicadores se analiza la teoría, los antecedentes del problema que lleva una investigación científica, y todos los detalle que permitieron entrar al proceso de practica académico que dan veracidad al proyecto permitiendo brindar mayor

consistencia académica en sus factores históricos, psicológico, sociológico y cultural, política más importantes que darán validez, objetividad al proyecto de mejoramiento.

Marco del Contexto Educativo, permitió describir el estado de educación consideran algunos aspectos del contexto como la deserción, y carencias de planificación y acción que incidan directamente en el desempeño de los estudiantes siendo un fenómeno por décadas convirtiendo en un desafío docente para buscar el medio de cómo poder interactuar con el estudiante y así brindar la enseñanza adecuada y concientización de cambiar las cifras alarmantes y estadísticas de deficiencia en los indicadores de resultados de aprendizaje.

Marco de políticas para el nivel institucional indicador de contexto, indicadores de recursos y la política tiene como fin ampliar programas enfocados a la población estudiantil en los diferentes niveles que garanticen la permanencia estudiantil y el desarrollo y su bienestar, así mismo las nuevas metodologías irían de la mano con el indicador para el mejoramiento de la calidad del proceso educativo. Análisis Situacional Es el momento de tomar en cuenta los factores internos y externos que determinan los riesgos las dificultades y oportunidades del ambiente, dentro de la Identificación de la poca comprensión para resolver problemas de matemáticas, priorizado por medio de matriz de Halon es una herramienta base a un criterio de ponderación que utiliza una combinación de técnicas para ser expuestas al árbol de problemas reduciendo las opciones más eficaces que se quieren alcanzar.

Para la Selección del problema estratégico a intervenir los indicadores de resultados muy bajos en aprendizaje, obteniendo del árbol de los factores internos y externos, que son los efectos describir el daño y las causas describir la solución convirtiendo el árbol de problema en los objetivos por medio de del Análisis DAFO y su matriz, la técnica del Mini Max donde surgen las vinculaciones para realizar la línea de acción estrategia, elaborando los posibles

proyectos, seleccionando uno para diseñar y ejecutar el proyecto ya identificado, se describe el proyectos; sus objetivos, justificación, se presentando las rutas de aprendizaje a seguir durante las actividades, siguiendo un cronograma, instrumentos de monitoreo y evaluación, elaboración de presupuesto del proyecto, de Mejoramiento Educativo.

El capítulo II fundamentación teórica de todos los temas que respaldan la realización del proyecto de mejoramiento educativo, incluyendo el respaldo a los aspectos metodológicos.

El capítulo III Presentación de resultados según las fases que fueron planteadas y ejecutadas en su debido momento, se presenta el informe de evaluación del proyecto, nombre del proyecto, descripción, concepto, objetivos, se hacer nuevo cambio debido a la pandemia SRAS-CoV-2 (Coronavirus) en el País de Guatemala y con casos dentro del municipio de Pachalum, afectando de gran manera la secuencia educativa de los niños y niñas debido al cierre de los establecimientos educativos por medida de prevención del contagio, encontrada en la justificación, distancia entre el proyecto y el plan emergente, donde el tiempo estuvo a favor ya que se lograron realizar las actividades de inicio, planificación, ejecución y evaluación programadas según el cronograma, quedando inconcluso el cierre oficial del proyecto debido a la crisis, se realizó un plan emergente como propuesta de actividad para concluir la fase del proyecto, comunicado y socializado a la comunidad educativa por medio de redes sociales.

El capítulo IV es la verificación si presenta congruencia de lo logrado en el proyecto y lo que dicen los autores que aparecen en la fundamentación teórica, conclusiones, plan de sostenibilidad, referencias bibliográficas.

CAPÍTULO I

PLAN DEL PROYECTO DE MEJORAMIENTO EDUCATIVO

1.1 Marco organizacional

1.1.2 Diagnóstico de la institución seleccionada.

Nombre del establecimiento: Escuela Oficial Rural Mixta Aldea Los Altos, dirección Aldea Los Altos, municipio de Pachalum, Quiché. Naturaleza de la institución: Sector oficial, Área rural, plan diario, modalidad monolingüe, tipo mixto, categoría pura, jornada matutina, ciclo anual.

Visión:

Ser una institución pública con perspectiva administrativa, pedagógica y social, basada en principios éticos, valores cívicos, morales, políticos, culturales y ambientales, a partir de liderar acciones con acierto y oportunidad, de acceso e inclusión, fortalecimiento que contribuyan a transformar, disciplinar, liderazgo, capacidad, vocación de servicio, con innovación, consistencia en el marco de una calidad educativa, con eficiencia y eficacia para el crecimiento y desarrollo bajo una estrategia de técnicas pedagógicas, con énfasis en las necesidades de cada niña y niño de la localidad y región, del municipio de Pachalum, Quiché.

Misión:

Somos una entidad pública al servicio y accesos a la población, que promueve y fortalece la educación preprimaria y primaria de niños y niñas en edad escolar, contribuyendo al desarrollo integral, los valores, la ética, la inclusión del

educando y su entorno familiar y cultura, al alcance de las políticas educativas, la actualización, renovación de métodos y técnicas pedagógicas con innovación.

A. Indicadores Educativos

Cuenta con Junta Escolar:

Tabla No. 1 Integrantes del Consejo de Padres de Familia de la EORM

Consejo de Padres de Familia de la E.O.R.M. Aldea Los Altos	
Presidente	Norma Duarte Valdez
Secretaria	Sara Ortega Estrada
Tesorera	Blanca Judith Padilla Quevedo
Vocal I	Consuelo Flores García
Vocal II	Abel Duarte

Fuente: Elaboración propia.

Cuenta con Gobierno Escolar:

Tabla No. 2 Integrantes del Gobierno Escolar año 2019

No. De integrantes	Gobierno Escolar de la E.O.R.M. Aldea Los Altos	
1	Presidente	Wilson Fernando Urizar Blanco
2	Secretaria	Dayris Maybeli García Sabán
3	Tesorera	Joselin Anahí García Duarte
4	Vocal I	Nataly Alejandra Urizar García
5	Vocal II	Edy Alexander Corzantes Padilla

Fuente: Elaboración propia.

Estrategias de abordaje:

Como finalidad de esta estrategia de abordajes es corregir la situación problemática planteada en el marco del Plan de Mejoramiento Educativo del establecimiento de la Escuela Oficial Rural Mixta Aldea Los Altos, en búsquedas de un proceso de investigación acción que mejore la calidad educativa en todas las áreas, y principalmente el área de matemáticas, evitando la discriminación, deserción en niños y niñas. Este proyecto tratar de cambiar las prácticas

docentes así como sus enseñanzas, proponiendo recursos efectivos por medio de un plan, permitir el avance tecnológico, ser más disciplinados e innovadores que puedan analizar, describir, comprender, hacer y actuar con capacidades que puedan cambiar los indicadores de aprendizaje.

Modelos educativos:

Currículo Nacional Base CNB Modalidad de entrega, Evaluación nacional y en el aula, Aprendizajes esperados.

Programas que actualmente estén desarrollando:

Organización: E.O.R.M. Aldea Los altos

Categoría pura: OPF PURA

Monto: Q 12,380.00

Tabla No. 3 Recursos financieros de los programas de apoyo

Programa De Apoyo	Beneficiario	Cantidad	MONTO
Alimentación Escolar	Alumno	Q. 4.00 c/u	Q.7,680.00
Gratuidad De La Educación	Alumno	Q. 20.00 c/u	Q.960.00
Materiales Y Recursos De Enseñanza (Valija Didáctica)	Docente	Q. 220.00 c/u	Q.1,100.00
Utiles Escolares	Alumno	Q. 55.00 c/u	Q.2,640.00

Fuente: Elaboración propia.

a. Indicadores de contexto

La Escuela Oficial Rural Mixta Aldea Los altos se encuentran a cinco kilómetros de la cabecera municipal, con una población 100% ladina, tiene sus propias costumbres y tradiciones, valores, en lo económico son pocos los que han logrado sobre salir con empleos propios, la mayoría de población sus trabajos son informales, y sobreviven de arrendar las tierras para cultivos, pero siendo un fracaso en los últimos años, por ser parte del corredor seco el municipio de Pachalum, la migración de los padres con sus hijos aumento en los últimos dos

año obligándolos abandonar sus estudios, con la idea de tener un mejor futuro, arriesgando la vida, su integridad física y mental, el proceso de enseñanza son poco los que tiene la oportunidad de seguir sus estudios y alcanzar grados superiores, ya que no cuentan con los recursos necesarios o por temor a que les puedan pasar algo por el camino, ya no continúan estudiando.

Ellos ven que el estudio no es indispensable por carencia de empleos en la aldea y el municipio desmotivando a los que tienen el potencial y lo han perdido por esas ideas erróneas, otro de los problemas que afecta, que las diferentes edad, hay mucho ocio, no todos trabajan, en temporadas de cosechas lo hacen posterior a ellos permanecen en las afueras del establecimiento molestando o poniendo sobrenombres, o hablando vulgaridades, frecuentan los ríos o el campo de futbol mucho tiempo y los niños los acompañan, eso hace que vayan tomando esos mismo hábitos y aprender hacer cosas indebidas, se ha tratado de prevenir a los padres, algunos han tomado conciencia y lo han logrado y otros no les importa prefieren que se mantengan fastidiando en otro lugar y no en su casa y no les dicen nada para corregirlos, donde la voluntad del niño impera en el hogar, rompiendo con reglas y orden el cual ya en la escuela no las quieren cumplir.

En educación, es preocupante los niveles de indicadores en comprensión de lectura y matemáticas son los principales problemas de la población estudiantil lo que provoca la pérdida del interés, apatía, odio y temores, elevando la deserción, asistencia, fracaso escolar, los docente no tratan de mejorar su técnicas de enseñanza aprendizaje, no desean actualizarse y no tiene voluntad de realizar proyectos de mejoramiento educativo, no existe planificación ni evaluación y si lo hacen lo hacen de manera tradicional donde solo elaboran una gran cantidad de preguntas y solo se enfocan en lo cuantitativo y sino simplemente se inventa las notas, colocando un 60 en todos las áreas para que no pierda el niño, tampoco

existe una responsabilidad de retroalimentación en los errores, ni una motivación en los aciertos.

En infraestructura de la comunidad, se cuenta con casas de terraza, block, lamina, algunas de madera, y otros que arrendan para poder vivir, cuentan con letrinas, agua potable, luz eléctrica, la escuela cuenta con una excelente condición ya que tiene todos sus servicio, gracias a las gestiones que realizan los docentes, y líderes comunitarios, lo que es difícil es la colaboración económica por la pobreza, existe poco interés en colaboración por parte de los padres esto limita el centro educativo, ellos no colaboran en la educación y responsabilidad de sus hijos, algunos no asisten a reuniones solo se les ve en la inscripción y al final de ciclo ellos no aparecen, solo los niños se presentan y para evitar problemas no se les puede decir nada porque se ponen violentos, así es muy difícil y no existe una autocorrección por más que se les habla o se les ha asistido con personas capacitadas en psicología, ellos no llegan para recibir ese tipo de orientación y ayuda familiar y no le ponen interés a la educación de sus hijos.

Conociendo un poco del medio social, cultural y económico permite sustentar asuntos referentes al nivel de desarrollo de aprendizaje en los estudiantes, lo que se propone desde este proyecto de mejoramiento educativo es tratar de que las niñas y niños aprendan a través de actividades que se basen en el contacto directo, más cariño y amor, crear un clima de clase agradable, que exista cooperación, participación desarrollen actividades con materiales del contexto, que aprendan al margen de las tecnología, que mejoren los factores internos y externo. Tener espacios dignos y saludables, estrategia de mejoramiento de la Calidad Educativa, estrategia de Cobertura, estrategia integral social y Prevención de Violencia, programas que integren las competencias que establece el CNB, estrategias de manera pertinente con calidad y eficiencia para la comprensión y solución de los problemas Matemáticos de los estudiantes de la EORM Aldea Los Altos.

Tabla No. 4 Estadística de alumnos del nivel primario inscritos en el ciclo 2019

Estadística de alumnos inscritos en el ciclo 2019 escuela oficial rural mixta aldea los altos			
GRADOS	HOMBRES	MUJERES	TOTAL
PRIMERO	2	2	4
SEGUNDO	2	4	6
TERCERO	1	3	4
CUARTO	1	3	4
QUINTO	4	2	6
SEXTO	7	2	8
Total	17	15	32

Fuente: Elaboración propia. Código de primaria 14-21-0763-43 Resolución 558-2009

Tabla No. 5 Estadística de alumnos del nivel Preprimaria inscritos en el ciclo 2019

ETAPAS	HOMBRES	MUJERES	TOTAL
ETAPA SEIS	5	3	8
ETAPA CINCO	2	4	6
ETAPA CUATRO	1	1	2
TOTAL	8	8	16
RESUMEN	27	21	48

Fuente: Elaboración propia. Código de preprimaria 14-21-1298-42 Resolución 557-2009

i. Población por Rango de Edades

Tabla No. 6 Población por rango de edades

Edad	Hombres	Mujeres
7	2	1
8	2	3
9	1	2
10	3	3
11	2	2
12	2	2
13	4	1
14	1	2

Fuente: Elaboración propia. Listado de alumnos Inscritos en SIRE

ii. Índice de Desarrollo Humano del municipio o departamento.

Tabla No. 7 Índice de desarrollo humano del municipio de Pachalum

Índice Sociológico Municipal	Porcentaje /10
Índice social	7.20
Índice Económico	6.76
Índice ambiental	4.97
Índice institucional	5.10
Índice sociológico por departamento	5.04

Fuente: <http://www.infoiama.org.gt/ISEM/Indicadores/F1421%20-%20Quiche%20-%20Pachalum.pdf>

b. Indicadores de recursos

Ejecución presupuestaria, el Ministerio de Educación beneficia a 2.0 millones de niñas y niños de primaria y preprimaria, con el programa de alimentos con una inversión de Q576 millones. Gasto Público en educación como porcentaje de PIB 2.8%.

i. Cantidad de alumnos matriculados

Tabla No. 8 Cantidad de alumnos por matricula

Código y Nivel	Hombres	Mujeres	Total
14-21-0763-43 Nivel Primario	17	15	32
14-21-1298-42 Nivel Preprimaria	8	8	16

Fuente: Elaboración propia

ii. Distribución de la cantidad de alumnos por grados o niveles

Tabla No. 9 Distribución de alumnos por grados y niveles

Primaria 14-21-0763-43	
Grados	Total
Primero	4
Segundo	6
Tercero	4
Cuarto	4
Quinto	6
Sexto	8
Total	32
Preprimaria 14-21-1298-42	
Etapas	Total
Etapa seis	8
Etapa cinco	6
Etapa cuatro	2
total	16

Fuente: Elaboración propia.

iii. Cantidad de docentes y su distribución por grados o niveles

Tabla No. 10 Cantidad de docentes y distribución por grados y nivel

NOMBRE DEL DOCENTE	CARGO	SEXO	No. DE DPI	reglón	CODIGO
Denis Obdulio Valdez Ortega	Maestro Reubicado EORM Caserío Joyas de Moritas.	M	1890-45493-1412	011	14-21-0763-43
Silvia Consuelo Alonso Gámez	Maestra Primero, Segundo Tercer Grado	F	1794-46886-1401	011	14-21-0763-43
Neli Sarahi Soto Valdez	Director, cuarto, Quinto y Sexto Grado	F	1907-97037-1412	011	14-21-0763-43
Elda Marisol Estrada Valdez	Maestra Reubicada INEB	F	1907-97177-1421	011	14-21-0763-43
Liuva Marlhene García Vela	Maestra Etapa 4, 5 y 6.	F	2485-37849-1412	011	14-21-1298-42

Fuente: Elaboración propia.

iv. Relación alumno/docente. Indicador que mide la relación entre el número de alumnos matriculados en un nivel o ciclo educativo y el número total de docentes asignados a dicho

Tabla No. 11 Indicador que mide la cantidad de alumnos y total de docentes

Docentes	Alumnos
2	32
1	16

Fuente: Elaboración propia. Listado de alumnos Inscritos en SIRE

c. Indicadores de procesos

El entorno educativo corresponde al grado de tercero primaria de la Escuela Oficial Rural Mixta Aldea Los Altos.

- i. Asistencia de 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.

Según la matricular 2019 corresponde a 48 niñas y niños asistiendo el 100%

- ii. 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.

Los estudiantes cumplieron con los 180 días de clases laborados con total normalidad.

- iii. Idioma utilizado como medio de enseñanza. Indicador que mide el uso de un idioma maya en el proceso de enseñanza-aprendizaje en escuelas cuyos estudiantes son mayoritariamente maya hablantes.

El idioma materno que predomina en la comunidad es el español

- iv. Disponibilidad de textos y materiales. Medición de la disponibilidad de textos y materiales por parte de los docentes.

Es el presente año solo se entregó material y textos para los grados de primero, segundo y tercer grado, para los grados de cuarto quinto y sexto se trabajó con el 50% de materiales y textos propiedad del docente.

- v. 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.

La escuela contaba con dos organizaciones de Primaria y Preprimaria luego se anexaron a una solo, quedando como Consejo Educativo de la EORM Aldea Los

Altos, cumpliendo con los requerido, ejecución, documentación de reporte con orden y transparencias en los recursos financieros, haciéndolos llegar en entera satisfacción para las niñas y niños.

- d. Indicadores de resultados de escolarización eficiencia interna de proceso de los últimos 5 años.

Tabla No. 12 Indicador de resultados de escolarización de eficiencia en los últimos 5 años

Tasa de Repitencia	97.3 %
Tasa de Promoción	100%
Tasa de No Promoción	0 %
Tasa de Retención	97.3%
Tasa de Deserción	2.7%
Tasa de Éxito	97.4%
Tasa de Fracaso	2.7%
Tasa de Conservación	Satisfactoriamente

Fuente: <http://estadistica.mineduc.gob.gt/Anuario/>

- i. Escolarización Oportuna. Proporción de alumnos inscritos en el nivel y ciclo que les corresponde según su edad, por cada 100 personas entre la población del mismo rango etario.

No existe registro al respecto en el Establecimientos educativo de la EORM Aldea Los Altos.

- ii. Escolarización por edades simples. Incorporación a primaria en edad esperada.

Tabla No. 13 Indicador de escolarización por edades simples

Grado	Total	Hombres	Mujeres
Primero	3	2	1
Segundo	4	2	2
Tercero	2	0	2
Cuarto	3	1	2
Quinto	3	2	1
Sexto	1	0	1

Fuente: Elaboración propia. Listado de alumnos Inscritos en SIRE

- iii. Proporción de los alumnos de siete años inscritos en primaria, entre la población total de siete años.

Tabla No. 14 Indicar de alumnos en edades de siete años

Edad	Hombres	Mujeres
7	2	1

Fuente: Elaboración propia. Listado de alumnos Inscritos en SIRE

iv. Sobre edad. Proporción que existe entre la cantidad de estudiantes inscritos en los diferentes grados de la enseñanza primaria y secundaria con dos o más años de atraso escolar, por encima de la edad correspondiente al grado de estudio.

Tabla No. 15 Indicador de alumnos inscritos en diferentes grados con sobre edad

Grado	Hombres	Mujeres
Primero	0	1
Segundo	2	0
Tercero	1	1
Cuarto	0	1
Quinto	2	1
Sexto	7	1
Total	12	5

Fuente: Elaboración propia.

v. Tasa de Promoción Anual. Alumnos que finalizaron el grado y lo aprobaron del total de alumnos inscritos al inicio del año.

Tabla No. 16 Indicador de alumnos promovidos en los últimos cinco años

AÑO	HOMBRES	MUJERES	TOTAL
2015	23	15	38
2016	26	16	42
2017	18	19	37
2018	18	19	37
2019	26	21	47

Fuente: Elaboración propia. Archivos de Estadística Final

vi. Fracaso escolar. Alumnos que reprobaron o se inscribieron y no finalizaron el grado, del total de alumnos inscritos al inicio del año.

Tabla No. 17 Indicador de alumnos que no finalizaron el ciclo escolar en últimos cinco años

AÑO	HOMBRES	MUJERES	TOTAL
2015	3	1	4
2016	0	0	0
2017	0	0	0
2018	0	0	0
2019	1	0	1

Fuente: Elaboración propia.

vii. Conservación de la matrícula. Estudiantes inscritos en un año base y que permanecen dentro del sistema educativo completando el ciclo correspondiente en el tiempo estipulado para el mismo.

Tabla No. 18 Conservación de la matrícula al final del ciclo escolar.

AÑO	HOMBRES	MUJERES	TOTAL
2015	20	14	34
2016	26	16	42
2017	18	19	37
2018	18	19	37
2019	25	21	46

Fuente: Elaboración propia.

viii. Finalización de nivel. El número de promovidos en el grado final de un nivel o ciclo por cada 100 alumnos de la población de la edad esperada para dicho grado.

Tabla No. 19 Indicador de promovidos al final de ciclo

AÑO	HOMBRES	MUJERES	TOTAL
2015	25	17	42
2016	25	16	41
2017	18	19	37
2018	19	17	36
2019	26	21	47

Fuente: Elaboración propia.

ix. Repitencia por grado y nivel.

Tabla No. 20 Indicador del número de alumnos que repitieron el grado y nivel

AÑO	HOMBRES	MUJERES	TOTAL
2015	3	1	4
2016	0	0	0
2017	0	0	0
2018	0	0	0
2019	0	0	0

Fuente: Elaboración propia. Archivos de Estadística Final

x. Deserción por grado o nivel.

Tabla No. 21 Número de deserción por grado o nivel

Grado	2015			2016			2017			2018			2019		
	H	M	T	H	M	T	H	M	T	H	M	T	H	M	T
Primero	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0
Segundo	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Tercero	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0
Cuarto	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Quinto	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Sexto	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1

Fuente: Elaboración propia.

e. Indicadores de resultados de aprendizaje (solo para el nivel primaria)

Por medio de las pruebas de lectura y escritura que miden un pequeño porcentaje de la inteligencia de cada niños en sus diferentes niveles, esto permite medir su avance en el cumplimiento de desarrollo de sus capacidades a través de una medida sencilla, fiable, que permitan evaluar los resultados y que puedan dar una idea de que o quien este fallando en rendimiento, que puedan

valor, analizar, observar el desempeño por medio de la acción, los responsables como lo es DIGEDUCA, ya que ellos efectúan el diagnóstico a los estudiantes de primero, tercero y sexto grado, con el propósito de informar a nivel nacional acerca de los resultados de los indicadores de eficiencia, con el fin de tomar una decisión y crear mejoras en la calidad educativa, los indicadores de resultados de aprendizaje por medio de las pruebas diagnósticas son obligatorios para los estudiantes del nivel primaria.

Hasta el momento el 96.88% de los estudiantes lograron culminar, pero no existe registro de los indicadores de resultados de aprendizaje, ya que en diez años de estar en el establecimiento nunca han llegado a efectuar esas pruebas, consignando datos de muestreo que no son confiables porque en consenso con directores manifestaron que nunca han tenido presencia ni evidencia de esas pruebas, encontrándose solo los resultados en los cuadros de registros de resultados finales resguardados en el archivo escolar.

Otro de los graves problemas detectados, se encuentre alteración de notas ya que los niño tiene un resultado muy bajo en sus fichas de calificaciones firmadas por los padres de familia y en promedios finales ganan con sesenta puntos, para no efectuar la pruebas de recuperación, simulando un índice de eficiencia al cien por ciento.

i. Resultados de lectura: Primer Grado Primaria (1º) Porcentaje de estudiantes por criterio de “logro” o “no logro”.

Tabla No. 22 Resultados de lectura en los alumnos de primer grado

Grado	Lectura
Primer grado	58%

Fuente: Elaboración propia.

ii. Resultados de Matemáticas: Primer Grado Primaria (1º) Porcentaje de estudiantes que logran y no logran el criterio de Matemáticas.

Tabla No. 23 Resultados de matemáticas en los alumnos de primer grado

Grado	Matemáticas
Primer grado	46 %

Fuente: Elaboración propia.

iii. Resultado de Lectura: Tercer Grado Primaria (3º) Porcentaje de estudiantes que logran o no logran el criterio de Lectura.

Tabla No. 24 Resultados de lectura en los alumnos de tercer grado

Grado	Lectura
Tercer grado	60 %

Fuente: Elaboración propia.

iv. Resultado de Matemáticas: Tercer Grado Primaria (3º) Porcentaje de estudiantes que logran o no logran el criterio de Matemáticas.

Tabla No. 25 Resultados de matemáticas en los alumnos de tercer grado

Grado	Matemáticas
Tercer grado	52 %

Fuente: Elaboración propia.

v. Resultados de Lectura: Sexto Grado Primaria (6º) Porcentaje de estudiantes que logran y no logran el criterio de Lectura.

Tabla No. 26 Resultados de lectura en los alumnos de sexto grado

Grado	Lectura
Sexto grado	68 %

Fuente: Elaboración propia.

vi. Resultado de Matemáticas: Sexto Grado Primaria (6º) Porcentaje de estudiantes que logran y no logran el criterio de Matemáticas.

Tabla No. 27 Resultados de matemáticas en los alumnos de sexto grado

Grado	Matemáticas
Sexto grado	60 %

Fuente: Profesora de Sexto Grado Neli Sarahi Soto Valdez de Estrada

vii. Resultados SERCE: 3º y 6º Primaria, Lectura y Matemáticas.
(SNIE, 2013, p.p. 9-13).

DIGEDUCA ha realizados mediciones de lectura y matemáticas en primero y tercer grado primaria, tercer básico y diversificado, con el objetivo de monitorear y conocer el desempeño de los estudiantes en estas áreas, con esos resultados se presenta el promedio del porcentaje de estudiantes que alcanzan el logro para el grado que cursan, se encontró que a medida que suben de nivel disminuye e nivel de logro, según SNIE en los últimos años de escolaridad cada diez estudiantes casi tres no tiene las destrezas básicas con el siguiente nivel de logro tercero primaria en lectura: 49.93% para sexto primaria 40.40%, para matemáticas es inversamente proporcional de cada diez estudiante, uno tiene las destrezas básicas para resolver problemas matemáticos, siendo el siguiente nivel de logro en matemáticas: 40.47% tercero primaria y 44.4% Sexto primaria. Tomado de <http://estadistica.mineduc.gob.gt/FichaDepartamental/>

No existe evidencias de resultados, ni registros de evaluaciones a los grados de tercero y sexto primaria de la EORM Aldea Los Altos, con respecto a la lectura y matemáticas para determinar esos porcentajes según el Sistema Nacional de Indicadores Educativos.

1.1.2 Antecedentes.

Circunstancia histórica de la Aldea Los Altos Pachalum Quiché.

En el año 1845, el señor Cayetano Batres vende al presbítero José Mariano Ocaña la mitad de la finca, parte oriental de la finca el tumbadero y los Altos actual, con una extensión aproximada de 44 caballerías por lo que se puede deducir a través de las referencias numéricas, que la finca en total disponía de 9 caballerías, el presbítero Ocaña el compro la parte de la finca vieja, según la historia de los ancianos que esa finca tenía unos grandes cañales desde la Concepción las Cuevas y que hicieron una toma sacando el agua del rio de las vegas, arriba del puente de hamaca, paso de piedras blancas a algodón en la actualidad, desde allí llevaban el agua, pasando donde vivía don Layo Alvarado.

Abajo esta la toma donde pegaba unos saltos al golpear con la fuerza del agua en las piedras antes de caer a la finca la unión donde se encontraba una maquinaria que giraba con presión hidráulica, en ese tiempo cuando trabajaban según los viejitos, ese presbítero Ocaña, cuando no llegaba el agua decía, vayan a los altos porque seguro se tapó, vayan y destápelo, de ese entonces se le nombro los Altos a la comunidad, cuando deja de ser Aldea Pachalum, para convertirse en un municipio, pasa a ser la aldea los Altos, se hizo la construcción de la iglesia católica en el año 2000, en honor a la Virgen de Concepción, en el año 2010 se organizaron entusiasmados y decidieron hacer una fiesta patronal en honor a la Virgen de Concepción la Aldea los Altos, hoy en día se caracteriza por ser una comunidad muy alegre en fiestas, tradiciones y actos culturales.

¿Cómo inicia la Escuela y que docentes han estado hasta el 2019?

En el año 1968 se inició a impartir clases por el primer maestro el Profesor Carlos Alfonso Herrera Ruiz, quien le dio formal posesión don Eraldo Pérez representante del alcalde del municipio de Joyabaj, dando clases en casa don Celestino Rosales, en la parte donde vive don Israel García en la actualidad, el nombre del establecimiento era Escuela Nacional Rural Mixta caserío los Altos, aun no existía la infraestructura de la escuela, la primera se construyó en el mismo lugar en la actualidad, y fue donado por el señor Escolástico Alvarado, se hizo más o menos 1973, una escuelita de adobe, el albañil fue don Mario García, de piedras blancas, en el año 1975, se presentó el segundo maestro el profesor Clementino soto Alvarado, en ese mismo año se presentó el tercer maestro el profesor Edgar Alberto Solórzano Rodas.

En ese periodo donde ocurre el terremoto siendo destruida la construcción de la escuela, se construyó un rancho provisional para dar clases en la comunidad, luego vino el proyectos de alianza después del terremoto en el año 1978, con la ayuda del programa de alianza aporta doscientos cincuenta quetzales para la construcción de la Escuela, el alcalde municipal de Joyabaj aporto noventa quetzales, la comunidad aporta mano de obra y materiales para la construcción.

El señor Fernando Soto Rosales, sede de forma gratuita terreno para la construcción de la escuela dando un terreno de 400 metros cuadrados y por la donación se le dio media paja de agua, el terreno colindaba con Mariano Valdez Batres, alambrado de por medio al sur donante Fernando Soto Rosales.

En caserío los Altos Piedras Blancas, el día viernes 3 de julio de 1988, en asamblea el director y miembros del comité de construcción citaron al señor Mariano Valdez Batres, se le solicitó que proporcione un lote de terreno, de su propiedad para ampliar el existente a favor del establecimiento, cediendo con mucho gusto el traspasa a favor del comité y de la comunidad, da en venta por la cantidad de cincuenta quetzales, con la colindancias siguientes 40 metros colindan con Mariano Valdez Batres y Maximino Valdez Batres línea de por medio, 40 metros colindan con terreno de la escuela, se le informó al señor Mariano Valdez, que se hiciera presente en la municipalidad de Joyabaj el día martes 7 de junio de 1988, para notificarle la acta que acepta la venta.

El 3 de marzo de 1992 hicieron gestiones para hacer otras dos aulas y una bodega, (la que está en la actual) un día viernes 15 de mayo se dio por inaugurado el edificio escolar por miembros del comité, representantes de la Comunidad y representantes de COOGAAT, maestros, alumnos y padres de familia, haciendo la entrega de las llaves la institución del Ministerio de Desarrollo al director Norman Otoniel Alvarado.

En el año de 1993 se reúnen el director Norman Otoniel Alvarado y los miembros del comité para botar la escuela vieja hecha por alianza y construir en el mismo lugar una aula, dirección y bodega, por la constructora UCEE Unión Constructora de Edificios Escolar, solicitando a los padres la demolición el día lunes 2 de agosto de 1993 y la construcción fue en el año de 1994 la cual fue inaugurada en el mes de agosto, el 2 de enero de 2009 se presentó con su nombramiento a tomar posesión el profesor Denis Obdulio Valdéz Ortega, Se logró gestionar una aula para la escuela de Preprimaria y la elaboración de un parque, jardines y casitas de descanso dentro del perímetro escolar.

1.1.3 Marco Epistemológico

A. Histórico

En el año de 1968 en el caserío Los Altos, de la aldea Pachalum del municipio de Joyabaj, en ese entonces, se da inicio a la educación de las niñas y niños de la localidad, con el objeto de educar con nuevos conocimientos teóricos, docentes eran empíricos, con un medio siglo, hasta hoy en día, no acobrado un desarrollo educativo sostenible, ya que no se pone atención a las áreas principalmente a la matemática, se construye en base de teoría y solo se interesa en un resultado de aprobado o no promovido, basándose en un estilo didáctico tradicionalista, militarista, narcisista, donde el docente era el protagonista, la llegada a una escuela por primera vez el niño identificaba cuatro áreas de aprendizaje, considerando la practicas y los conocimientos previos sin relevancia alguna.

Los ejercicios rutinarios, era de llenar grandes cantidades de hojas de papel manila, los cuadernos en ese entonces no existían o pizarras de tabla y utilización del yeso, mostrando poco aprendizaje significativo y escasa operatividad de estrategias y fórmulas de manera práctica y divertida, no vamos a decir que todo fue mala, pero en su momento su condicionamiento clásico expresado en escribir, ejercitar exageradamente, mantenía un clima de clase no agradable, por maltrato físico y sicológico por parte del docente que castigaba sin escuchar razones ni justificaciones de los estudiantes.

Otra de los problemas era que solo existían tres grados y los que querían continuar sus estudios tenían que migrar hacia la capital de Guatemala, nadie lo hizo porque no tenían las condiciones económicas, muy pocos recursos, tales como carreteras, trasporte o conocidos para que les ayudaran a vivir en otro lugar, y aún persisten la misma historia, el trabajo de campo para los niños era obligatorio, migrar a las costas a trabajar en corte de caña, café y algodón por

temporadas, y las niñas el trabajos domésticos, era lo único que les esperaba, sin contar la deserción por el abuso psicológico y maltrato infantil por padres de familia o encargados, considerándose la comunidad educativa con mucho analfabetismo por esas situaciones.

Gascón (2005) expresa:

A partir de la perspectiva empírica se originaron estilos didácticos el “El modernismo” y el “Procedimentalismo” que es oposición de lo clásico indica que la enseñanza no es un proceso mecánico y trivial controlado por el docente, en esta tendencia seguía un estilo clásico para la solución de problemas siendo causa de fracasos de los estudiantes cuando intentaron solucionar problemas en su entorno. (p.118)

Los nuevos paradigmas en la educación tratan de concebir un autoaprendizaje, autonomía, autoconcepto, autoestima, para gestionar el conocimiento, y nuevo aprendizaje, a través de una buena socialización y comunicación entre los docentes y director se pretende hacer cambios significativos con proyectos de mejoramientos educativos.

Con mayor responsabilidad y gracias a la actualización docente se permitió darles a conocer las nuevas rutas de aprendizaje que la educación necesita y el apoyo a toda la comunidad educativa ya que problemas educativos aún se reflejan son reales día con día, nuevas situaciones difíciles de resolver y que exigen un equilibrio en el terreno educativo y necesidad de elaborar nuevas estrategias en el aula, y hoy recurriremos a la tecnología y dispuesto al cambio que vayan en beneficio y desarrollo integral educativo.

La demandas sociales en la actualidad son diferentes, el currículum es diferente y flexible, los padres apoyan más la educación de sus hijos porque hay algunas familias que no desean lo mismo que ellos vivieron para sus hijos, el rol del docente es incorporar nuevas técnicas, métodos de aprendizaje, uso de la tecnología, jugos lúdicos que superar los cambios del pasado conservador y abandonar los recursos negativos tradicionalistas, la relación del maestro y alumno debe ser modificada a sus necesidades, su contexto, con una nueva

visión y misión de órdenes más justas y exigentes a la calidad de una manera planificada, evaluada, socializada, retroalimentada con la participación de la comunidad educativa, buscar nuevas alternativas adecuadas a la educación evolutiva, donde la capacitación docente es una de las claves, ser flexible y accesible, el MINEDUC y la Universidad de San Carlos, promueve la innovación en el campo del proceso enseñanza aprendizaje, el trabajo docente ser guía por el camino correcto basado en desarrollo potencial de los alumnos.

B. Psicológico

La violencia intrafamiliar es un problema social que aquejan la comunidad, que inicia dentro del núcleo familiar, que repercute con el agresor y con todos los miembros que le integran en el hogar y la comunidad en aldea Los Altos, es un problema latente en la actualidad la violencia sexual, física, psicológica, económica, drogadicción, alcoholismo, violencia hacia las niñas y niños, deserción escolar, suicidio en adolescentes y adultos, maltrato a personas con capacidades diferentes y a las personas de la tercera edad.

Losada (2015) expresa:

“Por las diversas conformaciones que representa los personajes, y por la aceptación de ellos por parte de los miembros de dicha familia, así como de los cambios que sufren a lo largo del tiempo” (p.17).

En la comunidad se cuenta con estos tipos de circunstancias familiares, cuando ya han agotado todos los recurso de ambos llegan a la decisión de separarse, sin tomar en cuenta la situación de sus hijos, esto provoca traumas psicológicos a los niños, ya que ellos no comprenden la dimensión de los problemas y sumado a eso comienzan a faltarse el respeto, manipulación, perturbando su salud mental, física, su bajo rendimiento en la escuela se refleja con una mala conducta, desmotivación a seguir estudiando y bajo rendimiento académico, pérdida de valores, aumentando cambios de tal modo que causa un daño

irreversible, creando pérdida de apetito, estrés, ansiedad, fracaso escolar, problemas de aprendizaje, odio, baja autoestima, como consecuencia del mayor índice de problemas sociales que ocurren en la comunidad, es muy complicado tratar sus causas y efectos a cortos plazos, quedando en el interior de una comunidad, no es fácil de evitar ni resolver de manera inmediata, ni existe el apoyo terapéutico o psicológico por parte de las autoridades Educativas, que asistan de manera gratuita, para ayudar a curar trastornos de estrés postraumático y erradicar esos malos momentos de violencia que llevan desde el hogar y se reflejan dentro de un salón de clases.

La familia es el primer y más significativo contexto socioeducativo de valores por ser el primer núcleo de convivencia y el referente más importante para los miembros, y para la construcción de valores requiere tener en cuenta el papel activo que tienen sobre los hijos para asumir los valores de los padres, y que estos guían la conducta social dependen de un verdadero proceso de aprendizaje, dado que se adquiere desde muy temprano en la interacción con los otros. (Rodrigo y Palacios, 1998, p.77)

El hogar es la primera escuela y formación de los hijos, ¿pero que pasan con aquellos que se han desintegrado? Los que viven con sus abuelos, las madres solteras y tiene que salir a trabajar dejándolos por grandes periodos de tiempo solos, la pérdida de los valores es incrementada y se tratan de reponer en la escuela pero se necesita la cooperación de todos y tener la voluntad de cambiar y accionar para erradicar esos tipos de problemas, en la comunidad se ha tratado por medio de charlas de prevención, se ha tenido el apoyo y participación del Juez de Paz del municipio, agentes de la Policía Nacional Civil y psicólogos que apoyaron en el año 2016, dando una charla motivacional gratuita, cada mes sobre el rol que tiene los padres con sus hijos y su hogar, pero tuvo una duración muy poca por ser pastor de una iglesia evangélica y fue trasladado al departamento de Quetzaltenango.

Quedándose inconcluso la secuencia de apoyo a jóvenes y niños con esas terapias, lo que preocupa, que existe mucho ocio en jóvenes, adultos y los niños se juntan con ellos en el estadio o el río por las tardes, adquiriendo vocabularios

obscenos, malos aprendizajes como ingerir drogas, fumar, distorsión de sus mentes a temprana edad, hay casos de niñas que fueron abusadas sexualmente y que se ha quedado en el silencio, continúan de una manera deliberada como objetos sexuales por los mismos miembros de la comunidad.

Con el objetivo de tomar conciencia y cuidados, ya que eso convierte en un delito, que se remite al Ministerio Público para su tramites de rigor en contra de esas acciones, pero no existen denuncias por ser partes de las mismas familias, estos problemas psicológicos debe retomarse con acciones mediante la educación, siendo una tarea de toda la comunidad educativa, no dejar pasar por alto y poder buscar los mecanismo que disminuyan estos índices que afectan principalmente a los niños y niñas de la comunidad.

C. Sociológico

Se tuvo la oportunidad de entrevistar a los personas ancianas de la comunidad de la Aldea Los Altos y gracias a esa entrevista se obtuvo los antecedentes históricos de la comunidad, quienes fueron los primeros habitantes, las primeras familias que migraron a la aldea, quienes fueron los que se organizaron para solicitar una escuela por el bien de sus hijos, como fue que le pusieron el nombre a la comunidad, sus trabajo de campo, agricultura y uno que otro con la ganadería, todo permite hacer una análisis del entorno y como los pobladores se han desarrollado, sus creencias y sus conocimientos, al inicio la aldea está atrasada existía mucha pobreza toda la gente arrendaba, los pobladores actuales no todos tenían terreno donde vivir, en el periodo de Alcalde el profesor Reynabel Estrada, con fondos municipales compro una manzana de terreno y vendió los lotes en doscientos quetzales para que pudieran hacer su viviendas algunas familias.

Martínez (2010) expresa:

El desarrollo social va ligado a la formación educativa, al fomentar empleo, y a la mejora de calidad de vida y el bienestar de la población. Estas conexiones, deben ser aprovechadas por los docentes para educar al niño enseñarles sobre

la realidad social, trabajar en conjunto con los líderes comunitarios realizar análisis con los padres de familia para contribuir a una estabilidad, con valores, saber vivir y convivir, estar preparados para enfrentar los cambios en una sociedad. (p.37)

En los últimos años debido a las pocas fuentes de empleos y la pobreza extrema muchas personas tuvieron que emigrar hacia los Estado Unidos de América, al mandar sus remesas para sus familia en la comunidad, por otra parte gracias a ellos ha mejorado las infraestructuras y los servicios, otro de los beneficios de la comunidad que han logrado, algunos líderes comunitarios llegar al concejo municipal, teniendo voz y voto para lograr mejoras, tales como: remodelación del establecimiento educativo, agua potable, calles pavimentadas, drenajes, luz eléctrica, estadios de futbol, salón comunal, cancha polideportiva entre otros, pero aún hace falta proyectos que favorezcan el crecimiento humano y personal.

Más allá del crecimiento o mejoras comunitarias, el desarrollo educacional en mayor nivel, priorizar habilidades y crear programas de capacitación técnicas para hombres y mujeres que nunca pudieron salir por la pobre, no se le apuntar a la creatividad e innovación ya que hay personas capaces de realizar un oficio, algunos se dedican a la artesanía en barro, otras que tienen el talento para cocinar, repostería, para elaboran y diseñar ropa, mejorar técnicas de trabajo agrícola, desarrollar la tecnología para algo productivo, y acciones que se ajusten de mejor manera a la necesidades reales de la localidad, evitar el vandalismo, los que ocupan su tiempo en cosas malas y poco productivas, el problema se puede erradicar mediante la educación, para que se tenga una visión emprendedora.

D. Cultural

La Aldea los Altos, hoy en día se caracteriza por ser una comunidad muy alegre en fiestas, tradiciones y actos culturales. Se organizan equipos de fútbol para recaudar fondos para fiesta de la comunidad, dando inicio en el año 2010, con entusiasmo hacen una fiesta patronal el día 8 de diciembre en honor la Virgen de

Concepción, cada año todos esperan la feria, inicio a realizarse en el área de la escuela, por espacio amplio, pero en los últimos años tomaron la decisión de hacer donde está el estadio y la cancha polideportiva techada para usos múltiples, se realiza la feria de ganado, las ventas de comida típica de la localidad, los juegos de ferias, los líderes comunitarios son los encargados de organizamos la noche cultural donde se elige la reina de la aldea, se hacen desfiles hípicas, una noche de música marimba para adultos y un día de discoteca o grupos musicales, para los jóvenes para que disfruten de las actividades de la feria.

Aprendizaje intercultural: aprendizaje adquisición y desarrollo de actitudes de apertura, respeto, y aceptación de la diversidad cultural en el mundo, habilidad asociada a la comprensión de diferentes perspectivas y los diversos estilos de vida de las culturas y comunicación eficaz entre ellos. (Difino, 2010, p.40)

La comunidad ha respetados grandemente sus creencia tradiciones, la religión, su estatus social y su desarrollo histórico, valores, la tolerancia, la empatía, respetan las leyes, siendo una de las comunidad más visitadas por el pueblo y demás aldeas por sus actividades que se llevan a cabo.

Inteligencia cultural: habilidad de comprometerse en un conjunto de comportamientos (lingüísticos, relaciones interpersonales) cualidades (tolerancia, flexibilidad y adaptabilidad) que se combinan y aplican adecuadamente de acuerdo a los valores culturales y actividades de las personas con las que se relacionan o interactúan. (Coll, 2007, p.40)

Los docentes y el rol en la sociedad, su responsabilidad es comunicar, gestionar y orientarles al desarrollo organizacional, donde se involucre la educación de las niñas y niños, el respeto, cooperación reconociendo la equidad y la igualdad entre los hombres y mujeres, el cuidado del medio ambiente, la importancia de las tradiciones, y diversidad cultural, la ética, la autoestima, y la identidad, nuestras raíces, y el poder de mantener una comunidad organizada, que sean bueno ciudadanos, y mejoren su calidad de vida y su relación con el contexto todo esto se logra mediante la educación.

1.1.4 Marco del contexto educacional.

Es importante recordar que el abandono escolar afecta a un gran número de niños y jóvenes, los fines de la educación son siempre los mismos, que pretenden transformar.

Las reformas suelen construir en los mecanismos elegidos para buscar la educación de los sistemas escolares, definiéndose como la sociedad necesita de la educación, los bajo índices en el sistema existe debido a carencias de programas que apoyen causando indignación o menospreciando la educación pública, hoy en día afecta a la población estudiantil directamente aquellos niños que egresan de sexto grado y no continúan la secuencia de estudio.

El gasto público destinado a educación, políticas de Estado y de Gobierno, ha mejorado la productividad, dándole mayor capacidad y ayudan para tener una mejor calidad de vida con los programas sociales, pero que no han alcanzado las metas, suceso que ha detenido a muchas personas a sobresalir por sí mismas, lograr alcanzar una mejor condición de vida, pero que no ayudaría a las personas a tener mejores oportunidades de trabajo, el tradicionalismo es producto en algunas ocasiones de no actualizarnos, tomar una responsabilidad toda la comunidad educativa.

Contar con aulas y espacios de aprendizaje en buen estado no determina en el momento de lograr que los alumnos obtengan los resultados académicos esperados, en otras palabras el estado de las escuelas no es suficiente, se necesita vocación al servicio, innovación, planificación y acción que incidan directamente en el desempeño de los estudiantes siendo un fenómeno por décadas deja de asistir al centro educativo y quedan fuera del sistema educativo sin recibir su certificado de escolaridad.

Otro de los problemas identificados y analizados en la comunidad es el mal uso de los medios de comunicación, televisión y nuevas tecnologías de información que afectan la salud mental, conductas de naturaleza ofensiva y perturbadora,

los acosos como el bullying, acoso laboral mobbing, acoso sexual, acoso físico o stalking, cyberstanking, sexting, es importante dar a conocer que estos problemas tienen relación y que van de la mano tratando de impedir el proceso de enseñanza y aprendizaje en la escuela los Altos, como marco físico propicio para motivar, estimular y darles a conocer los espacios que han ido disminuyendo los niveles de educación.

Se convierte en un desafío docente para buscar el medio de cómo poder interactuar con el estudiante y así brindar la enseñanza adecuada y concientización de cambiar las cifras alarmantes y estadísticas de deficiencia negativas de la comunidad.

1.1.5 Selección del entorno educativo a intervenir con su justificación (Desde los antecedentes, desde la institución, desde su carrera)

La eficiencia de los alumnos es un esfuerzo de todas y todos los docentes de Preprimaria y Primaria. En los últimos años ha cobrado un particular interés por parte de las autoridades que ha gobernado el país, trayendo consigo políticas educativas que se han implementado para mejorar la educación y programas de beneficio tales como: alimentación escolar, útiles, gratuidad de la educación, valija didáctica, reparaciones mínimas.

En la Escuela de la Aldea los Altos, las niñas y niños han tenido una gran ventaja que la maestra de párvulos a través de un método que ella innovó, por medio de juegos los niños aprendieron a leer y escribir rápidamente, siendo una herramienta de gran ayuda para el docente que da el primer ciclo, facilitándole el aprestamiento, enseñanza, articulación y el desarrollo del lenguaje, favoreciendo la representación mental de los conceptos abstractos a la vez que consolidan el pensamiento lógico, formación de palabras y oraciones, esto hace posible que en primer grado los niños comience de lleno en el mundo de la escritura, lectura, comprensión y de poder desenvolver en una nueva etapa como es el nivel primario.

Pero al llegar al primer grado se cambia el panorama y modalidad de clase, por el tradicionalismo bajando el nivel de dinamismo, es importante mencionar que los padres influyen de gran manera en apoyo a sus hijos pero no es en todos los casos se cuenta con el 100% de eficiencia interna, pero hemos detectado que se debe a la falta de interés de los padres y a la manipulación de sus hijos y poca responsabilidad docente, convirtiéndose en uno de los factores por los cuales pueden ser de riesgo escolar, afectando su edad cronológica y secuencia de estudio, o solo llegar al sexto grado, ya que repetir varios años implica que con mayor edad les de pena estar en grados bajos creando inasistencia o deserción.

Preprimaria y primer grado son el primer andamio para adquieran sus competencias, destrezas, fortalecer sus valores y procesar su fluidez de aprendizaje, esa parte se debe velar, como el docente está preparado para enfrentarse a distintos tipos de personalidades y de inteligencias o problemas que hay en cada niño, cuando un niño llega directamente a primer grado se dificulta la adquisición y desarrollo de sus habilidades motrices, lectura, escritura o de cálculo, continuando así durante los demás años.

Hablamos de dificultades del aprendizaje, estas dificultades neurológicas que afectan su proceso cognitivo, implicados a lo mencionado (atención, memoria, percepción) son implicaciones importantes para el desarrollo académico y que no se condicionan o se trata de manipular, se ha detectado que en la población estudiantil de primero a sexto grado se presenta algunas dificultades de mantener la atención ya sea por su poca curiosidad o hiperactivos, se han presentado dificultades en el aprendizaje que afectan su lectura, escritura y la solución de problemas matemáticos en los siguientes grados y áreas.

Otro de los fenómenos que ha causado problema es que hay padres que no mandan a sus hijos en la edad cronológica a la etapa de preprimaria y primaria, repercutiendo su aprendizaje, porque el niño llega careciendo de muchas

habilidades motrices y les cuesta adaptarse de la comodidad de su casa a la escuela, con sus demás compañeros, siendo inconveniente porque va retrasando y dificultando su preparación, aunado a eso carecen de ayuda de los padres en casa, no los obligan y no los mandan cuando ellos ya no quieren asistir, retardando el avance, posibles riesgos de fracaso, abandono o deserción, o que están repitiendo genera un problema ellos ya no quieren ver cosas que aprendieron de manera pobre.

La deserción escolar, la falta de interés, estos problemas se dan en cada ciclo lectivo, no se le pone asunto alguno para erradicar el tradicionalismo, ya que los niños sienten la diferencia en primer grado (No hay cantos, cuentos, ni juegos motivacionales) mucho menos el uso de herramientas tecnológicas y que si cuenta el establecimiento pero no se utiliza, para que despierte el interés perdiendo la motivación y animo de querer regresar nuevamente a clase convirtiendo en una rutina los años venideros.

Al no aplicar proyectos de mejoramiento educativos, rutas de aprendizaje, con técnicas, herramientas y metodologías activas, que pueda controlar ese tipo de problema presentados en el establecimiento y no existe estimulación, causando un desorden en el aprendizaje que dificulta como por ejemplo estar en tercero grado o sexto primaria y aun tengan déficit de comprensión lectora y problemas de comprensión o elaboración, ejercitación, lanzamientos matemáticos y resolución de problemas.

1.1.6 Marco de políticas para el nivel institucional

Las políticas educativas son parte de las políticas públicas de un Estado y como derecho en educación se ponen en práctica medidas y herramientas capaces de asegurar la calidad de educación de nuestro país, las instancias encargadas en la educación han fallado un poco en sus política y gestiones que converjan en el

aprendizaje de los niños con frutos de educación con equidad y calidad, el indicador de contexto propuesto por el sistema Nacional de indicadores educativos se basan en la cobertura ofreciendo una medida compuesta de tres dimensiones básicas como: Educación, salud, e ingresos recordando que la política uno garantiza el acceso, permanencia y egreso efectivo de la niñez y la juventud.

Por lo tanto el indicador de contexto y la política tiene como fin ampliar programas en el sistema de educación en los diferentes niveles y así garantizar la permanencia estudiantil y el desarrollo humano adquiriendo en los estudiantes y su bienestar, lo que con la política y las nuevas metodologías irían de la mano con el indicador para el mejoramiento de la calidad del proceso educativo y así asegurar una educación en todos los niños y niñas.

Por medio de un modelo de gestión sistemático de efectividad y transparencia, las políticas la alimentación escolar, programas de apoyo, modificación del CNB, 180 días de clases, transparencia, inclusión, dialogo y participación social, pertinencia lingüística y cultural, multiculturalidad e interculturalidad, educación como un derecho, equidad e igualdad, constituidas del criterio de autoridad del Ministerio de Educación, pues dichas acciones reflejaron más necesidades para el sistema educativo al respaldar las políticas gobierno, no se le da realce por al programa y estrategia de impacto favorable como el programa nacional de lectura, ya no le han dado continuidad en las escuelas, la aplicación de matemáticas, formación y profesionalización docente, cosa que no todos le pusieron interés y empeño a actualizarle.

Establecido en Acuerdo Ministerial 1176-2010 Creación del Programa Académico de Desarrollo Profesional Docente, otro de los problemas de las políticas públicas, son los múltiples candados que se situaron para prevenir la corrupción los cuales van más allá de lograr las mejoras en educación, con

déficit presupuestario, pocas acciones y recursos fundamentales para avanzar en las curvas de aprendizaje.

El indicador de recursos: Basado en la estadística de alumnos matriculados, distribución de cantidad de alumnos por grado, relación alumno/ docente en el nivel o ciclo del sector público, para lo cual las políticas tienen como fin obtener la permanencia y egreso de los alumnos matriculados con lo que se estaría garantizando el acceso en los niveles educativos y así fortalecer el sistema de evolución, que permitirá calidad educativa promoviendo desarrollo lo cual se convertirá en un modelo gestión que alcanzara la efectividad del proceso educativo y transparencia en el mismo, fortaleciendo los aspectos que el indicador de recursos indica, se incrementaría la cobertura en todos los niveles educativos por lo que al hacer el análisis respectivo podemos notar como el indicador de recursos y las políticas se enfocan directamente en la población estudiantil.

Indicador de Proceso: Mide la proporción de alumnos que asisten a la escuela, porcentaje de días de clases que los alumnos reciben, el idioma utilizando como medio de enseñanza en la que también interviene la política ya que la misma vela por el fortalecimiento de educación bilingüe, proceso donde también interviene ya que brindando educación en el idioma materno o el fracaso escolar en los grupos vulnerables para tratar de reducir, interviniendo dentro de toda esta acción ya que se estaría fortaleciendo la institución del sistema educativo.

Indicador de resultados de escolarización: Se refiere a la escolarización oportuna, proporción de alumnos inscritos en el nivel y ciclo que les corresponde según su edad; proceso interesante donde la política intervendría ya que la misma garantiza el acceso de la niñez y la juventud sin discriminación, otro de los aspectos que resaltan en el presente indicador es el fracaso escolar refiriéndose a alumnos que reprobaron o se inscribieron y no finalizaron el grado interviniendo en ello la política que tiene como fin reducir el fracaso escolar, tendrá más eficiencia en la comunidad educativa de la aldea Los Altos.

1.2 Análisis Situacional

En la comunidad de la Aldea Los Altos, es considerada en su dimensión económica baja, los factores de salud son estables y la educación son aceptables, en términos generales se evalúa la salud (por la tasa de natalidad, esperanza de vida) la educación (el analfabetismo, bajo número de matrícula del nivel de educación) y nivel de economía (Desempleo, salarios mínimos entre otros).

La comunidad ha desarrollado en las últimas décadas, por medio de políticas que impulsaron un desarrollo de eventos que contribuyeron las mejoras de la comunidad, siendo uno de los cimientos la organización y el apoyo de los líderes comunitarios, cuando se aborda la investigación de los índices de desarrollo humano, como objeto de estudio e investigación, podemos ubicar y describir por medio de análisis descriptivo, basados en la disciplina pedagógica, esto se refiere a los enfoques de la educación en los últimos década, se contaba con un mayor número de estudiante, reflejados en la matricula estudiantil, dándole importancia e interés de culminar los primeros seis años de estudio del nivel primario, hoy en día a disminuido la población en edad de escolaridad, su visión fue muy pobre al conformar o quedarse suspendidos en las primeras etapas, educación primaria.

Para que una persona en su proceso de formación sea efectiva, la educación encargada de potenciar su desenvolvimiento cognitivo, físico, social ,afectivo y cultural, siendo esto lo que garantiza la integración para la formación de su totalidad como ser humano, en las últimas décadas, algunos valores fueron tomados en cuenta el respeto, la inclusión, la tolerancia de manera significativa, midiéndose por la calidad de sus resultados, como docentes tenemos la obligación de estimular y llevar a toda la comunidad a un desarrollo educativa,

psicológica para cambiar la formas de pensar y actuar, los índices negativos del desarrollo de la población, la disciplina pedagógica se constituye una representación de la realidad educativa.

En los últimos cinco años se han aplica nuevas técnicas de trabajo y cambiar el tradicionalismo por medio de la pedagogía y psicología, por medio de la acción docente y el deseo de los niños de querer aprender, con objetivo transformar el proceso que pueda satisfacer las necesidades y resuelva los problemas de desarrollo, a un corto, mediano y largo plazo, se cuente con las herramientas y estrategias, que no sufran de modificaciones constantes como ensayos, proponer estrategias que favorezcan el desempeño de los estudiantes, de manera positiva y que puedan influir dentro de la sociedad de manera sostenible.

El ser humano tiene ser orientado para ser integrado dentro de una sociedad, no se da por instintos o natural, sino por un carácter normativo que requiere de un largo plazo, retos de este siglo XXI, como formadores y facilitadores dentro de nuestro propio pueblo, que a través de la metodología activa, las política de Estado, se ofrece las herramientas necesarias y las mayores comodidades para que los estudiantes comprenda el mundo desde la propia sociedad y contexto, de diversos lenguajes, a prender a ser y hacer, aprender a vivir, por medios de proyectos nacionales que fortalecen las instituciones, la gestión, el liderazgo que contribuyan al desarrollo profesional y personal logrando resultados de aprendizaje de un municipio comprometido, con una visión innovadora.

Existen limitaciones que generan cierto atraso de la aldea, tales como económicas, con un índice de pobreza general, como en el departamento de Quiché, un 8% de la población sufre pobreza lo cual afecta a la educación, pues muchos niños no pueden continuar sus estudio abandonando la escuela.

Esto implica que 8 de cada 10 niños asista regularmente a clases, su rendimiento académico son bajos sufren de muchas limitaciones, ya que tiene

que acompañar a sus padres a trabajar todos los días, teniendo como consecuencia baja escolaridad y las posibilidades de mejorar económicamente son muy bajas, ya que al aumentar la población durante estas décadas, disminuyen todos los recursos necesarios para cubrir sus necesidades básicas.

Otros de los factores que han afectado grandemente desintegración familiar, ya que esta situación disminuye la productividad del desarrollo, las niñas y niños víctimas de la desintegración, además del trauma psicológico, y cambios de su personalidad, baja el aprovechamiento y rendimiento escolar, las estadísticas son alarmantes, en la sociedad, se ve como que no causara ninguna alteración en el modo de vida, y que gran mayorías de problemas que afectan el país es por el incremento de desintegración en los hogares, la emigración, dejándole a la madre toda la responsabilidad y cuidado de los hijos, tiempos después se olvidan de ellos al estar radicados en otro país, los niños de madres solteras de igual forma son los que sufren las consecuencias, teniendo cambios repentinos de alteración de conducta, dentro de los salones de clase, bajo rendimiento académico, abandono, repitencia escolar, bajo autoestima y ansiedad.

Falta de Valores Humanos: en la actualidad escuchamos a los mayores decir "Se han perdido los valores, en mis tiempos no pasaban eso". Cada ser humano tiene una concepción distinta de los que son los valores y una forma diferente de haberlos aprendido dependiendo de los parámetros de cada contexto, los valores morales y éticos son inherentes al ser humano, se van adquiriendo desde el hogar, pero a medida que va cambiando el tiempo vemos como se han ido perdiendo estos valores dándole mayor valor a la moda, la vanidad, la superioridad y el sentido de cooperación con el prójimo.

Todo esto juega un papel protagonista en la crisis de la sociedad, historia de nunca a cavar donde surge la violencia, la inmoralidad, el libertinaje como forma de vida, sin medir los resultados de esas acciones, conductas llenas de odio, egoísmo, la razón de esta, es responsabilidad es de todos ya que poco a poco

nos hemos desvalorizados, convirtiéndonos en máquinas presas de la tecnología, la transculturización, dejando por un lado la convivencia.

Esta descomposición social se marca en la actualidad, abarcando todos los ámbitos de la vida diaria, se ve desde los salones de clases, en modo de hablar, relacionarse, de vestirse, el consumismo exagerado, aleja cada día más los valores que son la base de la existencia dentro de una sociedad, es imprescindible rediseñar y volver a educar a la sociedad, empezando desde los niños, que son el pilar fundamental del futuro de la aldea y de todo el País, se necesita esfuerzo, valores, conducta moral y ética, autorespeto, la amistad, cooperación, justicia, equidad, confianza, resiliencia, tolerancia, empatía, tomando esto en cuenta como premisa del trabajo en equipo con toda la comunidad educativa.

Por tal razón se debe explotar constantemente innovar la práctica continua desde los salones de clases, que tenga una secuencia a un largo plazo, que se pueda tener los recursos, iniciativa, responsabilidad, reflexión, crítica constructiva y compromiso transformador que conoce el ambiente, los problemas, dificultades y que juntos con la comunidad educativa se logre mejorar.

Se tenga un impacto significativo, las políticas sean encaminadas a crear reformas educativas sólidas, con parámetros confiables, donde destaque claramente la realidad educativa, y no viciar las estadísticas, solo por mantener una imagen de papel, que la inversión no solo sea transparente en un establecimiento, que este en todo el orden jerárquico competentes, que respondan a las exigencias de la sociedad moderna, que los estudiante egresen con destrezas a otro nivel, con un mayor coeficiente intelectual, que puedan ser competitivos, que mejoren los estándares de calidad que cambien los indicadores de aprendizaje.

1.2.1 Identificación de problemas del entorno educativo a intervenir (Listado de problemas)

De los problemas, sociales, culturales y educativos, que existe en la comunidad causan que el alumno pierda su confianza su autoestima, se desvalore, egoísmo, pérdida de ética, tengan fobias, aislamiento, fracasos, falta de recursos, problemas de ansiedad, retención, acepte la ignorancia de las personas que lo rodean, no descarta que eso implica a docentes, alumnos y los padres de familia o encargados, siendo mayor riesgo y déficit en las áreas que establece el CNB y grado que cursan, riesgo de abandono escolar o repitencia, en este proyectos se enfoca en la área más preocupante en la educación actual como lo es la matemáticas, entre muchas factores y problemas se detalla a continuación los más esenciales necesarias de trabajar:

Tabla No. 28 Listado de problemas del entorno a intervenir

No.	Problemas
1	Baja comprensión de instrucciones
2	Poca retención de datos y números
3	Mucha dificultad para entender el valor de un número
4	Muchas dificultad para diferenciar los números por dislexia y discalculia
5	Bajo nivel de atención
6	Mucha dificultad visual
7	Falta de habilidad para discriminar, destacando la diferencia entre 6 y 9
8	Mucha dificultad para realizar los trazos correctos de los números
9	Poca comprensión para resolver problemas de matemáticas
10	Ansiedad en matemáticas

Fuente: Elaboración propia.

1.2.2 Priorización de problemas (Matriz de priorización)

Tabla No. 29 Matriz de priorización Hanlon

Puntuación obtenida por cada problema = (A + B + C + D + E) x (F + G)

No.	PROBLEMAS	CRITERIOS					Subtotal 1 (A-E)	CRITERIOS		Subtotal 2 (F-G)	Subtotal 1 X Subtotal2) TOTAL
		A – Magnitud y gravedad	B – Tendencia	C – Modificable	D – Tiempo	E – Registro		F – Interés	G – Competencia		
1	Baja comprensión de instrucciones	2	1	1	0	1	5	1	0	1	5
2	Poca retención de datos y números	1	1	1	1	1	5	0	0	0	0
3	Mucha dificultad para entender el valor de un número	1	1	1	1	2	6	1	0	1	6
4	Mucha dificultad para diferenciar los números por dislexia y discalculia	2	0	0	0	0	2	0	0	0	0
5	Bajo nivel de atención	2	2	1	2	1	8	1	0	1	8
6	Mucha dificultad visual	2	1	1	0	2	6	1	0	1	6
7	Falta de habilidad para discriminar destacando la diferencia entre 6 y 9	2	2	1	0	2	7	1	0	1	7
8	Mucha dificultad para realizar los trazos correctos de los números	2	1	2	1	1	7	0	0	0	0
9	Poca comprensión para resolver problemas de matemáticas	2	2	1	2	2	9	1	2	3	27
10	Ansiedad matemática	2	1	2	0	2	7	1	0	1	7

Tabla No. 30 Continuación de la tabla número 29

Criterio	ESCALA DE PUNTUACIÓN		
	2 Puntos	1 Punto	0 Puntos
A. Frecuencia y/o gravedad del problema.	Muy frecuente o muy grave.	Medianamente frecuente o grave	Poco frecuente o grave
B. Tendencia del problema	En aumento	Estático	En descenso
C. Posibilidad de modificar la situación.	Modificable	Poco modificable	Inmodificable
D. Ubicación temporal de la solución	Corto plazo	Mediano plazo	Largo plazo
E. Posibilidades de registro	Fácil registro	Difícil registro	Muy difícil registro
F. Interés en solucionar el problema	Alto	Poco	No hay intereses
G. Accesibilidad o ámbito de competencia.	Competencia del estudiante	El estudiante puede intervenir pero no es de su absoluta competencia.	No es competencia del estudiante.

Fuente: Armandolin

1.2.3 Selección del problema estratégico a intervenir que resuelva demandas.

Después de haber detectado algunas dificultades en el área de matemáticas el problema que se trabaja en este proyecto será: La poca comprensión para resolver problemas de matemáticas, ya que se pretende cambiar los indicadores de resultados en matemáticas y encontrarle una solución dándole énfasis a la enseñanza metodológica de una manera práctica, activa, amigable, fácil y divertida de interés para las niñas y niños de tercer grado primaria, donde puedan organizar sus ideas, despertar la creatividad y su ingenio, creando sus propios materiales de ejercitación por ellos mismo, socializaran su aprendizaje, resolviendo su problemas con confianza y mejorando progresivamente su enseñanza aprendizaje.

1.2.4 Análisis de problema prioritario (Árbol de problemas)

Árbol del Problema



Falta de motivación

Baja autoestima

No saben administrar

Poca voluntad y apoyo

Falta de disciplina

Mucho odio y chantaje

Poco sentido de conexión
numéricaPoca asociación con la vida
real

Poca comprensión para resolver problemas de matemáticas

Falta de reconocimiento de
patrones

Falta de responsabilidad

Factores genéticos

Dislexia

Discalculia

Poco reconocimiento de
símbolos

Números invertidos

Poca memorización

Conexión con la
matemática

Repitencia

Trastorno del
procesamiento visualPoca discriminar
numérica

Dispraxia

Deserción

Percepción visoespacial

Ansiedad

Disgrafía

Trabajo infantil

No reconoce el valor relativo

Ausentismo

Poco identico de signos

Inseguridad

Poca práctica y concentración

Asociaciones incorrectas

Falta de interés

Problemas sociales

Ausencia de conocimientos
previo

Tradicionalismo

Falta de atención a
instrucciones

Desintegración familiar

Lentitud para analizar

Trastorno de
emocionales

1.2.5 Identificación de demandas sociales, institucionales y poblacionales

Tabla No. 31 Identificación de las demandas sociales, institucionales y poblacionales

Problemas	Demandas
Pobreza	Fuentes de empleo
Salud física y mental	Educación, escuelas dignas y saludables
Trabajo infantil	Tolerancia
Migración	Trabajo
Emigración	Trabajo
Falta de apoyo de las autoridades de turno	Política públicas
Problemas sociales	Psicología general
Desintegración familiar	Psicología Familiar
Mala nutrición	Recursos económicos
Baja autoestima	Amor
Deserción	Responsabilidad de los padres
Ausencia de conocimientos	Asistencia en grados de escolaridad
Acoso Escolar	Reglamentos internos que sean aplicados
Bajo rendimientos en el área de matemáticas	Actualización docente
Dificultad para resolver y asociar problemas de matemáticas	Mejorar los métodos y técnicas de enseñanza aprendizaje
Tradicionalismo	Profesionalización docente
No se actualizan los docentes círculos de calidad	Profesionalización obligatoria. CTA, Directores y docentes.
No hay apoyo de todos los padres de familia	Responsabilidad
No existe comunicación con líderes comunitarios	Trabajo en equipo
Ansiedad	Trastornos de conducta
Drogas	Carreras técnicas
Traumas	Psicología clínica
Fobias	Psicología clínica
Distancias hasta el centro educativo	Acceso a carreteras nacionales
Poca inversión educativa	Mejor los programas de apoyo y acompañamiento.
Falta de planificación	Capacitación docente
Falta de gestión	Voluntad de cambio
Mayor cobertura	Ministerio de Educación
Jornadas pedagógicas	Coordinador técnico administrativo
Proyectos de mejoramiento educativo	Director y docentes
Material lúdicos, e interactivos	Docentes y niños
Festivales educativos de matemáticas.	CTA, Directores, docentes padres de familia
Educación inclusiva	MINEDUC, CTA, director, docentes, municipalidad

Equipamiento e infraestructura	MINEDUC, municipalidad
Capacitación administrativa	CTA
Fortalecimiento de gobierno escolar	Director y docentes
Recursos tecnológicos, computadoras, cañoneras, etc.	MINEDUC, empresas nacionales o internacionales
Libros actualizados y de todas las áreas y niveles	MINEDUC
Capacitación en idioma L2 y L3 y material de apoyo	MINEDUC, CTA, Directores, docentes.
Alimentación escolar	MINEDUC, OPF, Padres de familia

Fuente: Elaboración propia

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

Ministerio de educación, Director departamental, Coordinar Técnico Administrativo, director, docentes, Padres de familia y encargados, líderes comunitarios Consejo de padres de familia, gobierno escolar, estudiante, municipalidad.

1.2.7 Identificación de actores potenciales

Tabla No. 32 Identificación de actores potenciales

1	Directores
2	Docentes
3	Red Educativa
4	OPF
5	Gobierno escolar
6	Institución privada
7	COCODE
8	Alcalde auxiliar
9	Municipalidad
10	ONG
11	Iglesia católicas y evangélicas
12	Comité de desarrollo
13	Grupo deportivos
14	Comerciantes

15	Promotores de salud
16	MINEDUC
17	Bancos
18	Cooperativa
19	PNC
20	Derechos Humanos, MP
21	Organismo judicial
22	Trasportistas
23	Ganaderos y agricultores
24	CONRED
25	Universidades
26	Hospitales

Fuente: Elaboración propia.

1.2.8 Análisis de fuerza de los actores directos y potenciales

Tabla No. 33 Análisis de fuerza de los actores, directos y potenciales

Tipos de actores	Interesados Principales	Oportunidades	Necesidades de integración y acción.
Docentes	<p>Contar con el 100% de asistencia de alumnos.</p> <p>Lograr un avance continuo en el desarrollo del currículo.</p> <p>Elevar la promoción escolar. Minimizar ausentismo escolar.</p> <p>Utilizar nuevas técnicas de evaluación.</p>	<p>Implementación de estrategias en el aula.</p> <p>Participación en las alternativas de solución del PME.</p> <p>Desarrollar metodología con enfoque constructivista.</p> <p>Implementar estrategias de aprendizaje al contexto.</p> <p>Utilizar nuevas herramientas y actualización.</p>	<p>Sensibilización y concienciación de padres de familia por grado, logro de asistencia diario de los alumnos.</p> <p>Actualización y planificación del currículo.</p> <p>Actualización docente.</p> <p>Implementación de actividades innovadoras y motivadoras.</p> <p>Utilizar la auto evaluación, coevaluación, heteroevaluación, entre otras.</p>

Continuación de la tabla número 33

Tipos de actores	Interesados Principales	Oportunidades	Necesidades de integración y acción.
Organización de padres de familia	<p>Qué sus hijos aprendan a leer y escribir y comprender problemas matemáticos.</p> <p>Qué sus hijos puedan dominar el idioma español, matemáticas y demás áreas según el grado que cursan.</p> <p>Asistir perioridacamente a ver su rendimiento escolar de sus hijos y apoyarle en distintas acciones.</p>	<p>Apoyo para velar que todos los padres de familia envíen diariamente a sus hijos a la escuela, como el programa de social.</p> <p>Beneficiados con alimentación escolar, útiles, gratuidad.</p> <p>Herramientas y materiales del contexto.</p>	<p>Visitas domiciliarias de sensibilización a los padres de familia para enviar a sus hijos.</p> <p>Acercamiento con los docentes para socializar los intereses de la comunidad sobre las funciones de la escuela en el dominio y el bienestar de sus hijos.</p> <p>Apoyar a gestionar las necesidades prioritarias.</p>
Tipos de actores	Interesados Principales	Oportunidades	Necesidades de integración y acción.
MINEDUC	<p>Proporcionar a los estudiantes el material didáctico para que trabajen en sus aulas a tiempo.</p> <p>Brindar apoyo a los docentes para mejorar su capacidad de enseñar.</p> <p>Invertir aún más en la educación y sus necesidades.</p> <p>Un Psicólogo una vez al mes para atender las diferentes de necesidades de los niños.</p>	<p>Cumplir los 180 días de clases satisfactoriamente.</p> <p>Cumplir con lo requerido en las labores educativas y administrativas.</p> <p>Disminuir la desnutrición en las comunidades, al darles una comida balanceada.</p> <p>Desaparecer el fracaso escolar de manera eficiente obtener mejores resultados.</p> <p>Tener educación de calidad, competitiva e innovadora.</p>	<p>Actualización a todos docente obligatoriamente.</p> <p>Dominio de otro idioma.</p> <p>Personal de las lenguas mayas que nos enseñen obligatoriamente un idioma maya.</p> <p>Ser facilitador de nuevos conocimientos.</p> <p>Practicar la tolerancia en los centros educativos.</p> <p>Mejorar las guías didácticas.</p> <p>Tener completas las guías de todas las áreas que establece el CNB.</p> <p>Tener herramientas tecnológicas a disposición.</p>

Tipos de actores	Interesados Principales	Oportunidades	Necesidades de integración y acción.
Directores	<p>Cumplir y hacer cumplir con sus obligaciones laborales y administrativas de manera justa y equitativa.</p> <p>Velar que la educación sea de eficiente, con pertinencia y calidad. Mantener el liderazgo y la comunicación que permitan socializar las fortalezas, oportunidades, amenazas y debilidades.</p> <p>Proteger a la niñez de los centros educativos.</p> <p>Proporcionar información a los docentes y capacitación periódicamente.</p>	<p>Motivar y velar que todos los padres de familia envíen diariamente a sus hijos a la escuela.</p> <p>Facilitar las gestiones con los líderes comunitarios.</p> <p>Apoyo de los docentes y padres de familia.</p> <p>Estar en una comunidad pacífica.</p> <p>Empatía y destrezas, acciones con visión y misión.</p> <p>Oportunidad de socializar y mejorar los procesos de aprendizaje de las niñas y niños del establecimiento educativo.</p>	<p>Visitas domiciliarias de sensibilización a los padres de familia.</p> <p>Acercamiento con los docentes para socializar los intereses de la comunidad sobre las funciones de la escuela y trabajo pedagógico en el aula.</p> <p>Planificar las actividades según el calendario escolar.</p> <p>Elaboración de proyectos de mejoramiento educativo.</p>

Fuente: Elaboración propia

1.3 Análisis estratégico

1.3.1 Análisis DAFO del problema identificado

El DAFO es instrumento necesario para medir las debilidades y fortalezas en el grado de tercero Primaria, como la primera etapa que permite monitorear la situación del problema o que se quiere rectificar y su contexto externo amenazas y oportunidades, se toman en cuenta para prevención y aprovechar todos los recursos, del contexto y apoyo que brinde la comunidad educativa, permitiendo

el análisis y ruta para el proceso del Proyecto de Mejoramiento Educativo, de una manera realista con fin de tomar acciones inmediatas, estrategias, métodos y técnicas adecuadas que definen el trabajar y hacer de la mejor manera un logro los objetivos y metas a alcanzar, siendo el DAFO imprescindible para mejorar la calidad educativa de la Escuela Oficial Rural Mixta Aldea Los Altos.

1.3.2 Matriz DAFO

Tabla No. 34 Matriz DAFO

Poca comprensión para resolver problemas de matemáticas	
DEBILIDADES	AMENAZAS
<ol style="list-style-type: none"> 1. Poca planificación y establecer metas. 2. Poco interés de los padres. 3. Trabajar individualmente de manera egoísta. 4. Falsas creencias sobre las matemáticas que producen bloqueo mental, pánico o parálisis y confusión. 5. No tener calendarizado un horario correcto y efectivo de clases. 6. Falta de evaluación diagnóstica para identificar los conocimientos previos y retroalimentar los nuevos conocimientos. 7. Falta de articulación en el área de matemática para potenciar su aprendizaje. 8. Ausencia de los alumnos injustificadamente. 9. Falta de capacitación docente para dar a conocer aprendizajes significativos. 10. Falta de entrega de insumos y herramientas de materiales concretos por parte del MINEDUC. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Falta de salud física y mental. 2. Repitencia escolar. 3. Falta de análisis y comprensión de matemática. 4. Problemas de discalculia. 5. Hacer de la matemática algo repetitiva sin basarse en estrategias que capturen la atención e interés, solo escritos en pizarra y memorización. 6. Deserción escolar. 7. Desintegración familiar. 8. Pocos niveles de compromiso y mala actitud. 9. Rechazo a las matemáticas, por la ansiedad de los niños. 10. Poca participación y retención de los niños.

FORTALEZAS	OPORTUNIDADES
<ol style="list-style-type: none"> 1. Realizar proyectos de mejoramiento educativos basados en un plan con objetivos claros que logren alcanzar las metas. 2. Pedir ayuda cuando lo necesite. 3. Excelentes habilidades para resolver problemas. 4. Buena retención de datos numéricos. 5. Trabajar con problemas reales que se presenten en la comunidad y utilizar materias del contexto. 6. Utilizar los juegos de manera lúdica que requieran estrategias matemáticas y equipo tecnológico. 7. Ser creativo e ingenioso. 8. Excelentes habilidades para analizar y resolver de diferentes maneras. 9. Buena disciplina, llevando el control de tiempo y obligaciones, reduciendo la interrupción de clases. 10. Excelente asistencia y acompañamiento de los padres. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Solucionar los problemas de la vida real. 2. Tener una buena actitud y deseos para resolver problemas. 3. Tener confianza y empatía de manera que pueda estar siempre positivo. 4. Dotación de libros de matemáticas y buscar técnicas y estrategias para captar la atención. 5. Realizar actividades lúdicas e interactivas regularmente que se asociadas a la matemáticas creando un hábito y aprendizaje significativo. 6. Resolver problemas en equipos. 7. La manipulación y experimentación en ambientes que contenga materiales del contexto esencial para el desarrollo del pensamiento lógico, sus formas, concreto y abstracto. 8. Asocial sus actividades de su vida diaria con su forma de pensar, sorprenderse, actitudes que mejoran su pensamiento positivo y deseo aprender y continuar su proceso de estudios. 9. Mejorar de manera creativa y responsable la planificación de la enseñanza. 10. Darle el poder de las palabras, de alientos positivos que crean capacidades y despierten los talentos de manera estratégica.

Fuente: Elaboración propia.

1.3.3 Técnica Mini-Max

Tabla No. 35 Técnica del Mini Max

	OPORTUNIDADES (Externas, positivas)	AMENAZAS (Externas negativas)
	Estrategias Fortalezas- Oportunidades	Estrategias Fortalezas – Amenazas
FORTALEZAS (internas positivas)	<p>1. F1. Realizar proyectos de mejoramiento educativos basados en un plan con objetivos claros que logren alcanzar las metas.</p> <p>O6. Resolver problemas en equipo.</p> <p>2. F2. Pedir ayuda cuando lo necesiten.</p> <p>O3. Tener confianza y empatía de manera que pueda estar siempre positivo.</p> <p>3. F3. Excelentes habilidades para resolver problemas.</p> <p>O2. Tener una buena actitud para resolver.</p> <p>4. F4. Buena retención de datos numéricos.</p> <p>O8. Asocial sus actividades de su vida diaria con su forma de pensar, sorprenderse, actitudes que mejoran su pensamiento positivo y deseo de aprender y continuar su proceso de estudios.</p> <p>5. F5. Trabajar con problemas reales que se presenten en la comunidad y utilizar materias del contexto.</p>	<p>1. F1. Realizar proyectos de mejoramiento educativos basados en un plan con objetivos claros que logren alcanzar las metas.</p> <p>A3. Falta de análisis y comprensión de matemática.</p> <p>2. F2. Pedir ayuda cuando lo necesite.</p> <p>A4. Problemas de discalculia.</p> <p>3. F3. Excelentes habilidades para resolver problemas.</p> <p>A10. Poca participación y retención de los niños.</p> <p>4. F4. Buena retención de datos numéricos.</p> <p>A5. Hacer de la matemática algo repetitiva sin basarse estrategias que acapare la atención e interés, solo escritos en pizarra y memorización.</p> <p>5. F5. Trabajar con problemas reales que se presenten en la comunidad y utilizar materias del contexto.</p> <p>A7. Desintegración familiar.</p>

	<p>O5. Realizar actividades lúdicas e interactivas regularmente que se asociadas a la matemáticas creando un hábito y aprendizaje significativo.</p> <p>6. F8. Excelentes habilidades para analizar y resolver de diferentes maneras.</p> <p>O1. Solucionar los problemas en la vida.</p> <p>7. F6. Utilizar los juegos de manera lúdica que requieran estrategias matemáticas y equipo tecnológico.</p> <p>O7. La manipulación y experimentación en ambientes que contenga materiales del contexto esencial para el desarrollo del pensamiento lógico, sus formas, concreto y abstracto.</p>	<p>6. F9. Buena disciplina, llevando el control de tiempo y obligaciones, reduciendo la interrupción de clases.</p> <p>A9. Rechazo a la matemáticas, por la ansiedad de los niños.</p> <p>7. F7. Ser creativo e ingenioso.</p> <p>A1. Falta de salud física y mental.</p>
	Estrategias	Estrategias
	Debilidades-Oportunidades	Debilidades – Amenazas
DEBILIDADES (Internas negativas)	<p>1. D1. Poca planificación y establecer metas.</p> <p>O2. Tener una buena actitud y deseos para resolver problemas.</p> <p>2. D2. Poco interés de los padres.</p> <p>O3. Tener confianza y empatía de manera que pueda estar siempre positivo.</p> <p>3. D3. Trabajar individualmente de manera egoísta.</p> <p>O4. Dotación de libros de matemáticas y buscar técnicas y estrategias para</p>	<p>1. D1. Poca planificación y establecer metas.</p> <p>A3. Falta de análisis y comprensión de matemáticas.</p> <p>2. D2. Poco interés de los padres.</p> <p>A7. Desintegración familiar.</p> <p>3. D3. Trabajar individualmente de manera egoísta.</p> <p>A8. Pocos niveles de compromiso y mala actitud.</p>

	<p>captar la atención.</p> <p>4. D4. Falsas creencias sobre las matemáticas que producen bloqueo mental, pánico o parálisis y confusión.</p> <p>O8. Asocial sus actividades de su vida diaria con su forma de pensar, sorprenderse, actitudes que mejoran su pensamiento positivo y deseo aprender y continuar su proceso de estudios.</p> <p>5. D5. No tener calendarizado un horario correcto y efectivo de clases.</p> <p>O9. Mejorar de manera creativa y responsable la planificación de la enseñanza.</p> <p>6. D6 Falta de evaluación diagnostica para identificar los conocimientos previos y retroalimentar los nuevos conocimientos.</p> <p>O5 Realizar actividades lúdicas e interactivas regularmente que se asociadas a la matemáticas creando un hábito y aprendizaje significativo.</p> <p>7. D8 Ausencia de los alumnos injustificadamente.</p> <p>O10. Darle el poder de las palabras de alientos positivos que crean capacidades y despierten los talentos de manera estratégica.</p>	<p>4. D4. Falsas creencias sobre las matemáticas que producen bloqueo mental, pánico o parálisis y confusión.</p> <p>A1. Falta de salud física y mental.</p> <p>5. D6. Falta de evaluación diagnostica para identificar los conocimientos previos y retroalimentar los nuevos conocimientos.</p> <p>A10. Poca participación y retención de los niños.</p> <p>6. D7. Falta de articulación en el área de matemática para potenciar su aprendizaje.</p> <p>A9 Rechazo a la matemáticas, por la ansiedad de los niños.</p> <p>7. D8. Ausencia de los alumnos injustificadamente.</p> <p>A6. Deserción escolar.</p>
--	---	---

Fuente: Elaboración propia.

1.3.4 Vinculación estratégica

Tabla No. 36 Vinculación estratégica

FORTALEZAS – OPORTUNIDADES	FORTALEZAS – AMENAZAS
<p>Tratar de poner atención, y resolver los problemas en equipo. (F1, O6)</p> <p>Pedir ayuda con toda confianza cuando lo necesiten. (F2, O3)</p> <p>Excelentes hábitos y una buena actitud para resolver con habilidades los problemas. (F3, O2)</p> <p>Buena retención de sus nuevos conocimientos que le permitan mejorar el desarrollo de sus aprendizajes.(F4, O8)</p> <p>Utilizar juegos lúdicos, estrategias matemáticas esenciales que desarrollen el pensamiento lógico.(F6, O7)</p>	<p>Tratar de mantener la atención sin interrumpir el momento de dar las explicaciones correctas, para que puedan tener mejor análisis y comprensión en matemáticas. (F1, A3)</p> <p>Pedir ayuda cuando lo necesiten para no cometer errores cuando se detecten problemas dentro de su aprendizaje. (F2, A4)</p> <p>Excelentes habilidades para resolver problemas con la participación de todas las niñas y niños. (F3, A10)</p> <p>Trabajar con problemas reales que se presentan de la comunidad, con materiales de su entorno tratando de no hacer repetitivos o memorización los problemas de matemáticas. (F4, A5)</p> <p>Con una buena disciplina, los niños no tendrán rechazo por ansiedad hacia las matemáticas. (F9, A9)</p>
DEBILIDADES – OPORTUNIDADES	DEBILIDADES – AMENANZAS
<p>Con buena actitud para planificar se podrán alcanzar las metas propuestas. (D1, O2)</p> <p>Trabajar en equipos con los libros de matemáticas. (D3, O4)</p> <p>Generar sus propios conceptos, trabajar con los materiales de sus entornos que les permitan erradicar falsas creencias sobre la matemática, mejorando sus deseos por aprender. (D4, O8)</p>	<p>La poca planificación y establecer metas son factores que reducen el proceso de enseñanza y aprendizaje. (D1, A3)</p> <p>La falta de interés y tensión en la desintegración familiar inciden en el bajo rendimiento escolar y los problemas sociales. (D2, A7)</p> <p>El trabajar individual y egoísta crea mala actitud variable en el comportamiento y acciones negativas hacia las matemáticas. (D3, A8)</p>

<p>Motivar al niño con palabras positivas de manera estratégica, para que mantengan su responsabilidad de asistencia a clases. (D8, O10)</p>	<p>Las falsas creencias en la matemáticas crean incapacidad de poner atención, poco razonamiento condicionamiento negativo tanto físicas como mental en estudiante. (D4, A1)</p>
<p>Una buena programación será efectiva para las clases dándole cumplimiento a la planificación, parámetros que medirán la ejecución de la enseñanza aprendizaje. (D5, O9)</p>	<p>Inventar excusas para evitar la relación de la matemática con su entorno que crea un ciclo de bajo rendimiento, fobia y ansiedad a las matemáticas. (D7, A9)</p>

Fuente: Elaboración propia.

1.3.5 Líneas de acción estratégica

Vinculaciones Fortalezas – Oportunidades

(f3, O2). Fortalecimiento estratégico en el aula para el desarrollo del pensamiento matemático.

(F6, O7). Incrementar los juegos lúdicos e interactivos para facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Vinculación Debilidades – Oportunidades

(D3, O4). Influir en las actitudes positivas en el aula frente a su aprendizaje matemático.

Vinculación fortalezas – Amenazas

(F9, A9). Investigación pedagógica para reducir la indisciplina en el aula.

Vinculación Debilidades – Amenazas

(D1, A3). Orientación para una buena enseñanza planificada.

Posibles proyectos

Estructura de actividades lúdicas para fortalecer la matemática y pensamiento lógico.

Elaboración e implementación de juegos lúdicos e interactivos relacionados con las matemáticas.

Diseño de estrategias que favorezcan el desarrollo de la matemática y pensamiento lógico.

Manual de estrategia didáctica para el fortalecimiento del aprendizaje matemático.

Diseño de proyección aula 2020 fortaleciendo el desarrollo del pensamiento matemático.

Diseño de actividades lúdicas como recursos estratégicos.

Elaboración del juego jugando, aprendo a disfrutar la matemática.

Implementación del libro “Las matemáticas no son como el coco”

Diseño de aplicación de matemática, interactiva mi mente.

Elaboración del manual Aprendo interactivamente la matemática con mis cinco sentidos.

Elaboración de memorias clave que incidan en el proceso de enseñanza aprendizaje de matemáticas.

Implementación e Innovación matemática educativa con un enfoque pedagógico.

Elaboración e implementación de actitudes para matemáticas evolutiva.

Guía de rutas como Influencias positivas crean un liderazgo y desarrollo en matemáticas.

Manual de aplicaciones estratégicas como tratar Alumnos vrs Docente frente al aprendizaje de las matemáticas.

Diseño e implementación de estrategias de ayudar al docente a controlar la indisciplina.

Elaboración de guía docente aplicable estratégicamente en su labor en desarrollo integral de las niñas y niños.

Elaboración de cuentos “La importancia de la matemáticas en mi vida”.

Elaboración del manual de comprensión y lineamientos pedagogía en matemática, como un reto en el aula.

Elaboración e implementación de Estrategias para mejorar la disciplina, incrementando el rendimiento matemático y pensamiento lógico.

Elaboración e implementación de Planificación basada en proyectos, según las rutas de aprendizaje.

Elaboración de guía didáctica para desarrollar y motivar una pasión de aprender a planificar en el área de matemáticas.

Elaboración de un curso virtual en planificación y estrategias matemáticas experimental para el docente.

Elaboración e implementación de planificación anual en equipo.

Elaboración de Planificación e implementación de matemática interactiva.

1.3.6 Selección del proyecto a diseñar

La necesidad de fortalecer el desarrollo en el área de matemáticas, por ansiedad, bajos resultados académicos, poca aplicación y participación que se ve en los estudiantes en su vida cotidiana, creando frustración, desmotivación, rechazo, temor, apatía, fracaso escolar, riesgo de abandono, para mejorar en el aprendizaje se centró la participación como muestra, en los estudiantes de tercer grado primaria de la Escuela Oficial Rural Mixta, aldea Los Altos del municipio de Pachalum.

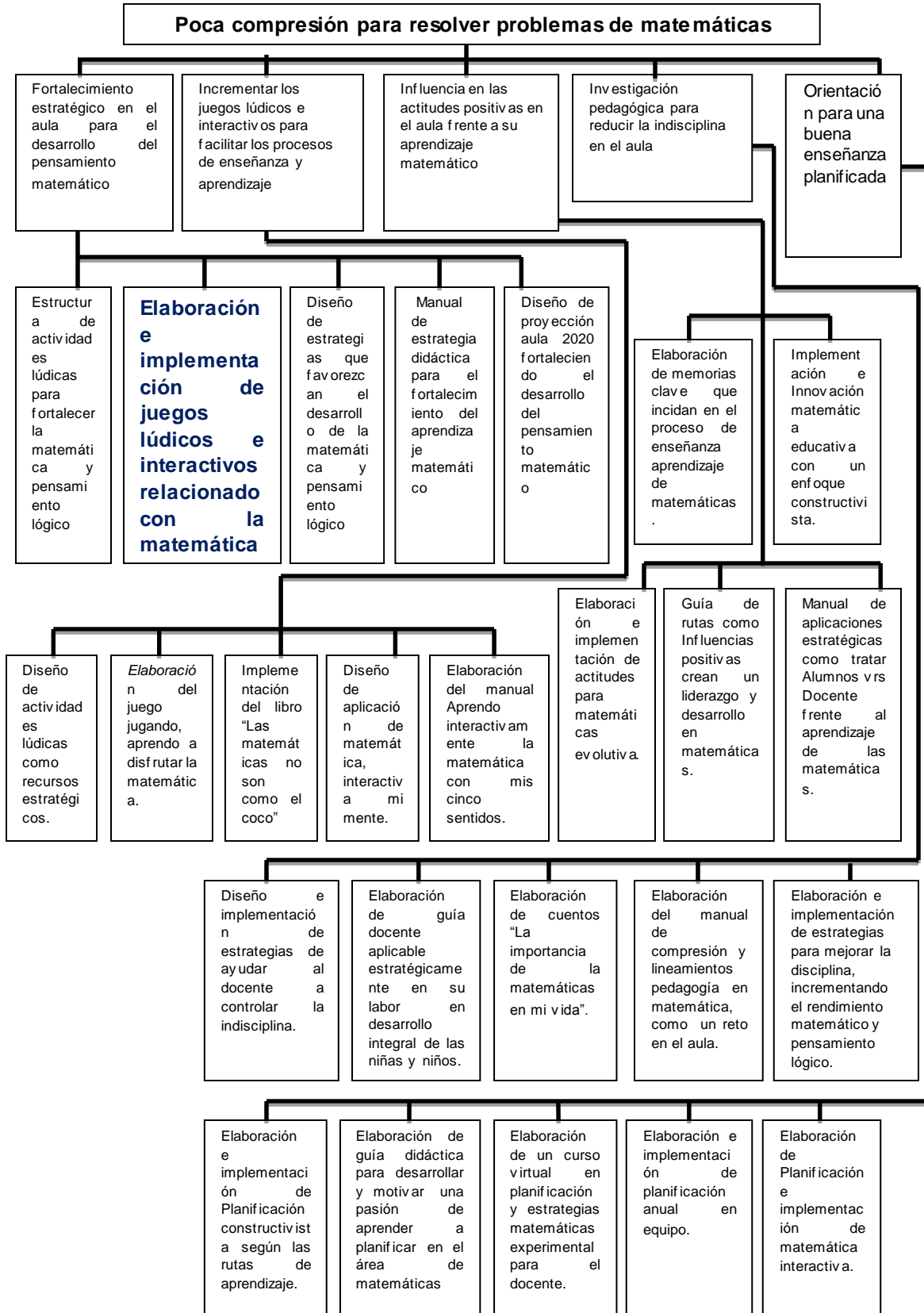
Es evidente que la matemáticas siempre dejan un vacío desde Preprimaria y primaria hasta la universidad, dándole un prejuicio y poco interés, pero tiene un origen, y explicación si recordamos un momento donde nunca logramos entender las instrucciones docentes, retener información realizar algunas fórmulas, procedimientos, bajas notas, no contamos con el acompañamiento necesario y apoyo de los padres, la paciencia de un docente, para fortalecer esa parte fundamente en la vida de todo ser humano, es necesario cambiar la historia.

El proyecto se dirigió al fortalecimiento, con una renovación de ideas y tratar de cambiar los paradigmas de la educación, desarrollar en el niño aspectos cognitivos, emocionales, sociales donde aprendan valorar, equidad, e igualdad, respetar y tener confianza de ellos mismo, elevar su autoestima y amor hacia la matemáticas, descubriendo tendrán un mejor autoconcepto de ellos mismos.

Que las clases no sean directas y orales, donde el docente pretenda ser protagonista sino al contrario, el niño se va autoevaluar sus aciertos y errores, aprenderá a trabajar en equipos, recibir instrucciones y obedecer las reglas de trabajo, que a su vez coevaluaran lo realizado y compartir información siendo otra parte elemental ya que por sus edades es más fácil que se logren conectar y entender los procedimientos entre ellos mismo, alcanzando su autoaprendizaje simplemente jugando, haciendo serán capaces de entender las reglas y desarrollar su cociente intelectual.

Elaboración e implementación de juegos lúdicos relacionados con las matemáticas para tercer grado primaria, es necesario tomar en cuenta estas acciones a través de un método fácil y sencillo adecuado a su contexto, intereses y necesidades que se adapten al proceso común y divertido, que tengan relación con el entorno, con la medida de evitar el negativismo, pereza, rechazo o temor al área de matemáticas, los juegos deberán despertar la imaginación y el grado de competitividad y que asocien la teoría con el juego y se vinculen con la realidad y se almacena en el hipocampo y la corteza frontal que perdura en un largo tiempo, mediante juegos mentales y divertidos que estimulan y activan las neuronas para resolver la mayoría sus problemas de una mejor manera en situaciones que se enfrenten en su vida.

Con materiales del entorno, técnicas y un poco de imaginación docente y planificación conducirán al éxito, favorecerá la comprensión y uso correcto en el área de matemáticas; que a su vez desarrollara su pensamiento lógico, tratar de tener más conciencia, ya no colocaran más una gran x, o un cero con rojo, la diversión hará fácil entrar al mundo de la matemática, promoverá las ideas, ingenios, creatividad y astucia, estimulara su rendimiento académico y exhortarles a darle secuencia a este proyecto que contribuya a la comunidad educativa, con la finalidad de alcanzar las metas, los indicadores dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, existirá un plan de sostenibilidad para ser operado, para la factibilidad que todos caminen en un mismo sentido promovidos desde una panorama de innovación y desarrollo.



1.4 Diseño del proyecto

1.4.1 Nombre del Proyecto de Mejoramiento Educativo

Elaboración e implementación de juegos lúdicos e interactivos relacionados con la matemática, para tercer grado Primaria.

Título del PME:

Elaboración e implementación de juegos lúdicos relacionados con la matemática.

1.4.2 Concepto del PME:

Implementación de juegos lúdicos matemáticos.

1.4.3 Descripción del proyecto

El presente proyecto se relaciona con matemática, en la Escuela Oficial Rural Mixta Aldea Los Altos, con los alumnos de tercer grado primaria, tiene como objetivo el desarrollo de competencia en el área de matemáticas, ya que no ha existido un buen diseño de rutas de aprendizaje, creando problemas tanto para la labor docente y desmotivación por diversas razones de las niñas y niños, los docentes disminuyen lo que no quieren resolver, durante el proceso educativo y siendo la matemática un requisito indispensable, ya que es la base para la comprensión y disciplina en cualquier área, promueve la investigación, despierta la curiosidad y creatividad para darle soluciones en situaciones y problemas de su entorno, por la falta de conocimientos, métodos, técnicas de manera práctica, para aprender a enseñar de una manera sencilla y divertida.

El proyecto tiene como objetivo, la elaboración de materiales lúdicos e interactivo dentro del salón de clases de manera creativo, resolviendo en equipo, tener más participación y habilidades, tomando en cuenta los diferentes estilos de aprendizaje, pensando sus intereses, necesidades, aspiraciones, conocimientos

previos y su contexto, erradicando que la matemática sea la materia más difícil, monótona y tedioso, no dar espacio a actitudes negativas, situación que dificulta el aprendizaje, bloqueos producidos por la naturaleza de los procedimientos tradicionalistas, o enfermedades, su estructura jerárquica de los conocimientos matemáticos, el carácter lógico y su lenguaje matemático; se producen conforme a la metodología que pueden resultar ineficaz por algunas razones: mala planificación, exposición inadecuada de los contenidos, no existe una coordinación y socialización de trabajo con los demás docentes, ausencia de los recursos y herramientas de aprendizaje, evaluaciones incorrectas, no existe análisis ni retroalimentar, generalizar sin determinar el contexto, dificultades en particular de cada estudiante, carencia de voluntad e interés por los estudiantes y docentes.

El proyecto de mejoramiento educativo a utilizar será la elaboración e implementación de los juegos lúdicos e interactivos, que permitan actuar en junto con la enseñanza de la matemática teórica, reflexionar lo que se desea formar, pensar no solo en el aula sino que en la escuela y comunidad, que genere una actitud positiva relacionadas con el proceso cognitivo, causas internas por posibles alteraciones neurológicas, ansiedad, discalculia, o externas como: problemas familiares, sociales, económicos entre otros.

El proyecto plantea, proporcionar oportunidades y herramientas para que el estudiante construya su propio aprendizaje, optimizando como docente todos los materiales y recursos que estén a nuestro alcance y que se pueda gestionar y obtener mejores resultados, la estrategia metodológica que se implementara con los niños de tercer grado primaria, será de acuerdo a sus edades cronológicas se implementaran juegos lúdicos, e interactivos para facilitar el aprendizaje de una manera más dinámica que desarrolle el pensamiento matemático que conlleva el área. El proyecto será un primer paso de acción pedagógicas con competencias que involucren el uso de una habilidad lúdica para facilitar el aprendizaje en años posteriores, analizar su contenido, optimizando los recursos y materiales de su

entorno y actividades que motiven a las niñas y niños, docentes y padres de familia, para enfrentarse a una sociedad moderna y competitiva principalmente en la tecnología.

1.4.4 Objetivos

Objetivo General:

Desarrollar la capacidad, por medio del descubrimiento, el diseño e implementación de juegos lúdicos e interactivos, que despierten el pensamiento de manera creativa el interés, estrategias y sentido crítico, relacionándolo a la vida diaria, para tomar buenas decisiones por parte de los estudiantes de tercer grado del nivel Primaria de la Escuela Oficial Rural Mixta Aldea Los Altos.

Objetivos Específicos:

Investigar qué tipo de juego puedo implementar como estrategias metodológicas, en el lanzamiento de un tema matemático, despertando el pensamiento y nivel crítico de los estudiantes de tercer grado de la EORM Aldea Los Altos.

Utilizar juegos lúdicos e interactivos que favorezcan el desarrollo destrezas habilidades y competencias para resolver problemas matemáticos mejorando los indicadores de aprendizaje, siendo útil permanente y transferible por medio de la práctica de las niñas y niños de tercer grado.

Implementar en el área matemática el pensamiento lógico por medio de juegos lúdicos como estrategia, valiéndose del entorno de la comunidad, ajustándose a sus intereses y necesidades, por medio de actividades creativas dentro del establecimiento que generen en ellos sus propios conocimientos.

1.4.5 Justificación

Según el estudio realizado en la Escuela Oficial Rural Mixta Aldea Los altos, del municipio de Pachalum, Quiché, se propuso la elaboración e implementación de juegos lúdicos e interactivos relacionados con matemática para tercer grado primaria, técnicas y estratégica para que las niñas y niños aprenda de una manera divertida, amigable, con la finalidad de ayudar al desarrollo del conocimiento práctica, donde ellos sean constructores de su aprendizaje, utilizando el juego como un herramienta que cumple con la función creativa y positiva al interactuar dentro del salón de clases de manera inmediata.

Aumentar su nivel crítico, lógico funcional, con el fin de cambiar el tradicionalismo, demostrando que los juegos lúdicos o interactivo educativos, deben estar relacionados a su contexto y sus necesidades, área de matemática impartida teóricamente, haciendo falta los juegos que concretan reglas, metas, competencias y los indicadores de logros, captando más su atención e interés, para que ellos sean más aplicados, demostrando una actitud positiva en los siguiente ciclos lectivos, que puedan cumplir con los perfiles de un estudiante egresado satisfactoriamente, enfocados en sus inteligencias múltiples, aplicando la lógica, su curiosidad y deseos de experimentar, con habilidades y destrezas a la hora de calcular o razonar, de manera que tenga la capacidad de considerar los retos en algo más sencillo y solucionen los problemas.

Lo que se pretende dentro del salón de clase y donde quiera que se desenvuelva lleven ese aprendizaje significativo, que cumplan con un estándar de calidad, que desarrollen habilidades con liderazgo, responsabilidad, autodisciplina y profesionalismo, que no exista privación de sus sueños dentro de la sociedad, de manera que le permitan actuar con integridad y honradez con profundo sentido de equidad, justicia y respeto con un enfoque liberador, activo, de manera que se condicione al niño una mente de cooperación, éxitos, que busca empatía, sensibilidad y respeto culturalmente de manera que ese contagio fluya positivamente en las nuevas generaciones.

Que la elaboración e implementación de los juegos lúdicos se exploren nuevas ideas de estrategias innovadoras, que generen la audacia de enfrentar nuevos desafíos, un equilibrio físico, mental y emocional, para lograr su propio bienestar y de el de los demás estudiantes, como docentes evaluar las fortalezas y aprovechar las oportunidades, crear en ellos un espíritu de rectitud y positivismo, tratar de mejorar nuestra metodología, técnicas pedagógicas y ofreciendo una aprendizaje de calidad y eficacia, que desarrolle en el estudiante un aprendizaje sostenible para una vida plena y feliz.

1.4.6 Actividades a desarrollar organizadas por fases

Tabla No. 37 Actividades organizadas por fases

No.	Fase	Duración	Actividad	Tarea	Sub-tarea	Responsables
1	Inicio	1 día	Solicitar Autorización para realizar la planificación y ejecución del Proyecto de Mejoramiento Educativo en la Escuela Oficial Rural Mixta Aldea Los Altos, Pachalum.	Visitar la casa de habitación de la directora para informarle sobre planificar y ejecutar un proyecto de mejoramiento educativo.	Solicitar la autorización para realizar el PME en la Escuela Oficial Rural Mixta aldea Los Altos, Pachalum, Quiché.	Docente y director
2	Inicio	1 día	Solicitar al Coordinador Técnico Administrativo autorización y apoyo para realizar el proyecto dentro del Establecimiento Educativo. Solicitar ayudas económicas a instituciones privadas.	Visita a la Coordinación Técnica Administrativa, para solicitar apoyo para ejecutar el PME.	Entrega de algunas solicitudes a empresas privadas.	Docente
3	Inicio	1 día	Socializar el proyecto con	Invitar al director y docentes para	Realizar un pequeño análisis	Director /

No.	Fase	Duración	Actividad	Tarea	Sub-tarea	Responsables
			director y docentes involucrados en el Establecimiento Educativo.	explicarles del Proyecto de Mejoramiento Educativo en el establecimiento tomando como muestra a los niños de tercer grado.	para identificar algunos problemas educativos, culturales y sociales.	docentes
4	Planificación	1 día	Presentarles del plan (Elaboración e implementación de juegos lúdicos relacionados con la matemática) y las actividades a realizar al director del establecimiento y demás docentes.	Presentar el Plan de Mejoramiento Educativo. Socializar las rutas de aprendizaje que se tienen programas según el cronograma de actividades.	Presentar el modelo y estrategia a trabajar con actividades lúdicas e interactivas.	Director / docentes
5	Planificación	1 día	Lanzamiento del proyecto de elaboración e implementación de juegos lúdicos e interactivos relacionados con la matemática, para tercer grado Primaria de la EORM Aldea Los Altos.	Durante la inauguración del ciclo escolar, con personal docente, alumnos, padres de familia y vecinos y líderes comunitarios, se hará la presentación formal del proyecto.	Realiza una presentación y exposición de la temática a trabajar a un corto plazo con los alumnos de tercer grado primario.	Docente / Estudiantes, Director, Padres de familia y líderes comunitarios.
6	Planificación	2 Semanas	Revisión para verificar que estén funcionando las Tablet y computadora del establecimiento .	Realizar una limpieza de las Tablet con los niños y niña, ponerlas a cargar para verificar cuantas están disponibles para su uso.	Llevar con un técnico las, Tablet para encontrar alguna solución para las que ya no funcionan	Director/ docente

No.	Fase	Duración	Actividad	Tarea	Sub-tarea	Responsables
7	Ejecución	1 semana	Actividades motivacionales, con juegos lúdicos e interactivos	Organización de grupos de trabajo. Asignación de material didáctico y tecnológico.	Asignación de grupos por colores.	Docente / Estudiantes
8	Ejecución	5 semanas	Actividad cuando voy a la plaza de mi pueblo	Esta actividad permitirá al alumno un aprendizaje significativo en cuanto al uso de las operaciones básicas, en una situación cotidiana mediante la estrategia de compra y venta, así como enseñar a producir con los recursos de la localidad.	Realizar un huerto escolar. Cuando este la producción, en grupos deberán venderlos, prepararan un lugar para el desarrollo, ellos visualizaran los productos que se venderán el día jueves en el mercado del casco urbano.	Docente / Estudiantes
9	Ejecución	1 día	Mi tangram de madera o de catón	Estimulación en las niñas y niños con un mecanismo de aprendizaje llamando la atención, memoria sensopercepción, habituación y motivación, espacio, lógica aplicando los conceptos de geometría promover el desarrollo de capacidades psicomotrices e intelectuales.	Se elabora con materiales de la comunidad se les dará a conocer geometría por medio de juego, crear figuras planas, cuerpos geométricos, calcular perímetros y áreas de figuras compuestas por cuadros, rectángulos y otros tipos de polígonos, descubrir formulas a partir de modelos dados, desarrollar el pensamiento reflexivo y	Docentes / Estudiantes

					metódico que permitan desarrollar la capacidad del auto aprendizaje.	
10	Ejecución	1 semana	Desafiar a los estudiantes por medio de la motivación de investigar, experimentar y desarrollar habilidades por medio del juego.	Por medio de equipo de trabajo encontrar los líderes que puedan orientar a los demás estudiantes que tengan dificultades durante el proceso de actividades lúdica y juegos interactivos	Elección de representante legal por un día. El asesor explicara qué tipo de juego van a utilizar en las Tablet	Docente / Estudiantes
11	Ejecución	1 día	El mapa del tesoro	Por medio de esta actividad se construirán las ideas de los estudiantes dentro y fuera del salón de clase realizando sus ejercicios matemáticos en grupos y por competencia.	Entrega de mapas con las rutas de aprendizaje donde tiene que ir ejercitando los problemas de matemáticas	Docente / Estudiantes
12	Ejecución	1 día	Tabla pitagórica	Por medio de ella el niño aprenderá las tablas de multiplicar, con la finalidad de intercambiar el orden de los factores sin que se altere el producto, elaborando el trabajo en el aula y compartiendo materiales del entorno.	Que los niños compartan todos los materiales recolectados en la comunidad y elaboren sobre un pedazo de cartón de 50x50 cm para realizar su tarea.	Docente / Estudiantes

No.	Fase	Duración	Actividad	Tarea	Sub-tarea	Responsables
13	Evaluación	1 día	Socialización con docentes.	Informe de resultados del proyecto de mejoramiento educativo.	Planificación de actividades de cierre.	Director Docentes.
14	Cierre	1 día	Finalización del Proyecto de mejoramiento educativo.	Socialización con padres de familia y alumnos. Cierre del PME. y almuerzo en el turicentro Xemap, Pachalum.	Agradecimiento especial. Charla motivación por invitado especial.	Director Docentes, estudiantes y padres de familia.

Fuente: Elaboración propio

1.4.9 Evaluación del proyecto

Se llevara a cabo por el lanzamiento, para llamar la atención de los niños un actividad que les cautive, mediante la observación se exploró a los niños quienes participan e interactúen, cuáles son sus conocimientos previos, valorando sus opiniones o anécdotas relacionadas con el tema de matemáticas.

Se activó todas sus habilidades y potenciales, tratando de ponerle a prueba sus capacidades, principalmente el razonamiento, para que sea procesado en su hipocampo, corteza frontal y aumente su coeficiente intelectual que proporciona el proceso enseñanza aprendizaje.

Se dejó en el ambiente como el niño despierte su imaginación y que manifestara su cumulo de ideas en algo concreto y reflexione dándole mayor valor a su propio trabajo y recursos que utilizo de su contexto, se analizó el trabajo en equipo, sus dificultades, o exteriorice su conocimiento a sus demás compañeros o al propio docente, para resolver de manera audaz, todas sus actividades fue valorado no por cantidad sino por esfuerzo y calidad (cualitativa) sus ejercicios.

Se les motivo su autoestima con palabras claves tales como: “Lo hiciste súper bien, has puesto tu mejor empeño te felicito, eres grande mi pequeño alumno y una palmadita en la espalda, estoy muy orgullo de ustedes, confié en que ustedes pueden”.

Posteriormente realizar unas pequeñas intervenciones para saber sus opiniones de los temas y experiencia, problemas y soluciones del ejercicio, por último e importante la evaluación, por medio de lista de cotejo, rubricas, escalas de rango, siendo más eficiente, permitiéndoles dar más confianza en sí mismos al realizar las de la siguiente forma: Coevaluaciones, heteroevaluaciones, autoevaluaciones, como instrumentos según la planificación.

1.4.10 Criterios e instrumentos de monitoreo y evaluación

Tabla No. 39 Criterios e instrumento de monitoreo

Objetivo específico No. 1			
Investigar y proponer qué tipo de juego se puede implementar como estrategias metodológicas, en el lanzamiento de un tema matemático, despertando el pensamiento lógico e interactivo de los estudiantes de tercer grado de la EORM Aldea Los Altos.			
No.	Indicadores	Acción de monitoreo	Responsable
1	<p>Presentación del plan del Proyecto de Mejoramiento Educativo, al director del establecimiento y demás docentes.</p> <p>1.1 Presentación de actividades lúdicas e interactivas a los docentes, para darle secuencia y desarrollo de habilidades a los demás estudiante.</p> <p>1.2. Realizar actividades lúdicas en matemáticas de manera interactiva, que crea un clima efectivo de querer experimentar el aprendizaje de manera divertida.</p> <p>1.3. Lograr el desarrollo de habilidades tecnológicas de manera lúdica, que mejoren su nivel intelectual, y le encuentren un mejor sentido a la matemática y el pensamiento lógico.</p>	<p>1.1. Registrar por medio de una escala de rango, una tabla con los indicadores de avance para calificar las actividades a realizarse durante el proyecto.</p> <p>1.2. Registrar por medio de una Lista de cotejo, para el evaluar el proceso dentro del salón de clases.</p> <p>1.3. Registrar por medio de una escala de rango, donde participen activamente en el juego.</p>	<p>Docente/ Estudiantes</p> <p>Docente/ Estudiantes</p> <p>Docente/ Estudiantes</p>
2	<p>Actividad</p> <p>Lanzamiento del proyecto de elaboración e implementación de juegos lúdicos e interactivos relacionados con la matemática, para tercer grado Primaria.</p> <p>Indicadores</p> <p>2.1 Socializar el proyecto con los docentes alumnos y padres de familia. Explica a los padres de familia, porque es tan fundamental desarrollar intelectualmente el pensamiento crítico por medios de actividades lúdicas que garantice la solución de los problemas que se enfrentar día con día.</p> <p>2.2 Determinar las debilidades y amenazas de estudiantes con el propósito de un reforzamiento pertinente y consecutivo.</p> <p>2.3 Tener en cuenta los estilos de aprendizaje, capacidades, experiencias culturales y</p>	<p>2.1 Reflexionar sobre los conocimientos previos, para enfatizar los aspectos positivos de los niños por medio de evaluación diagnóstica que planteada en grupo para que socialicen sus conocimientos.</p> <p>2.2 Realizar un debate dentro del salón de clase para determinar con los estudiantes para evidenciar sus opiniones, esta</p>	<p>Docente/ Estudiantes, padres de familia</p> <p>Docente/ Estudiantes</p>

	necesidades educativas de los estudiantes.	<p>evaluación permitirá buscar un punto de vista en matemáticas.</p> <p>2.3 Registrar por medio de un anecdotario para que los estudiantes anoten sus experiencias anécdotas y comentarios sobre los juegos de matemáticas.</p>	Docente/ Estudiantes
3	<p>Revisión para verificar que estén funcionando las Tablet y computadora del establecimiento.</p> <p>3.1. Identificar las partes de una computadora, para luego expresar su creatividad de inmediato con su entorno.</p> <p>3.2. Evidenciar la comprensión de sus conocimientos a través de las instrucciones a seguir.</p> <p>3.3. Manifestar habilidades para realizar actividades lúdicas en matemáticas y pensamiento lógico.</p>	<p>3.1. Registrar por medio de una lista de cotejo, que monitoreara los funcionamientos y partes de una computadora.</p> <p>3.2. Ejercitar con sus manos la realización de movimientos del puntero y uso del mouse.</p> <p>3.3 se registrara por medio de una lista de cotejo para evaluar las actividades lúdicas puesta en práctica.</p>	<p>Técnico o ingeniero en sistema</p> <p>Docente/ Estudiante</p> <p>Docente/ Estudiante</p> <p>Docente/ Estudiante</p>
4	<p>Presentación de actividades lúdicas, e interactivas</p> <p>4.1 Presentación de actividades lúdicas e interactivas a los docentes, para darle secuencia y desarrollo de habilidades a los demás estudiante.</p> <p>4.2. Realizar actividades lúdicas en matemáticas de manera interactiva, que crea un clima efectivo de querer experimentar el aprendizaje de manera divertida.</p> <p>4.3. Lograr el desarrollo de habilidades tecnológicas de manera lúdica, que mejoren su</p>	<p>4.1. Registrar por medio de una escala de rango, una tabla con los indicadores de avance para calificar las actividades a realizarse durante el proyecto.</p> <p>4.2. Registrar por medio de una Lista de cotejo, para el evaluar el proceso dentro del salón de clases.</p> <p>4.3. Registrar por medio de una escala</p>	<p>Docente/ Estudiantes</p> <p>Docente/ Estudiantes</p> <p>Docente/ Estudiante</p>

	nivel intelectual, y le encuentren un mejor sentido a la matemática y el pensamiento lógico.	de rango, donde participen activamente en el juego.	es
5	<p>Actividades motivacionales, con juegos lúdicos e interactivos</p> <p>5.1. Involucrar las capacidades, intelectuales, sociales, éticas y estéticas en métodos de trabajo actitudes y valores en los estudiantes.</p> <p>5.2. Desarrollar dentro de un contexto educativo la potencia de cada estudiante con lo que pueda saber y facilitar de manera equitativa el intercambio de conocimientos por medio de juego.</p> <p>5.3. Desarrollo de la conciencia, con capacidad de reflexión que lo lleve a la actuación de sus propios conocimientos en el área de matemática y estos sean requeridos en cualquier momento de aprender a aprender.</p>	<p>5.1. Registrar por medio de una técnica 6-3-5, para medir los criterios y niveles de logros determinados en el área de matemáticas.</p> <p>5.2. Ronda relacionada con matemáticas.</p> <p>5.3. Socialización de las actividades en clase.</p>	<p>Docente/Estudiantes</p> <p>Docente/Estudiantes</p> <p>Docente/Estudiantes</p>
6	<p>Actividad cuando voy a la plaza de mi pueblo</p> <p>6.1. Identifica relaciona ejecuta características y actividades de trabajo del campo y la agricultura.</p> <p>6.2. Experiencia de poder vender de manera real y resolver problemas matemáticos al hacer presupuestos, compras y ventas.</p> <p>6.3. Describir situaciones cotidianas que implican clasificación y recolección de objetos de acuerdo un criterio perceptual.</p>	<p>6.1. Registrar por medio de la observación con materiales concretos, y elaboración de huerto escolar.</p> <p>6.2. Socialización sobre la experiencia adquirida en la actividad.</p> <p>6.3. Rubrica para evaluar las actividades según el cronograma.</p>	<p>Docente / Estudiantes</p> <p>Docente / Estudiantes</p> <p>Docente / Estudiantes</p>
7	<p>Mi tangram de madera o de cartulina</p> <p>7.1. Construir planos y figuras geométricas.</p> <p>7.2. Emplear estrategias que impliquen medición y recortes de los triángulos, un cuadrado y el romboide, en pedazos de papel o madera, reacomodar las piezas armando y construyendo nuevos diseños abstractos.</p> <p>7.3. Trabajar la capacidad de concentración, elaboración, atención para formar ideas abstractas, coordinación visomotora, para poder armar lo propuesto, utilizado pensamiento lógico, percepción.</p>	<p>7.1. Registrar por medio de una rúbrica, algunas formas abstractas por medio del tangram.</p> <p>7.2. Lluvia de ideas para ver la creatividad y evaluar la paciencia, perseverancia para realizar sus figuras.</p> <p>7.3. Socialización de la experiencia en clase.</p>	<p>Docente / Estudiantes</p> <p>Docente / Estudiantes</p> <p>Docente / Estudiantes</p>

8	<p>Desafiar a los estudiantes por medio de la motivación de investigar, experimentar y desarrollar habilidades por medio del juego interactivos.</p> <p>8.1. Generar la atención y concentración frente a situaciones problemáticas, a través de réplicas de juego y exponer como se dan los eventos.</p> <p>8.2. Respuesta motora, destrezas en motricidad fina y gruesa al desplazar objetos con rapidez y precisión.</p> <p>8.3. Aprovechamiento de las potencialidades que brinda la comunicación a través de uso de los videojuegos interactivos.</p>	<p>8.1. Realizar un canto para socialización inicial.</p> <p>8.2. Registrar por medio de una lista de cotejo, las actividades programas para desafiar a los estudiantes.</p> <p>8.3. Socializar las ventajas y desventajas de mal uso de la tecnología.</p>	<p>Docente / Estudiantes</p> <p>Docente / Estudiantes</p> <p>Docente / Estudiantes</p>
9	<p>El mapa del tesoro</p> <p>9.1. Describir la búsqueda de un tesoro a un viaje imaginario, indicando referencias expresada con fórmulas matemáticas dentro del establecimiento.</p> <p>9.2. Describir un mapa sencillo de fantasía en el entorno, donde se puedan realizar deducciones matemáticas de manera concreta.</p> <p>9.3. Modificar los recursos existentes para utilizarlos con contenidos digitales para nuevos conocimientos y fines educativos.</p>	<p>9.1. Registrar por medio de una lista de cotejo, las actividades programas con materiales que generen espacios de enseñanza aprendizaje.</p> <p>9.2. Evaluar el trabajo y cooperación en equipos.</p> <p>9.3. Socialización de la actividad realizada.</p>	<p>Docente / Estudiantes</p> <p>Docente / Estudiantes</p> <p>Estudiantes</p>
10	<p>La Tabla pitagórica</p> <p>10.1 Esperar el momento adecuado, explicar en qué consiste la multiplicación, y la importancia de saber las tablas, mostrar cómo se hace las multiplicaciones básicas.</p> <p>10.2 Visualizar de forma más simple las multiplicaciones, que a su vez reflejara de forma clara las propiedades de la matemática.</p> <p>10.3 Operaciones básicas, adición, sustracción, multiplicación, división y fracciones, con la necesidad de utilizar las tablas de multiplicar.</p>	<p>10.1. Escuchar mediante la elaboración y ejercitación la canción de las tablas.</p> <p>10.2. Registrar por medio de una lista de cotejo, las actividades desarrolladas.</p> <p>10.3. Socializar la actividad en clase.</p>	<p>Docente / Estudiantes</p> <p>Docente / Estudiantes</p> <p>Estudiantes</p>
11	<p>Evaluación y socialización</p> <p>11.1 Realizar un análisis de las evaluaciones realizadas durante el proceso de ejecución del Proyecto de Mejoramiento Educativo.</p> <p>11.2 Reunión con director y personal docente para socializar el proceso e informe de las actividades del proyecto.</p> <p>11.3 Asignar fecha de cierre del proyecto.</p>	<p>11.1 Explicación de los tipos de evaluaciones realizadas.</p> <p>11.2 Informe del cumplimiento de la fase de ejecución del proyecto.</p> <p>11.3 Solicitar el apoyo</p>	<p>Docentes y Director</p>

		para realización del cierre de PME.	
12	Cierre del Proyecto de Mejoramiento Educativo 12.1 Finalización del proyecto mejoramiento educativo. 12.2 Realizar un almuerzo en el turicentro XEMAP 12.3 Agradecimiento especial a la comunidad educativa	12.1 Visita al turicentro Xemap. 12.2 Socialización y participación activa de los padres de familia con sus hijos. 12.3. Charla motivacional para toda la familia por invitado especial.	Director Docentes, estudiantes y padres de familia.

Fuente: Elaboración propia

1.4.11 Presupuesto del proyecto

Tabla No. 40 Presupuesto del proyecto

Bloque de actividades	Recursos	Cantidad/Tiempo	Costo Unitario	Costo total	Fuente de financiamiento
Socialización del proyecto	Fotocopias	100	Q0.25	Q25.00	Librería YYIRE
	Salón	1	Q50.00	Q50.00	Clínica Jimena
	Sillas	5	Q1.00	Q5.00	
	Mesas	2	Q25.00	Q50.00	
	Proyector	2 hrs	Q50.00	Q100.00	
	Equipo de audio	2 hrs	Q100.00	Q200.00	
	Refrigerios	5	Q35.00	Q175.00	
Sub-total: Q.605.00					
Bloque de actividades	Recursos	Cantidad/Tiempo	Costo Unitario	Costo total	Fuente de financiamiento
Coordinación con instituciones privadas para donaciones y realización de charlas, y actividades	Materiales lúdicos	13	Q15.00	Q195.00	Librería YYIRE
	Talleres, y charlas	2	Q100.00	Q200.00	Clínica Jimena
	Equipo de sonido	6 hrs	Q100.00	Q600.00	Clínica Jimena
	Proyector	6 hrs	Q50.00	Q300.00	

recreativas.	Masking tape	5	Q5.00	Q5.00	
	Fotocopias	20	Q0.25	Q5.00	
	Papelógrafo	15	Q1.00	Q55.00	
	Marcadores	5	Q4.00	Q20.00	
Sub-total: Q1,380.00					
Bloque de actividades	Recursos	Cantidad/ Tiempo	Costo Unitario	Costo total	Fuente de financiamiento
Actividades lúdicas relacionadas con matemáticas	Hojas de fomy	13	Q1.00	Q13.00	Librería YYIRE
	Material didáctico	Temperas	Q12.00	Q 156.00	Librería YYIRE
	Premios	13	Q25.00	Q.325.00	Dra. Cardióloga Sisi Méndez
	Refrigerios	40	Q.5.00	Q200.00	Doctor Osley Cordero
	Almuerzos	40	Q.15.00	Q600.00	Doctor Oliver Valdez
	Premios	13	Q10.00	Q130.00	Profa. Silvia Alonso
Sub-total: Q1,424.00					
Bloque de actividades	Recursos	Cantidad/ Tiempo	Costo Unitario	Costo total	Fuente de financiamiento
Monitoreo y actividades lúdicas	Mantenimiento de Tablet y computador	10	Q100.00	Q1000.00	Dr. Oliver Valdez
	Internet	6	Q175.00	Q.1,056.00	
	Trasporte del ingeniero	1	Q100.00	Q100.00	Farmacia la Receta
Cierre	Entradas y almuerzo	85	50.00	Q4,250.00	Empresario Elias Ruiz
Sub-total: Q5,456.00					
Total general del presupuesto Q. 8,865.00					

Fuente: Elaboración propia

CAPÍTULO II

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1 Marco Organizacional.

2.1.1 Psicología

La psicología es parte fundamental dentro de una comunidad, con el objetivo de reflexionar sobre los malos comportamientos humanos y modificarlos por medio de la educación, en todos los niveles de desarrollo en la vida de cada ser, en la comunidad se ha tratado de apoyar con recursos propios de los docentes, con la capacitación y diplomado Psicología Educativa y del Aprendizaje, con mención en calidad Educativa, con una duración de 200 hora presenciales y 150 horas de autoestudio, abalada por la Universidad de San Carlos de Guatemala CUSACQ y la sociedad Interamericana para el desarrollo de calidad humana SIDECH, con el fin de estar preparado para enfrentar una comunidad y poderles entender en las dificultades que estén pasando en los hogares, con sus familias, de manera personal, organizacional y comunitaria, con la finalidad de prevención y contrarrestar los efectos sociales y educativos de las niñas y niños de la aldea los Altos, la función docente es muy importante cuando da un poco más de su tiempo y compartir un poquito de lo que recibe mensual, gracias al trabajo en una comunidad, no es el afán de ganar popularidad, ni tratar de ser más que alguien, ni esperar nada a cambio, porque al retirar a otro lugar se puede dar cuenta que nadie valora los grandes esfuerzos que se pueden hacer, pero la recompensa

más grande es la satisfacción de mejorar las competencias educativas en los alumnos, solucionar algunos de sus problemas o dificultades.

Con una buena acción, promover la organización, planificación, la autoestima, el asesoramiento y orientación a los niños a ser independientes en su vida personal, vocacional y profesional, donde ellos tomen las riendas de sus destinos y dirigiélas por el camino del bien con un mejor criterio y autoconcepto.

Los psicólogos especialistas en el aprendizaje no son siempre expertos en los problemas educativos, y hay una “división de trabajo” muy bien marcada entre los psicólogos (Son científicos y trabajan con animales en condiciones de laboratorios) y educadores (que están principalmente interesados en problemas prácticos y trabajan en el salón de clases) sin embargo en los años sesenta los psicólogos especialistas en el aprendizaje y los educadores se dedicaron a trabajar en común, para tratar de solucionar los serios problemas educativos del mundo.

Bugelsk (1964) afirma:

Sobre la aplicación de la psicología del aprendizaje del proceso de educación. Los educadores tienden a ser conservadores chocando con las innovaciones, siendo claramente cuáles han sido las consecuencias del tradicionalismo en la educación. Las costumbres no deberían hacer ley, pero parece que la hace. Como por ejemplo los trabajos sobre aprendizaje verbal se han aplicado con cierta facilidad a la educación formal aunque se trate en el caso del área de matemáticas. (p. 233)

Hay un trabajo fuerte comenzando por la socialización con director y docentes del establecimiento ya que algunos no tiene conciencia de lo importante que es retomar en gran parte la psicología y poder entendernos, trabajar en conjunto y mejorar los indicadores, que afectan, tener conciencia no solo en poner las notas para salir del paso, no solo llegar las 12:30 pm y salir del salón de clases, o lo más cruel solo esperar un salario, sin importar que los aprendizajes sea significativos y se quede reflejado en la mente de aquellos niños.

Los psicólogos sin embargo han estudiado la importancia que tiene el desarrollo ontogenético en el aprendizaje de animales y hombres, estos trabajos han tenido una enorme importancia en el proceso de la educación. Las investigaciones de

Piaget y sus colaboraciones en Ginebra han tenido influencia decisiva en el proceso de enseñanza. Piaget mismo trabajó específicamente con los problemas relacionados con la enseñanza de la matemática a diversos niveles.

“Ha realizado importantes contribuciones desde el punto de la vista de la lógica matemática, el desarrollo del pensamiento lógico y los procesos psicológicos que intervienen en la enseñanza y el aprendizaje de las matemáticas” (Federicí, 1962, p.199). Un problema de importancia central, es el de los objetivos de la educación. Se sabe que queremos formar hombres profesionales y mejores ciudadanos. La filosofía de la educación tiene muchos aspectos.

¿Hacia dónde debe ir la educación? La mayor parte de los maestros nunca tiene que enfrentar estos problemas, sino resolverlos de manera concreta relacionados e intervenidos con una nuevos métodos de enseñanza, motivación y distribución de material y recursos para aprender, es preciso por lo tanto instruir un grupo de alumnos con técnicas innovadoras, uso de la tecnología que mejoren la educación y especialmente el aprendizaje lógico y matemático, que es algo amplio, general y esto se relaciona con los problemas comunitario.

Los psicólogos saben mucho más sobre instruir y educación. El análisis de las tareas se ha realizado durante muchos años en psicología y se ha estudiado las variables del aprendizaje, y las variables entran en el juego; la intensión es siempre compleja pero en todo caso hay mucho por hacer. Sabemos cómo se aprende, como se olvida, si la respuesta aprendidas se generalizan o se transfieren a otras situaciones.

Parece ser que sin motivación no hay aprendizaje o al menos no hay ejecución. Pero a nivel humano la motivación no consiste solamente en reducir impulsos sino también en explorar, en conocer los resultados. El maestro tiene la gran responsabilidad de apoyar el aprendizaje de manera emocional cuyo papel no puede descocerse.

“La instrucción programada es probablemente el logro más importante de la moderna tecnología, existen numerosas ayudas técnicas que complementan y mejoran la enseñanza tradicional, una de ellas la radio y la televisión con fines didácticos, ejemplo alfabetización, telesecundaria” (Keller, 1967, p.207).

El proyecto está enfocado en la elaboración e implementación de juegos lúdicos e interactivos, con el fin de llamar la atención y encontrar otro modo de conquistar las matemáticas por medio de la utilización de Tablet y juegos que ellos mismos elaboraron dándole mayor importancia y valor a sus trabajos, ejercitar y jugar, aprovechando el teatro en casa, la computadora, las Tablet, equipo de sonido con que cuenta el establecimiento.

2.1.2 Social

Al conocer los orígenes y el aumento de personas en una población, aumentan las demandas y los problemas, la comunicación deber ser uno de los primeros pasos para el trabajo de concientización, sin embargo esto no ocurre y es donde se presentan muchos acontecimiento sociales, que están afectando grandemente a los niños, jóvenes, adultos y todos los que interactúan dentro de una comunidad, donde se han perdido los valores, los políticos no tienen conciencia, la gente permanece sumisa, donde han proliferados de mayor manera las malas influencias, que hacer un desorden.

Quizás la comunidad aún no se ha escapado de las manos, pero solo un leño no arde, es por eso que mediante la educación sea una plataforma de atención, contribuir con un trabajo que tenga beneficios reales y cambios que promuevan ciudadanos ejemplares a seguir, tomando una mayor autoresponsabilidad y participación, aprovechando a los líderes positivos, a los docentes que promueven el conocimiento con una forma innovadora, identificar cuáles son nuestras funciones, a los niños se les debe orientar correctamente con valores y

no solo dependerá de los maestros, es deber de todos ayudar a la autoestima, empatía, cooperación, y una nueva forma de pensar y ver la realidad de las cosas, anticipar los problemas y como resolver de la manera más viable, poner en sus manos el autoaprendizaje, siendo un aporte esencial que configuran un modelo de sociedad, todos esto se puede realizar por la intervención educativa, promoviendo a una comunidad a una nueva perspectiva de paz y servicio mutuo.

En realidad, cada generación ayuda a la nueva generación, es decir, la forma y la educación es una lucha contra los instintos ligados a las funciones biológicas elementales, una lucha contra la naturaleza, para dominarla y crear al hombre actual a su época. (Gramsci, 1930, p.187)

Al tratar de querer cambiar un estilo de vida una nueva forma de pensar necesita voluntad como por ejemplo el padre debe poner el ejemplo y limites ante el niño o el joven, no traumatizarlos, tener paciencia y resiliencia ya que nadie es eterno, que imagen de ciudadanos queremos tener en un futuro, que recuerdos vamos a dejar, como queremos ver a los niños más adelante: como personas drogadictas, delincuentes, asesinos, solo es cuestión de ver más allá de un pequeño círculo.

Hay que tomar en cuenta que no todo se podrá cambiar, pero si una mente al ser trabajada educativamente, ampliando se dice que hoy en día hay falta de autoridad y derechos humanos, y que por eso hay muchos problemas no solo en el hogar sino en la escuela, es allí donde entra el trabajo de la mediación con toda la comunidad educativa, para ver las fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas y que acciones vamos a tomar, como lo vamos a prevenir.

Quintana (1994) expresa:

“La ayuda educativa debe de darse a todos los individuos, durante un periodo de formación humana, a fin de que se socialice debidamente, en cada uno de los posibles de deseables tipos de desarrollo social” (p.18).

Es esto muy claro al afirma que la ayuda debe ser mutua, eso se pretende con visión más clara y la responsabilidad que tenemos como formadores de la educación de los niños y niñas donde interactuaran por un tiempo, luego ellos formaran su propio destino dentro de una sociedad.

2.1.3 Cultura

El área Rural, sus fiestas, un pueblo lleno de tradiciones y costumbres, legado de una generación a otra, uno de los problemas sociales es la globalización donde el internet y la forma de interactuar a través de las redes sociales, hacen que las personas se transculturizan, es importante darle un valor a la esencia de nuestras raíces, las fiestas patronales, en la escuela se debe trabajar de una perspectiva diferente la cultura no solo es trabajar de manera académica, se debe reconocer y respetar el modo de vida, tener una mejor comunicación y relación ante los problemas, lo importante es no dejar que la aldea caiga en urbanismo, donde se pierda todos aquellos valores que los antepasados dejaron que ya casi no se ven como por ejemplo: quitarse el sombrero para saludar.

La conservación de las comidas tradicionales de origen guatemalteco, palabras coloquiales que identifica a un pueblo, tratar de no perder la identidad, para que exista un desarrollo debe existir una cultura de paz, socialización y que todos busquen un mismo fin el bien común, favorecer el crecimiento personal y educativo que tenga competitividad, e innovación, por ellos la tarea de la comunidad educativa es mantener unidos, comunicarnos de manera positiva, tratar de proteger los legados culturales, buscar la mediación y solución de diferencias. Kroeber (2004) afirma:

“Cuando la cultura cambia, los individuos y los grupos eligen entre alternativas; deciden adoptar o rechazar innovaciones en la cultura o seguir una línea de conducta en vez de otra” (p.17).

Es importante retomar el liderazgo y la toma de decisiones en una cultura, respaldar los valores y elegir correctamente cuando la comunidad se vea confrontada con una elección entre alternativas, solidaridad común entre las familia, educar a la niñez de una manera eficaz ya que ellos son los guadores, responsables de las necesidades y deseos de los miembros, influyen en la identificación y originalidad de las personas que viven en una comunidad, de no ser así esa educación se debe traslapar con la pronta acción docente para

mantener los valorar su cultura, tradiciones y su idioma materno tratar de implementar un L2, y la identidad dándole un sentido y valor cultural, comunitario y de la nación guatemalteca.

2.1.4 Historia

La educación presenta cambios y la transformación de una sociedad o un pueblo, de ellos depende grandemente el desarrollo integral y potencial humanos, siendo la historia fundamental para analizar el pasado su forma de vivir y convivir, indispensables para evaluar y mejora el futuro, logros y progresos que mejores la calidad de vida, es oportuno considera las necesidades humanas, saber cómo la sociedad han vivido juntos, afrontar las dificultades y problemas, desastres naturales, guerras, hambre, violencia, enfrentar una variedad de situaciones y que cada quien ha de entender su propia realidad, es preciso tomar en cuenta que la educación es un proceso evolutivo y que va de la mano con la historia, la cultura que va modificando la conducta y formas de vivir.

La historia nos da el conocimiento y experiencias de diversas formas, por lo que se puede vincular al proceso de la conciencia, moral y conductual, las nuevas generaciones aprenden nuevos conocimientos, formas de vivir y ver el mundo de otra perspectiva de las generaciones pasadas, grandes deficiencias en el aprendizaje considerando que lo hacían de la mejor manera, pero queda en el pasado o se sigue manteniendo hasta la actualidad.

Los hombres son responsables de la historia en la que se han enredado, tanto si son culpables de las consecuencias de sus acciones como si no lo son. Los hombres deben responder de la incomprendibilidad intención verdadera a la expresión de hacer historia. (Tierdichtung, 2012, p.17)

Dentro de los elementos importantes de la historia es el trabajo y la educación son las posibilidades de superación, es por ellos el ser humano es quien construye y configura su propio mundo, la historia nos hace conscientes de todo lo que es parte de nuestra vida, como docentes la tarea de dar a conocer la realidad social, crea conciencia de los contribuciones positivas, mejorar e innovar lo negativo, para que los niños vean la enseñanza no por obligación sino para rectificar los acontecimientos pasados y superar en nuestro país.

2.1.5 Entorno sociocultural

Conociendo parte de la historia, costumbres y tradiciones de la Aldea Los Altos, la economía, sus infraestructura, problemas sociales, sus conductas, los factores internos y externos que afecta la comunidad y el clima en que interactúan, sus creencias y valores, se considera el aspecto humano y su organización, compuesta por sus actitudes, deseos de superación, su forma de resolver conflictos por medio de la educación, la aldea los Altos se considera que ha ido modificando su conducta generando nuevas costumbre culturales y sociales, la tolerancia se analiza que han ido mejorando gracias a la religión, la mayor parte se identifica de profesar una fe, lo cual ha influyendo de gran manera hacia la aplicación de valores, moralidad, ética en su forma de vivir, además de ser una aldea con pobreza, aun se percibe la tranquilidad, el respeto, manteniendo una paz social, en la década de los setenta y ochenta se empezaron a organizar para buscar mejoras, han participado en política y llegado a ocupar puestos en la alcaldía del municipio, en la escuela a pesar de sus problemas económicos y familiares y a pesar de esas condiciones siempre respaldan sus obligaciones y actividades, en beneficio de la población estudiantil, se tiene conocimiento que algunas familiar han logra emprender sus propios negocios y ayudado a otras familias con empleos, la manera de influí es variables en lo positivo y negativos.

Mendoza (2010) afirma:

La esencia de toda organización no importa su giro, es el aspecto humano el motor que mueve los aspectos operativos, y el entorno sociocultural marca donde se desarrolla el individuo y va moldeando sus conductas ya sea de forma libre inculcada por sus ideas o por su forma exterior. (p.124)

Es importante dar a conocer el entorno sociocultural a los niños y niñas para que conozcan la realidad y el sentido de pertinencia social su normas, reglas y leyes que nos rigen, establece vínculos relacionados con la sociedad, afectivo, personales y se mantenga un clima de clase con respeto y tolerancia, apoyo mutuo con equidad e igualdad de género, eso se manifieste en el hogar y si los adultos no dan el ejemplos, los niños puedan ser esa fuente de trasmisión de valores, actitudes y aptitudes, tener conciencia de papel que desempeñamos,

participar en las actividades, poner a prueba el don de liderazgo de servicio comunitario, las inteligencias múltiples, conocimientos y habilidades en equipo que favorecen el entorno sociocultural, su comunicación y la manera de cómo resolver los conflictos manteniendo la paz dentro del establecimiento, el hogar y la comunidad.

2.1.6 Medios de comunicación

Dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, uno de los pasos para interacción dentro de una comunidad educativa es la comunicación, contribuyendo a la formación, donde el diálogo será quien permite resolver las indiferencias, influyen en la manera de pensar, actuar, con hábitos y costumbres, existen grandes cantidades y medios de información muchos se encuentran en el hogar como por ejemplo: La televisión, el periódico, redes sociales, en la escuela por medio de las áreas que establece el CNB, la enseñanza es transmitida, siendo todo esto una herramienta educativa, el proyecto de mejoramiento educativo realizado en la EORM aldea Los Altos, cumple con una finalidad de transmitir un conocimiento de manera práctica y divertida en el área de matemáticas.

Los medios de comunicación son imprescindibles en el proceso educativo, y los recursos como el internet que se ha incorporado rápidamente en la educación, el proyecto tiene un acercamiento más humano y personalidad el poder comprender las necesidades de las niñas y niños ayudándoles a facilitar la comprensión, el análisis crítico, y acercarse a sus necesidades e intereses, los ejercicios y actividades radican en aprender a utilizar los medios con responsabilidad y prudencia, para compartir en la sociedad, con los padres y docentes, ya que los medios de comunicación son espacios de socialización entre la educación y comunicación.

El atributo más general y esencial de la cultura es la comunicación, puesto que las culturas no podrían desarrollarse, sobrevivir, difundirse y tener éxito en general sin los medios de comunicación.

McQuail (2006) expresa:

Los medios de comunicación, son imprescindibles ya que cumplen una función al desarrollo y alcances en comunidad lejanas con una misión social, expresar las opiniones como un medio de acceso abierto, representa un instrumento para la democracia, tienen la capacidad para potenciar estrategias que garantizan el éxito de un proyecto. (p.47)

Para la aldea Los altos es un gran reto al desarrollo comunicativo ya que los factores, sociales, económicos, culturales o ellos mismo se aíslan y no tiene como emitir sus opiniones, o solo manejan la comunicación negativa aquella que solo sirve para dividir, confrontar y hacer daño, eso se refleja hasta en los niños es allí donde se hace un trabajo, se instruyen, se evita que vean en los pacillos a los docentes dando malos ejemplos, se creó una comisión de disciplina integrado por docentes y padres de familia para analizar cualquier tipo de problemas y tratarlo de solucionar, o se toma en cuenta en reuniones generales, estar enterados de todos y si hay inconformidades o problemas resolver y respaldarnos con autoridades competente.

En la escuela se trabaja la comunicación a través de actividades exposiciones, socializaciones, debates, mesas redonda, como murales sobre la importancia de la comunicación y sus fuentes, y se toma la opinión de los niños sus conocimientos previos, se trabaja con un gobierno escolar, dándoles ideas de proyectos y comisiones dentro del establecimientos y a su vez ellos asignan comisiones como limpieza, orden en salones de clase, apoyo en actividades culturales, realización de proyectos que fomentan el liderazgo y la comunicación con todos los estudiantes y docentes, para el beneficios de una comunidad educativa.

2.1.7 Las nuevas tecnologías de la información y comunicación.

Es una evolución de los medios de comunicación, que permiten conocer un nuevo contenido comunicativo masivo es la tecnología, el internet, se utilizan como una herramienta que permite transmitir los conocimientos y la información

digitalizada rápido acceso, con la finalidad de enseñar su función primordial es llegar a la esencia de las tareas de una manera más fácil de realizar, obteniendo la información de distintas formas, textuales, imágenes, movimientos, videos, sonido, utilizando y permitiendo los datos rápidos, establecer comunicación inmediata, informarse, entretener, producir contenidos y publicaciones, participación en comunidades virtuales, hoy se le conoce como la era de la información parte de la revolución tecnológica.

Con un objetivo de combinar la educación formal y el uso de la tecnología, usos pedagógicos y motivación que facilita el aprendizaje, por medio de experimentación e investigación, participación, crea, compite, participa.

Roman (2002) afirma:

Las tecnologías de la información, aceleran el cambio en nuestra sociedad fuerza humana a adaptarse a las nuevas relaciones en el espacio y el tiempo tal cambio radical requiere un uso inteligente de los nuevos medios así como de los instrumentos de la información serán necesarios en los años venideros para la creatividad interactividad y solidaridad mundial. Las perspectivas humanistas y científicas tiene que ser reconciliadas para que tales condiciones sean alcanzadas. (p.16)

Hoy podemos ser parte de ese proceso educativo, donde el recurso ha sido vital en la formación docente, para realizar las actividades presenciales en un salón de clases, el dominios de las guías ya no impresas, envío de trabajos y documentos realizados durante la semana, ha sido de gran apoyo, las nuevas tecnología se vuelven una necesidad de formación, adaptación y actualización ya que son el motor del cambio e innovación, estar a la vanguardia ya que los espacios educativos se están trasformado en centros virtuales de enseñanza practicas e interactivas, con entornos llamativos que motivan el aprendizaje se ha trasladado también a los niños el proyecto de mejoramiento educativo, parte de enfocarse en la elaboración y más acercamiento con los niños, contacto directo con los dispositivos y equipos con que cuenta el establecimiento, sin miedo a que se arruinen, darles uso y no dejarlas abandonadas en una bodega, ese vital recurso y materiales de apoyo, que permitieron desarrollar

satisfactoriamente el proyectos de mejoramiento educativo, donde se enfoque en una manera de pensar y actuar en el desarrollo integral y tecnológico de las niñas y niños en una comunidad educativa.

2.1.8 Los factores culturales y lingüísticos

En la aldea Los Altos, predomina el idioma español, su forma de hablar permite una comunicación social, económica y cultural, se ha aprendido a respetar, la variedad de lenguajes que predominan en los pueblos vecinos, el idioma y sus variación de idiomas, solo en la comunidad de la aldea el Ciprés se maneja tres idiomas, única comunidad lingüística, con su identidad bien definida que mantiene la comunidad, se valora pertinencia cultural por ser vecinos de la comunidad, en la escuela se maneja el L2 y L3, pero se ha tenido muchos inconvenientes ya que mandan libros que están en L2 y no traen una traducción adecuada para poder entenderle, nunca se ha recibido un curso por parte de las academia de lenguas mayas, o por personas que dominen el idioma, teniendo un fracaso al no aprenderlo y utilizarlo correctamente, la ventaja que su lengua materna es el español y nos permite comunicarnos de una mejor manera, tomando en cuenta que urge y es necesario dominar un nuevo idioma para poder interactuar con otras comunidades.

Noam Chomsky (2013) afirma:

Este un enfoque que se debe reconsiderar ya que es importante en la diversidad lingüística, donde participemos en conjunto con educación, cultura, ciencia, política, tecnología información y comunicación, la identidad y valorar su importancia en el desarrollo de la educación con calidad. (p.214)

Es importe tomar siempre en cuenta la diversidad lingüística, el respeto y la toleración que solo se pueden lograr por medio de educación, la importancia de nuestra identidad nuestras raíces, la cultura de cada pueblo, para una educación eficaz, donde podamos ser parte y es allí donde podría entrar el apoyo de la municipalidad o MINEDUC, empresas privadas, ONG, no solo en infraestructura sino en talleres, diplomados, o cursos obligatorios para responder a toda una

diversidad lingüística y apoyarnos entre nosotros mismos dándole un valor pertinente a la comunicación y relación con el contexto.

2.1.9 Ciencia Política

Surgen en Guatemala con el fin de promover la paz, la democracia, las poblaciones muestran la realidad social en que vivimos ya que en primer lugar, el estatus social y económico de los habitantes del país no es precisamente el mejor, no existe una atención a la educación formal ya que solo se realizan políticas surgidas por los acuerdos de Paz, la realidad de la educación es otra, la ciencia política se enfrenta en un reto de consolidación como disciplina independiente, ha sido la clave para el desarrollo de las ciencias sociales. Según Dezalay (2012) afirma:

La ciencia política contribuye a la gestión de un cambio extraordinario, rigurosa avanzada orientada al desarrollo. Se considera la ciencia Política importante para el cambio para intentar resolver estos conflictos la política toma decisiones que obligan a los miembros de la comunidad. (p. 69)

Estas decisiones se ajustan a un conjunto de reglas y normas democráticas en el establecimiento educativo y se da a conocer que surten efecto desde los acuerdos de paz, y el desafío es darle relevancia como ciencia, sus reformas, y modernización desligado a lo político y que el niño tenga conocimiento del proceso histórico y les permita analizar las problemática de distintos ángulos, utilizar su lógica de los problemas de Guatemala en el pasado, sus debilidades y fortalezas, ver más allá del territorio que corresponde al municipio de Pachalum, como dominio y cumplimiento, obligar incluye el uso de la fuerza militar en los tiempo pasados y que diferencia cuando existe democracia, fomentándose desde unas pequeñas actividades que se realizan año con año en el mes de febrero donde se conforma el gobierno escolar, característica que diferencia a la política frente a otras formas de control social y educativo. Aclarando no todas las acciones políticas incluyen el uso de la fuerza, Estado, gobierno, ciudadanía y sistemas electorales tanto desde una perspectiva teórica como histórica. La Ciencia Política es una disciplina que dentro del marco de las ciencias sociales

pretende, a través del método científico, trascender de la opinión y la descripción de los hechos políticos al conocimiento sistemático de una sociedad.

2.1.10 Políticas

Las políticas son ideas generalizadas que se emplean para atender a procesos democráticos en que se pretenden resolver demandas que existen, ya sea a nivel nacional, individual o educativas, las cuales contribuyen a determinada área. Cuando se habla de educación, las políticas; van directamente diseñadas en pro de la mejora del mismo, cada institución ya sea de gobierno o particular, debe apropiarse de ellas para obtener el pleno goce de la demanda de la misma.

Desde el origen de la socialización humana, el hombre ha vivido inmerso en la actividad política, luego de que el hombre resolvió la supervivencia alimenticia se enfrentó a la necesidad de establecer un liderazgo y una actividad social que le permitieran crear el orden y garantizar la seguridad de la propiedad. Así se puede observar históricamente que para la existencia del derecho necesariamente tiene que existir el Estado, y no se puede contar con un Estado si los hombres no realizan hechos políticos o tienen conciencia de las relaciones de poder.

Más allá de la explicación del surgimiento del Estado como una necesidad económica, debe reconocerse que el poder político fue y es el origen de la organización social, el hombre en su aspecto político, implícito en todas las actividades humanas, no sólo busca dar solución a cuestiones económicas sino también desarrollar acciones que implican poder, unas y otras están reguladas por el orden o derecho positivo, por ello, el conocimiento científico de los fenómenos relacionados con el poder político es prioridad para la sociedad actual y en especial para todo aquel que se dedica al estudio en una comunidad.

Es fundamental conocer el sistema, estructuras, límites y eficiencias políticas de la sociedad, para que se puedan comprender y analizar las expresiones jurídicas

del Estado, es en la sociedad, en donde la Ciencia Política y el Derecho se entrelazan para alcanzar los objetivos del bien común, sin afectar los derechos individuales y sociales.

En todos los pueblos civilizados la política da vida, o al menos forma a las ideas generales, de las que luego nacen los hechos particulares en medio de los cuales agitan los hombres políticos y las leyes que ellos creen inventar; alrededor de cualquier sociedad formando una atmosfera intelectual de donde respira el espíritu de los gobernados y de los gobernantes, y de donde uno y otro extraen, a menudo los saberes, los principios de su conducta. (Donnelle, 2007, p.17)

En toda sociedad se va a manejar las políticas con el fin de mantener actualizado, promover los cumplimientos, identifica las áreas donde participan, debe haber una comunicación y difusión girando en la diversidad cultural, operacional con estrategias de monitorios y la implementación de alcance como elementos a considerar sus objetivos, roles, lineamientos y autorizaciones por el nivel jerárquico dentro de una organización.

2.1.11 Políticas educativas.

El Consejo Nacional de Educación, constituido al amparo del artículo 12 de la Ley Nacional de Educación, Decreto No. 12-91 del Congreso de la República de Guatemala, instalado estructural y funcionalmente mediante Acuerdo Gubernativo No. 304-2008 de fecha 20 de noviembre de 2008, presentan a los diferentes sectores y a la población en general, las Políticas Educativas que deben regir al país. 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 2021, tiene la finalidad de hacer una propuesta que en forma efectiva, a mediano y largo plazo, responda a las características y necesidades del país.

Por lo tanto se crea el plan estratégico 2016- 2020, en el que se pretende emplear un nuevo modelo que corresponda a las características multiculturales de la población guatemalteca, argumentando que su finalidad es garantizar la educación como un derecho de los pueblos guatemaltecos, para formar ciudadanos con identidad cultural que aporten a la convivencia intercultural y al desarrollo plural del país. Y su objetivo el poder facilitar que los estudiantes construyan aprendizajes pertinentes a su contexto sociocultural y relevantes al desarrollo social. Los principios fundamentales en lo que se sustenta este plan estratégico son: Transparencia, con el cual se pretende cumplir y fortalecer mecanismos de rendición de cuentas de manera oportuna y permanente de las acciones y procesos del Ministerio de Educación.

Inclusión: Facilitar el acceso de la población a los servicios educativos sin distinción alguna y que responda a la diversidad cultural, étnica, de género, geográfica y de habilidades especiales.

Diálogo y participación social: mediante el poder generar la corresponsabilidad mediante procesos democráticos de la comunidad, los pueblos y de los distintos sectores de la sociedad.

Pertinencia lingüística y cultural: Responder a las características lingüísticas y culturales de los pueblos mediante los servicios educativos. **Multiculturalidad e interculturalidad:** Respetar la diversidad de pueblos y asegurara través del Sistema Educativo Nacional, el desarrollo de aprendizajes para una convivencia armónica en la sociedad.

Educación como un derecho: Garantizar educación con calidad para todos los habitantes y en respuesta a los principios de obligatoriedad y gratuidad, para el logro de una vida plena. **Equidad e igualdad:** Posibilitar que la población, especialmente los grupos más vulnerables y tradicionalmente excluidos, tengan acceso a los servicios educativos y con calidad.

Líneas estratégicas son: Igualdad de oportunidades para todos. Modernización del sistema educativo. Educación de calidad para todos. Escuelas dignas y equipadas. Tecnología educativa al alcance de los más pobres. Educación como un derecho irrenunciable. Compromiso y participación de todos como soporte para la mejora de la educación. Atención a los niños y jóvenes fuera del sistema como un sector clave para el desarrollo del país, por consiguiente la educación actual, está focalizada en función de las ocho políticas generales; de las cuales son cinco transversales las cuales se desarrollan en sus distintas modalidades, siendo las siguientes:

Cobertura: Docentes contratadas en el renglón presupuestario 011, a favor de las necesidades de los alumnos, la niñez y juventud tienen, sin distinción alguna, fácil acceso a programas escolares y extraescolares, pertinentes cultural y lingüísticamente.

Calidad, equidad e inclusión: La cual es enfocada en brindar una educación de calidad a través de la utilización de diversas metodologías, y brindando a fin de ciclo lectivo un índice de eficiencia interna mejorar en los años presentes en comparación con el pasado. La niñez y la juventud participan en programas de calidad y equidad con pertinencia cultural y lingüística.

Modalidades diversas de entrega escolar y extraescolar: Los niños, jóvenes y adultos excluidos del Sistema Educativo Nacional son atendidos con una oferta educativa con pertinencia lingüística y cultural. Espacios dignos y saludables para el aprendizaje: En los centros educativos oficiales del Sistema Educativo Nacional se han mejorado las condiciones de nutrición en la niñez, la infraestructura y las tecnologías en los centros educativos oficiales del Sistema.

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

Educación bilingüe multicultural e intercultural brindando una educación pertinente y acorde a la cultura, aumento a la inversión educativa, espacios

dignos y equipados, inversión en tecnología, fortalecimiento institucional y descentralización, proceso de descentralización para brindar un mejor monitoreo por departamento, municipio, etc.

Diez Hochleitner (1996) afirma:

La política educativa es un conjunto de principios, objetivos, y fines que orientan la acción educativa a nivel estatal. Las políticas Educativas sus dimensiones son complejas y diversos niveles, actúan como marco de justificación, postura, una guía y orientación, actúan en las decisiones y elementos de mediación, burocrático y administración de Estados, son los responsables de dar forma a las decisiones, su finalidad formación de los ciudadanos y preparación para el trabajo, basado en la ideología cultural, económico y modernos. (p.192)

Esto quiere decir las políticas orientar las acciones educativas de una manera equitativa en todo el país y se está terminando el tiempo su proyección y hacer falta muchos elementos y ejecuciones de sus planes estratégicos, pero sirven de modelo para realizar como docentes nuestros propios proyectos de mejoramiento educativos en apoyo, continuar con ese mismo proceso y mejorarlo si está dentro de nuestras posibilidades orientado en el trabajo admirativo, transparencia del consejo educativo, gestión, promoción y divulgación, trabajo en equipo, fomentarlo en la educación desde pre primaria y primaria, con el fin de formar el ingreso y egreso de los estudiante, preparados para trabajar en conjunto basados en una ideología moderna y un aprendizaje con toda la comunidad educativa.

2.1.12 Poder

Desde el origen de la Aldea Los Altos, se vincula con la capacidad que tenía la población de hacer, comunicar y accionar durante el proceso de evolución, así mismo implicaba la autoridad de los líderes comunitarios, en el campo Jurídico su objeto se convierte en ley, bajo los principios ético y morales esta acciones se practican sobre la población, cómo influyen y se relaciona con el fin de organizarse buscando un bienestar común, individual o grupal.

Para ampliar Max Weber (2015) expresa:

“Poder significar la probabilidad de imponer la propia voluntad, dentro de una relación social, aun contra toda resistencia y cualquiera que sea el fundamento de esa probabilidad” (p.7).

El poder puede darse en la Nación, en la comunidad, escuela o el hogar, el proyecto de mejoramiento Educativo tienen vinculación de participación donde influirá el poder y cambios a un mediano plazo, el poder en la educación estimula la capacidad de desarrollar el liderazgo, de pensar y actuar con justicia, solidaridad, donde exista el dialogo y empatía en una comunidad, el poder de cambio, renovación, actualización y voluntad, serán los instrumentos que medirán la fuerza de aquel niño convertido en adulto que fortalezcan sus valores, respeto y honradez, que se ha visto fracasada en los políticos en los últimos años.

Consolidando la paz, liderazgo y deseos de servir honestamente en una comunidad sin esperar beneficios solo personales, como se miran también en los participantes comunitario en las municipalidades, ayudar al más necesitado o buscar el bienestar común. Los problemas sociales, como violencia, pobreza, hambre, no se pueden contrarrestar, los docentes por medio de la educación, junto con los niños, líderes comunitarios, padres de familia y miembros de una comunidad deben tomar el poder y desafío de cambiar los estándares educativos, políticos de manera sana, cero corrupción y sociales con una acción que refleje un verdadero cambio y desarrollo comunitario real.

2.2 Análisis Situacional

Al conocer las condiciones de la Aldea los factores internos externos, la escuela su infraestructuras, viviendas, servicios, servicios públicos, los recursos educativos, son datos que nos permitieron el proceso de planificación elaboración y ejecución del proyecto de mejoramiento educativo, tomando en cuenta las causas económicas, sociales y educativas permiten encontrar las amenazas y oportunidades, determinando las fortalezas y debilidades dando como resultado definir la situación actual y crear un plan de acciones y

sostenibilidad del proyecto, esto va más allá de una prueba o actualización docente, siendo un gran compromiso porque debe ser periódicamente, aprovechar las oportunidades con el fin de mejorar el desempeño y la calidad educativa.

Namakforosh (2005) afirma:

Análisis Situacional inicialmente la investigación debe determinar por qué y cómo surgió los problemas de la investigación su objetivo es observar rápidamente el medio ambiente interno y externo de la organización para identificar consecuencias potenciales y prácticas de la investigación. (p.64)

Siendo el fundamento de la definición del planteamiento, que produce una vinculación estratégica en la escuela, el contexto social y sus competencias, también el denominado FODA que permite determinar los errores y buscar soluciones aprovechando las oportunidades y darle un mejor enfoque y sostenibilidad al PME.

2.2.1 Identificación de problemas

El análisis situacional permite conocer cómo está la comunidad educativa y su contexto, los problemas internos y externos de la investigación se construye el proyecto con un plan estratégico, con parámetros que mejoren los indicadores, explicar el problemas descritos en la matriz de Halón construir el árbol del problemas donde se describe el daño y buscar las soluciones que se convertirán en los objetivo que pueden ser eficientes, eficaces, rentables, modificables, flexibles, del Proyecto de mejoramiento educativo.

Medina (2014) afirma:

Identificación de problemas será objeto de visiones que selecciones aquellos clásicos y actuales que afectan a las raíces de la acción de enseñar y aprender y que han de ser delimitados, compartidos y reconsiderados por la comunidad destacando: Comunicación en la acción de enseñar y aprender, construcción de sistemas metodológicos didácticos, adaptación de medios a la singularidad de los estudiantes, diseño de tareas formativas (individuales y socializadas), armonía de objetivos entre docentes y discentes, liderazgo pedagógico, dialogo entre docentes y estudiantes en la apertura de la cultura, evaluación formativa (auto y coevaluación) y practica emergente, los verdaderos problemas de la investigación, necesidades del contexto, socioculturales en los que actúan y se llevan a cabo numerosos proyectos de investigación. (p.27)

Teniendo más claro el panorama y la capacidad de identificación de los problemas se buscan las soluciones, tomar habilidades de emprender nuevos proyectos, al detectar dentro de un salón de clases todas aquellas debilidades o amenazas que afectan a toda la comunidad educativa, desarrollando competencias y estrategias así mismo socializarlas con el equipo docente y alumnos para que aprendan a temprana edad identificando problemas y buscando soluciones individualmente o en equipo, y que más adelante ellos como parte de una sociedad pueda realizar sus proyectos y servicios comunitarios, educativo o sociales.

2.2.2 Priorización de problemas.

La priorización de problemas, culturales sociales, educacionales que se identificaron con la Matriz de Hanlon es la que permitió asignar prioridades y aplicarlos en este proyecto a la poca comprensión para resolver problemas de matemáticas por los niños de tercer grado primaria de la EORM Aldea Los Altos, destacando los riesgos y déficit en los indicadores resultados, siendo objeto de estudio y darle una pronta solución de manera factible, con la aplicación de este método permitirá priorizar los recursos humanos, tecnológicos y del contexto que permitan encontrar las líneas de acción. Se trata de un método de priorización según criterios, en el que se aplica cuatro criterios: magnitud y gravedad del problema que definen la importancia del problema, la eficiencia de la solución y factibilidad de la intervención que nos proporciona información sobre la solución del problema.

La priorización identifica aquellos problemas que necesitan de urgencia ser intervenidos como lo es matemática, proceso que es dirigida al primer ciclo de nivel primario, el método de priorización aporta una mayor exactitud y fiabilidad, requiere de mayor dedicación una buena planificación y estructura de un proyecto acorde a las necesidades que deseamos fortalecer.

Vilar (2016) afirma:

La Priorización de problemas por medio de matriz de Halon es una herramienta establece prioridades en tareas, actividades o temas en base a un criterio de ponderación conocidas que utiliza una combinación de técnicas para ser expuestas al árbol de problemas o el diagrama patriarcal reduciendo las opciones posibles a aquellas más eficaces y deseables. (p.10)

Con este método como herramienta y conociendo el contexto de la comunidad educativa se puede evaluar para realizar el proyecto en base a la ponderación de calificaciones que se obtuvieron con diferentes criterios o magnitudes relacionadas con las dificultades en el área de matemáticas, en este caso la poca comprensión para resolver problemas de matemáticas con 27 puntos, su eficiencia permitirá facilitar y encontrar sus causas, efectos y las posibles soluciones.

2.2.3 Análisis de problemas

Es que permite determinar los problemas más relevantes y buscar alternativas de solución, nos da la idea de describir el daño y como se solucionara, una de las causas es la poca comprensión para resolver problemas de matemáticas, el análisis del problema se realiza con un instrumento llamado árbol de problemas siendo una gráfica donde está el problema central sus causas y efectos, el efecto nace de lo negativo, las raíces sus causas encaminadas por los factores internos y externos que describieron y realizaron 32 causa y 32 efectos con fin encontrar posibles soluciones que permitan mejorar la debilidades y amenazas de deficiencias en el área de matemáticas.

Cuellar (2016) afirma:

En vista de un proyecto tiene un propósito a atacar un problema central, es válido repetir un pequeño análisis del problema que se requiere atacar con el proyecto, el instrumento del árbol para este fin es rápido, eficiente y conocido por las personas que participan en estudios. (p.274)

Al encontrar la raíz del problema se hace el análisis por medio del proceso en este proyecto el árbol de problemas, como técnica identificando la situación de las causas, comprende sus efectos y aplicar las posibles soluciones, para

prevenir y resolver por medio de técnicas y metodologías que puedan aprovecharse con intervención pedagógicas pertinentes.

2.2.4 Entorno Educativo

Es un espacio digno y saludable, donde cuenta con una infraestructura adecuada, aulas letradas, rincones de aprendizaje, según la descripción del contexto la escuela los Altos cuenta con una extensión perimetral aproximadamente 96 metros cuadrados, teniendo un espacio amplio donde los niños juegan, pueden realizar sus siembras de hortalizas como proyectos de estudio, aulas para trabajar el área de matemáticas, biblioteca, y sus salones de clases, jardines y casitas de estudio que están en distintos puntos donde pueden percibir el aroma de las flores y aire puro de la montaña.

No solo permanecer encerrados en cuatro paredes, cuenta con su campo de fútbol, juegos metálicos, como resbaladeros, columpios, sube y bajas entre otros, donde puede estudiar y recrear, existe un control de horas para trabajar las áreas establecidas para el nivel primario y preprimaria, el clima de clase es agradable porque hay niños muy hiperactivos y hay que trabajar más duro para atenderlos de una mejor manera, ellos no tienen algún inconveniente para trabajar en equipos ni distinción de género ya que se ha tratado de erradicar los prejuicios.

El proyecto de mejoramiento educativo impulsó la utilización de mejores recursos y materiales del contexto con el objetivo de mejorar sus necesidades, se le ha dado la participación al gobierno escolar para que realice gestiones en pro de mejoramiento dentro del establecimiento fomentando el liderazgo, la cooperación y el desarrollo de enseñanza y aprendizaje significativos con métodos y técnicas, los docentes y padres de familia tratan de mantener un diálogo abierto, con grado de responsabilidad para aprovechar el aprendizaje con toda la comunidad educativa.

Cobero y García (2016) afirma:

Los escenarios futuros serán analógicos reales, de lo digital y virtual aportando nuevas realidades para analizar y comprender la información, la amplitud de las tecnologías incorporadas a la estancia educativa hace cada vez nos encontremos con entornos mejores por ellos. (p. 12)

Retomando la importancia del proyecto de mejoramiento educativo esto va dirigido con esta visión y misión los objetivos son de hacer algo más dentro del entorno educativo, eso implica cambiar a los docentes y padres de familia con sus ideas negativas tradicionalistas y aprovechar los recursos con que cuenta el establecimiento.

Para alcanzar estas metas en los aprendizajes escolares los autores señalan la necesidad de involucrar a todos en el sistema educativo, desde el liderazgo, escolar, docente, familias y comunidad en cuatro líneas de proyecto innovador con el uso de TIC como serían: fomentar de la capacidad colectiva, identificar y compartir el trabajo, medios y herramientas comunes. (Fullan y Langworthy, 2013, p.174)

Esto quiere decir la función del proyecto se genere un aprendizaje significativo de manera lúdica e interactiva según el campo y la disciplina con ambientes físicos y virtuales donde ellos crearan sus propios aprendizajes y crearan competencias en su vida personal, laboral, social, siendo fuente de gran utilidad para alcanzar sus metas y un aprendizaje significativo permanente y podrán actualizarse y mantener a un largo plazo.

2.2.5. Matemáticas, juegos lúdicos e interactivos

La matemática es algo que a muchas personas no les llama la atención y es más fácil evadirlas o hace un esfuerzo solo por salir, sin ponerles interés ni dedicación, los docentes retoman otras áreas y las dejan de ultimo para que sean salvados por la campana, se trae de muchos años atrás está carga hasta los tiempos hoy en día, transmitiendo ese negativismo de generación en generación y la práctica pedagógica, sin actualización la misma rutina de siempre, otros presumen llevar los libros y la experiencia en la cabeza, pero no se trata de eso.

La matemática tiene una gran función y si no es aprovechada en los primeros años, va hacer muy difícil su comprensión más adelante todo tiene una secuencia con grado de dificultad que parte desde el hogar, preprimaria, primaria hasta la universidad, no es solo un curso, o una clase magistral, lo que se debe buscar el desarrollar la capacidad de razonamiento y su pensamiento analítico y el juego es el aliado perfecto para que los niños se adapten al contexto y puedan resolver los problemas al que se enfrentaran con sabiduría, lógica, con ánimo de investigar siendo ellos promotores de su propio aprendizaje.

Cofré y Tapia (2017) afirman:

El juego dentro del pensamiento matemático, tiene una importante función motivadora; mediante el, el niño se pondrá en contacto con las estructuras matemáticas. El juego permitirá el proceso de abstracción se presente de forma comprensible, y que el proceso de generalización se inicia de manera natural, el juego desarrolla la creatividad y el pensamiento lógico apoyando también la autoestima especialmente cuando logra un éxito para resolver problemas o describir nuevas experiencias. (p.174)

Aclarando más el panorama bajo esa definición de lo importante que es la matemática y el juego como una canal abierto y de eso nos debemos apoyar en el proceso de enseñanza aprendizaje, la estimulación que produce en pequeños y grandes, desarrollado interés y cambio de actitudes positivas, aprovechando los recurso del contexto la EORM Aldea los Altos, cuenta tecnología el cual será un recurso didáctico valioso, ya que en esta era digital debemos estar todos actualizados y más cuando el niño ya tiene noción de cómo utilizarlos en una gran gama de medios de comunicación e información, por ejemplo juegos interactivos en línea, redes sociales, correos, entre otros, teniendo fuerte influencia en estos tiempos, pero que no le saben dar el uso correcto tomando en cuenta el contexto, la educación, económica, lo social, familiar, modificando el entorno, espacios, metodología y estrategias, facilitando la adquisición, accesibilidad a la información.

Es importante la orientación de manera educativas a los docentes y alumnos darles un mejor acompañamiento ya que sufren de dificultades para utilizar estos recurso, a los padres sensibilizarles a que vigilen a sus hijos que hacen, cuanto

tiempo lo utilizan, a los niños que cosas buenas podemos hacer de ellas, para su desarrollo personal, familiar, educativo y profesional.

El Software hardeare más adecuado al niño de educación infantil será aquel que se base en el juego y tenga interacción, de conseguir aprender, es decir no se trataría de pasar el tiempo jugando o entrenarse sino aprende mientras juega así un videojuego infantil suele basarse en laberintos, juego de emparejamiento, dibujos, actividades de conocimiento, de letras, números, colores formas notas musicales etc. (Quinteros, 2020, p.124)

Esto claramente nos explica que los niños son dinámicos, creativos, que no se comparan con una computadora, su interacción y relación con el entorno es más factible para adaptarse rápidamente y tiene una gran imaginación almacenando la información que les agrada, su aprendizaje es mediante el juego, siendo actividades sencillas pero que tiene gran impacta en la educación y desarrollo de su aprendizaje de manera educativa es por ellos que el Proyecto de mejoramiento educativo es específicamente en juegos lúdicos e interactivos donde el niño sino lo ha tenido tendrá en su poder un dispositivo móvil con juego directamente especiales solo en el conocimientos básicos y problemas matemáticos, que despierten el interés y motivación en su aprendizaje significativo.

2.2.6 Teoría de Taylor

Teorías administrativas científica Frederick Taylor se enfocaba en la forma de operación del proceso y organización del trabajo en la industria, esto vino a poner un orden planificado con un plazo de tiempo, con instrucciones específicas donde se socializaba las experiencias para tener una reducción de costos y tiempo en las tareas, modelo se adapta a las necesidades de una manera más estricta a través de técnicas y diagramas de procesos, buscando ideas, comparando y darles soluciones que producían cambios, herramientas adecuadas y la utilización de recurso humano, logrando una precisión real de productividad. Es importante resaltar que un índice de eficiencia y deficiencia no se le puede dar crédito, se necesita observación y acción describiendo de otra forma la educación al municipio de Pachalum, tiene muy bajo los indicadores de

resultados de aprendizaje cuando nunca han venido a realizar las pruebas a los grados de primero, tercero y sexto, permitiendo deducir que a los números no se les pueden dar credibilidad y hay que tomar en cuenta las capacidades de todos en los diferentes niveles y la precisión de sus trabajos.

Paniagua. (2015) afirma:

La Escuela Cuantitativa para la solución de problemas administrativos a veces Escuela Matemáticas, incluye a los teóricos y prácticos que tratan de describir la administración en términos simbólicos matemáticos, relacionados y datos movibles, con la esperanza de que al final puedan cuantificarse las variables de la situación de solución de problemas y relacionarse en un ecuación, de tal forma que resulte una solución cuantificable, aunque estas escuelas relativamente nuevas los que lo practican han obtenido éxito en zonas específicas de problemas que se presenta a este tratamiento. El empleo de sus técnicas (investigación de operaciones programas de matemáticas, métodos etc.) obliga al administrador a definir sus problemas con exactitud y fomentar un pensamiento cuidadoso, una metodología lógica y el reconocimiento de restricciones definidas. (p.40)

Taylor se preocupó en el área de producción y del empleado, siendo su teoría precursor de la escuela cuantitativa, la construcción de los modelos administrativos es un medio que le permite resolver en base al análisis y estudio del problema, permitiendo conocer las alternativas del hecho reales determinar los problemas educativos, sociales, culturales que existen en la comunidad y los inconvenientes esenciales que merece tratar y ser mejorados.

2.2.7 Teoría de Henry Fayol

Teorías administrativas teoría clásica de la organización en ella puede ser adaptable a cualquier organización humana se le considera el padre del proceso administrativo, y creador e impulsador de la división de las áreas funcionales para las empresas, Fayol identificó cinco reglas o deberes de la administración: Planeación, Organización, Dirección, Coordinación y Control.

El modelo administrativo de Fayol también se basa en tres aspectos fundamentales: la división del trabajo, la aplicación de un proceso administrativo

y la formulación de los criterios técnicos que deben orientar la función administrativa.

Franco (2015) afirma:

Lo que pretendía conseguir era centrarse en el funcionamiento de la empresa, a partir del estudio de la estructura de la organización y de sus elementos, el autor enuncia un conjunto de principios que cualquier empresa debería aplicar en el ejercicio de las funciones descritas denominándole principios generales de la administración, en tanto se observó que a medida que se sabía la jerarquía de la organización el peso de las funciones administrativas era cada vez mayor. (p. 55)

Con esta teoría administrativa debe ser socializada con el director y personal docente, basados en los mismos principios: trabajar con toda la comunidad educativa, de una manera disciplina buscando un mismo objetivo, respetar la autoridad jerárquica, mantenernos unidos, ser justos y cooperar, tener responsabilidad y vocación, no solo por una remuneración dejando en el abandono de conocimientos a los niños, tener estabilidad personal, autoestima, autoconcepto, iniciativa y gestionar.

Si el Ministerio de Educación no brinda ese apoyo y acompañamiento, motivación e interés de trabajo en conjunto y que surjan pequeños pero significativos proyectos y que se realiza con todos los niños de EORM Aldea Los Altos, padres de familia y con líderes comunitarios, que con el fin de buscar el bienestar común y educativo.

2.2.8 Teoría de Katz y Khan

El modelo sistémico fue la creación un poco más amplia y renovada que la teoría de sistemas y organizaciones, para ellos la organización como sistema abierto tiene las siguientes características:

Importación (entrada): se refiere a los recursos que recibe la organización de otras organizaciones, personas o del ambiente.

Transformación (procesamiento): es el proceso por el cual la organización transforma los recursos adquiridos en servicios, productos, fuerza laboral, etc.

Exportación (salidas): los sistemas abiertos exportan ciertos productos hacia el medio ambiente. Los sistemas como ciclos que se repiten: el funcionamiento de cualquier sistema consiste en ciclos repetitivos de importación, transformación, exportación.

Entropía negativa: los sistemas abiertos necesitan moverse para detener el proceso entrópico y reabastecerse de energía manteniendo indefinidamente su estructura organizacional, dicho proceso se le llama entropía negativa o geneantropía.

Información como insumo, retroalimentación negativa y proceso de codificación.

Estado firme y homeostasis dinámica: los sistemas abiertos se caracterizan por un estado de equilibrio, ya que existe un influjo continuo de energía del exterior y una exportación continua de los productos del sistema.

Diferenciación: la organización, como todo sistema abierto, tiende, a la multiplicación y elaboración de funciones, lo que le trae también multiplicación de roles y diferenciación interna.

Rodríguez (2004) afirma:

La teoría de sistema organizacional contribuido a ampliamente el objeto de estudio de la psicología de las organizaciones pasando de un enfoque centrado en el individuo o relaciones interpersonales al análisis del individuo, grupo, organización y su entorno, así como el estudio de todas las posibles combinaciones de relaciones entre estos elementos así mismo a partir esos momentos se tiende a pensar en las organizaciones como sistema abierto y complejos concepción que ya no se abandonará, sino que más bien se enriquecerá con la prolífica elaboración teórica desarrollada en las últimas décadas. (p.56)

Las organizaciones debe ser abierto con el fin de ser fortalecidas, donde el deber es dar un poco más de trabajo, tiempo y dedicación, en este caso nuestro medio ambiente o texto sería en la EORM Aldea Los Altos para los niños y niñas, como un diagrama de proceso de aprendizaje donde se debe importar, transformar, exportar, con un dinamismo y energía, manteniendo un punto de equilibrio en toda su estatus de sus pensamientos, conductas y proyecciones, si lo relacionamos con la escuela.

Lo que le corresponde al directos, docentes y niños, incluyendo a los padres para que codifique recopilar lo bueno y programar de manera secuencia el

proceso educativo de una manera integral, no hacer las diferencias sino buscar un esfuerzo en conjunto que comprendan el modo de actuar, de vivir con actividades lúdicas serán la intervención de esas formas de pensar y actuar.

2.2.9 Teoría de los sistemas

Se le conoce también como teoría general, estudia los sistemas de manera disciplinada llevando un control que se integran a otras áreas, su finalidad es identificar los elementos necesarios, poderlos relacionar con el contexto y lograr mayores resultados, eso quiere decir que si por ejemplo modificamos el grado de tercero automáticamente las segunda etapa también se suman esas parte, son aplicable a cualquier campo del saber humano, esta teoría de los sistemas mantiene su esencia sin proporcionar demasiado esfuerzo, la teoría de sistemas penetra en la teoría administrativa por dos razones, debido a la necesidad de sintetizar e integrar aplicables a la organización.

La cibernética y la tecnología informática, trajeron inmensas posibilidades de desarrollo operacional de las ideas aplicadas a la administración, para tener un sistema se debe saber identificar sus partes en que se integran, porque si se modifica una también las demás sufren condiciones predecibles en su entorno.

Martínez (2019) afirma:

Que la teoría general de los sistema como un intento de modificar las teorías anteriores sobre sistemas en ámbitos diferentes, se describe por medio de análisis de sus elementos esperados su comprensión solo es posible cuando se estudian los sistemas globalmente, involucrando a todas las interdependencias de los subsistemas fundada en tres principios: sistemas existen dentro de sistemas, los sistemas son abiertos, las funciones de un sistema dependen de su estructura. (p.38)

La escuela se puede tomar como un sistema educativo y que se debe retomar todas su áreas, y trabajar con el personal docente niños y padres de familia, todos los factores que están afectando los comportamientos de los niños, los pasos a seguir serian la organización y actualización para aplicar los

conocimientos nuevos con una metodología integradora y lograr considera las posibles soluciones.

Sabemos que la teoría de sistemas es una disciplina científica, el contexto escolar fuente de aplicación en este proyecto de mejoramiento educativo al grado de tercero primaria, esta basados desde los aspectos sociales, culturales y económicos examinando los proceso cambiantes de la pedagogía.

Sabiendo más de esta teoría nos cambia un panorama para ver a donde se apuntara siendo la herramienta o instrumento para ver la educación de las dos caras de la realidad, poner en marcha un plan de mejoramiento que busca optimizar la calidad educativa.

2.2.10 Teoría de las organizaciones

La EORM aldea Los Altos, tiene que integrarse a un ambiente globalizado conociendo factores internos y externos de la comunidad y la poca organización, las pandemias, la economía, los cambios tecnológicos, desestabilizan el entorno organizacional, toca retomar y comparar todas las corrientes relacionadas con la administración y la organización, encaminadas hacia la producción de servicios de manera planificada, coordinada y controlada por la organización del Ministerio de Educación.

Esta disciplina capacita al profesional en cualquier área, hoy gracias a la Universidad de San Carlos de Guatemala y la Escuela de Profesores de enseñanza media EFPEM y PADEP/D, fortalecen y actualizan al docente para tomar decisiones de manera racional y optimizar los recurso, logrando mayor eficiencia de los objetivos del Ministerio de Educación, con sus políticas educativas, para que existan logros en una sociedad, debe existir un esfuerzo en conjunto y acción de manera coordinada logrando así alcanzar mayor eficiencia los esperados objetivos del proyectos.

Gore (2006) expresa:

Que las teorías de las organizaciones no solamente necesitan el conocimiento sobre sobre como operar, sino también sobre como modificar sus operaciones. No solamente sobre como cumplir ciertas tareas, sino también sobre que tareas deben ser cumplidas para producir conocimientos en un contexto cambiante las organizaciones deben “saber” su propio conocimiento, de tal manera que ambos puedan estar sujetos a examen. (p.23)

En la teoría de los sistemas prevalece la comunicación y el trabajo en equipo con las mismas visiones y misiones para alcanzar los objetivos en común, este caso del proyecto es de beneficio para la población estudiantil, esto permitirá satisfacer sus necesidades educativas, emocionales, intelectuales fortaleciendo sus valores, sabes que cada día es un cambio y puede traer cosas positivas o negativas, en las personas, el ambiente o en el sistema educativo, pero la prioridad va estar en los recursos humanos y del contexto con un sistema abierto con actividades innovadoras para logras los propósitos y alcanzar las metas.

2.3 Análisis Estratégico

Causa que lleva a cabo una investigación, el proyecto está relacionado a los problemas educativos en el área de matemáticas, donde opera una organización Ministerial con orden jerárquico elaborando estrategias y tomando decisiones que se deben cumplir, ejecutar con eficiencia y aumentar con pocos recursos, el análisis estratégico nos indica a donde queremos llegar, predecir si tendrá efectividad así como la consideración de escenarios alternativo o condiciones que favorezcan la enseñanza aprendizaje.

Es el proceso de proyecto incluye un conjunto de decisiones y acciones generales que determinaron la planificación a largo plazo y desempeño efectivos de objetivo, metas y prioridades superiores en el establecimiento.

Ventura (2009) expresa:

Las organizaciones con contenido estratégico se caracterizan por su elevada calidad, al tener que integrar información y conocimientos tanto interno o externo, de la empresa como su entorno, la realización es importante asignaciones y reasignaciones de recursos con impacto a largo plazo, sobre el conjunto de la organización el compromiso de la empresa en una determinada dirección que no es fácilmente modificable sin incurrir en pérdidas. (p.15)

Teniendo una explicación en que consiste la importancia del análisis estratégico, será el primer escalón que permite evaluar los problemas en aula y buscar los mecanismos y técnicas, describir los que queremos moldear posteriormente buscar las herramientas que permitan desarrollar un máximo potencial y calidad educativa en la población estudiantil.

2.3.1 Técnica DAFO

Es una herramienta utilizada como estrategias competente para evaluar en este caso los problemas en el área de matemáticas, con el proyecto de mejoramiento educativo se tomaran acciones que identifiquen las debilidades, amenazas, como factores internos, fortalezas y oportunidades como factores externos donde se obtendrán informaciones críticas, su valoración da una visión general del problemas su importancia y establecer un plan estratégico que aumente la efectividad de un proceso educativo dado que es aplicable en diferentes contextos y procesos de una investigación para llegar al razonamiento y ejecución de un proyecto que devuelva que plantee estrategias para el futuro.

Pérez (2016) afirma:

La técnica del DAFO es de gran interés en el ámbito social dado que se puede aplicar en diferentes situaciones o momentos de un proceso de investigación y repetirla siempre que se considere oportuno. Se utilice para analizar debilidades, amenazas, fortalezas y oportunidades de un grupo una organización o un proyecto. (p.86)

Esta valiosa herramienta se puede adaptar a toda la comunidad educativa con fin de conocer el modo de estudiar, realizar proyectos de mejoramiento educativo, a su vez podemos ayudar al liderazgo y organización, que busquen las estrategias y mejoras aprovechar las oportunidades de contexto y sus fortalezas de unión y cooperación, evitar las posibles amenazas, usar sus fortalezas para salir avante, tener claro los panoramas en búsqueda de los objetivos, es importa realizarlo periódicamente con director y docentes para ayuda de los niños con finalidad educativa y apoyo para analizar la situación educativa y el funcionamiento de las áreas que establece el CNB.

2.3.2 Técnica MINIMAX

Es una 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 todo esto con el fin de que por medio de la vinculación de cada uno de estos criterios se busque dar respuesta o solución a determinada problemática existente.

La estrategia se basa en las fortalezas de la institución que puede copar con las amenazas del medio ambiente externos, su objetivo es maximizar las primeras mientras se minimizan las segundas, fuerte que se dedica a buscar amenazas donde las fortalezas deben ser usadas con mucho cuidado y discreción. (Rodríguez, 2018, p.50)

La técnica del MINIMAX es una técnica utilizada para resolver por medio de un mapa de soluciones que medirán los márgenes de errores dentro de los costos de procesos y debe de reducir, este modelo es apropiado para la intervención de las debilidades y solución de problemas matemáticos en este caso en la educación y comprensión de los niños, esta técnica es como jugar ajedrez pensar que movimientos van a ser otros jugador, luego medir los avances, fortaleces y oportunidades de manera estratégica óptima para sacar ventajas, es importante la evaluación, para analizar la utilidad y efectividades de lo se desea.

2.3.3 Vinculación Estratégica

Cuando ya tenemos la técnica del Mini-max se obtiene los datos para crear un plan de proyecto, la vinculación estratégica ha sido utilizado por muchos países con la finalidad de alcanzar los propósitos es una herramienta para prevención de problemas más graves en el futuro, permitiendo que sus actividades, recurso mejoren la calidad educativa, estas acciones pueden ser a corto, mediano o largo plazo, este proyecto está integrado para un plazo de cuatro años con una misión, visión, valores, políticas, programas, objetivos y estrategias para evitar deserción, fracaso escolar y riesgos, el propósito mejorar los indicadores de resultados de aprendizaje principalmente en el área de matemáticas.

Se denomina vinculación estratégica porque si bien la administración asume el poder de regular sobre una materia, tal circunstancia no la convierte en una rueda suelta dentro del Estado Social de derecho sino una vinculación que se basa sobre la estrategia o política pública que adapta por el legislador una materia concreta que resulta fuente de cobertura previa y necesaria disponible por la administración pública. (López, 2016, p. 50)

Frente a la realidad social la planificación de un proyecto con beneficios vinculados y estrategias a la educación, es la forma de ver lo que se tendrá que hacer, buscando alternativas correctas de manera estratégica que estén preparadas para cualquier acontecimiento, tener planificadas otras rutas, de no ser aplicables algunas que se pusieron en consideración, de manera que las alternativas a corto mediano o largo plazo sean viables y permitan cumplir con los objetivos planteados dentro de un proyecto de mejoramiento educativo, se deben planificar de manera estratégica, para ir paso a paso coordinadamente, se dé seguimiento para obtener los resultados deseados.

Se le llama vinculación estratégica porque están conectados los puntos, recursos, oportunidades de desarrollo en cualquier ámbito, podemos hacer valer de los recursos que estén a nuestro alcance como la tecnología entre otros, para generar un proyecto con un enfoque tecnológico, esperando adentrar los logros, y los que se desea alcanzar en este caso mejoramiento de la calidad educativa, servicio de la comunidad, una actualización constante para contribuir al desarrollo y dar a conocer el servicio que ofrece el MINEDUC y el vínculo que tienen los docentes con el interés de mejorar los índices de eficiencia para el desarrollo del aprendizaje con las niñas y niños del establecimiento educativo.

2.3.4 Línea de Acción Estratégica

Como objetivo estratégico se procurará lograr una provisión equitativa de bienes y servicios públicos que potencien el desarrollo humano y productivo de la

población estudiantil, desde una perspectiva de género y vinculante en la población pobre y vulnerable como lo es la Aldea Los Altos del municipio de Pachalum, con el fin de mejorar sus educación y por ende las condiciones de vida de los habitantes, infraestructura, social, para la construcción del tejido económico y sociocultural.

En esta perspectiva el Estado y Ministerio de Educación busca aumentar la cobertura educativa, dotar a la población de servicios públicos como la educación gratuita con programa de apoyo, la salud, los recurso, los escenarios para el deporte, recreación y formación educativa, que permitan habilitar a través de su acceso, la capacidad de autogenerar condiciones de cambio y bienestar social.

La libertad de decisión y de influencia de las personas en la sociedad está condicionada por los niveles de desarrollo social y educativo, alcanzados en cada momento del tiempo. Por tal motivo, de formación educativa y cultural contribuye a posicionar al ser humano en escalas, con participación cada vez mayores, donde la autonomía y la libre autodeterminación vitalizan la creación de sujetos competitivos, innovadores y transformadores del medio.

Líneas de acción estratégica permite realizar un diagnóstico educativo de la población en edad escolar, y de los que teniendo la edad no asisten a la escuela, para establecer de cobertura, prevenir la deserción, aumentar la promoción y disminuir la reprobación académica, articulación para establecer garantías en el ejercicio de la práctica docente y la impartición permanente de la educación con calidad, promoción e incentivos educativos con aulas letradas, ambientes sanos y saludables que promuevan el proceso de enseñanza aprendizaje, favoreciendo de desarrollo personal, mental y social, con tolerancia y empatía, con creatividad y compromiso que permita la permanencia, la innovación y estrategias de fortalecimiento y mejora en la calidad educativa.

Dentro de las líneas de acción social estratégica, existen autores que sostienen que las empresas que realizan actividades puede fortalecer su posición en el mercado de acuerdo a esto la acción social puede incrementar la visibilidad y

mejorar la actitud de los consumidores hacia la empresa, con un impacto positivo sobre las ventas. (Planella, 2009, p.34)

Líneas de acción: Promoción y fortalecimiento de las prácticas de administración en la escuela, fortalecimiento de las asociaciones de padres de familia para la participación y la cooperación permanente en los asuntos de interés educativo, se gestionen para la capacitación y la formación continuada de los docentes, dotación de material didáctico, textos, equipos técnico y tecnológico nunca han llegado por el ministerio de educación pero si por otras instituciones, mobiliario y recurso financieros con programas de apoyo en las escuelas, fortalecimiento y adecuación pedagógica y curricular para la formación y la enseñanza en valores, la convivencia ciudadana y la participación en sociedad.

Las líneas de acción del proyecto de mejoramiento educativo fueron dos vinculaciones de fortalezas y oportunidades, una vinculación de debilidades y amenazas, una vinculación de fortalezas y amenazas y una vinculación de debilidades y amenazas dando como resultado cinco vinculaciones y veinticinco posibles proyectos el cual se optó por la elaboración e implementación de juegos lúdicos e interactivos relacionados con matemáticas, para su elaboración, planeación, ejecución, evaluación y cierre del proyecto.

2.3.5 Proyecto

En todo proyecto educativo se distinguen: Inicio, planificación, ejecución evaluación y cierre, el inicio corresponde a la etapa previa a las primeras acciones o actividades que encaminan el proyecto, la planificación permite incluir a los actores, dar a conocer las propuestas de trabajo en función de mejorar los indicadores de resultados de aprendizaje, problema a resolver con el proyecto, causas y efectos, con estrategia amigables, con solución oportuna e innovadora, que permitan alcanzar los objetivos a desarrollar, los resultados esperados, actividades y recursos que permiten la ejecución satisfactoria del trabajo directo con los niños de tercer grado. El proyecto también explicitar los factores externos

que garantizan su factibilidad y la definición de los indicadores para realizar el seguimiento y verificación de los resultados por medio de la evaluación que se obtienen, durante el proceso de sostenibilidad del proyecto.

En esta etapa se incluyen la organización y estructura de un trabajo equipo, la operación del diseño y la asignación de actividades, cronograma y responsables de ejercitar para alcanzar cada objetivo, productos o resultados planificados. Finalmente tenemos que la evaluación corresponde a la etapa de descripción y análisis de los resultados obtenidos de acuerdo a ciertos principios o marcos teóricos para dicho fin, se trata de mirar objetivamente el cambio ocurrido en la realidad intervenida durante o después a la ejecución del proyecto. No entraremos en detalles sobre tipos y formas de la valuación, Toda proyecto al momento de realizarse, deberá llevar un objetivo bien definido, en él se debe explicar de forma detallada porque es conveniente y qué o cuáles son los resultados obtenidos, y sus funcionabilidad en todo el entorno educativo.

El proyecto no se limita al cumplimiento de unos programas académicos o a la elaboración curricular académica, sino que considera la función de la escuela en todas sus dimensiones: El proceso de aprendizaje enseñanza y actitud docente, los procesos de aprendizaje de los alumnos, los valores actitudes, juicio crítico, capacidad, destrezas y habilidades, tipo de relación, vinculación educativa entorno familiar, colonias, organización, administración educativa, evaluación y control. (Alonso, 2017, p.22)

El proyecto de mejoramiento educativo son actividades constantes a realizar de una manera planificada y pedagogías, con una duración de ejecución y sostenibilidad, el esfuerzo con el fin de mejorar las deficiencias metodológicas en área de matemáticas, las actividades se llevaran acaba no es un cronograma de actividades solo incluye uno tiene un ciclo de vida, inicia, se plantea el problema, se planifica, búsqueda de soluciones, control o monitoreo, cierre.

Lo más importante del proyecto serán los niños de tercer grado primaria de EORM aldea Los Altos, al detectados los resultados negativos y cumplir con los objetivos de mejorar los problemas y darle una solución eficiente, aprovechar los recursos del contexto, las conocimientos previos, reducirán los riesgos y fracaso escolar, así mismo permitiendo aumentar los indicadores de resultados de aprendizaje.

2.4. Diseño del Proyecto

El diseño del proyecto es el proceso de elaboración de la propuesta de trabajo de acuerdo a pautas y procedimientos metódicos, un buen diseño debe identificar a los beneficiarios y actores claves; establecer un diagnóstico de la situación o problema; definir estrategias posibles para enfrentarla y la justificación de la estrategia asumida; objetivos del proyecto (generales y específicos); resultados esperados, actividades y recursos del contexto necesarios para su elaboración e implementación para su desarrollo, al mismo tiempo la propuesta o diseño debe contemplar la definición de indicadores para realizar el seguimiento y verificación de los resultados que se obtenidos, y establecer los factores externos que garantizan su factibilidad y éxito.

Álvarez (2004) afirma:

El desarrollo del proyecto constituye un elemento fundamental del proceso general de planeación, no solo por su relación directa con la fase de programación, de la que forma parte; sino sobre todo, porque en los proyectos se reproducen integralmente las diferentes fases del proceso: diagnóstico, programación, discusión, decisión, formulación y selección de alternativas, instrumentación y evaluación aunque se le denomina origen y antecedentes planteamiento del problema, ubicación, justificación, objetivos y metas, o preguntas de investigación e hipótesis, acciones, medios y estrategias diseño de investigación, recursos humanos y organización, infraestructura disponible previsión de instrumentos, evaluación y control. (p.49)

Conociendo la estructura lo más importante de diseñar un proyectos es la organización social, son las bases para sustentar el proyecto, sus fines de brindar una educación de calidad, tener un buen asesoramiento, para identificar su naturaleza, el origen y la fundamentación, sus objetivos propósitos, metas ubicación, espacio, actividades, tareas, métodos, técnicas, cronogramas de actividades, presupuesto. Permite determinar en el momento de su ejecución, problemas a encontrar, como por ejemplo falta de tiempo, recursos, encontrar soluciones, estar organizado con una comunidad educativa ofrece la disponibilidad para generarse un proyecto bien planificado, con acciones que involucren el desarrollo, gestión y capacitación docente, informe de avance, evaluación, finalización, de manera sostenible en la enseñanza y aprendizaje de las niñas y niños de tercer grado primaria.

2.4.1 Plan de sostenibilidad

Después de realizar el proyecto necesita una acción de sostenibilidad, realizándose por medio del proceso participativo, organizacional, con un trabajo en equipo que tiene la misma visión de mejorar la educación, donde la participación y apoyo cuenta para motivar y aumentar el auto estima, toma de decisión, opiniones, que establezca una comunicación y conciencia de participación con voluntad de cambio, el reto del proyecto de mejoramiento educativo es darle sostenibilidad siendo uno de los objetivos muy importantes para la EORM Aldea Los Altos, ya que esto implica claramente realizar las actividades planificadas y debidamente organizadas con misión de aprovechar las oportunidades y prever las dificultades futuras, tener la idea de cómo gestionar cuando haya ausencia de factores económicos o recursos que no logra completar el Ministerio de Educación, el apoyo será como nos logremos comunicar y pedir de manera creativa y estratégica, lo que implica el plan es la unión y no la división para que sea sostenible.

Castro (2018) afirma:

No existe en ninguna parte del mundo una receta mágica para el desarrollo económico ni para mejorar el bienestar social, menos aun si no existe un plan de sostenibilidad, que implique enfatizar en los efectos a largo plazo de nuestras acciones. (p.57)

Una de las deficiencia del Estado, es la mala organización a nivel jerárquico y que repercute en la educación de los niños y niñas, ya que nunca se le ha puesto interés a la planificación ni aun plan de sostenibilidad aun largo plazo, la seguridad de muchas empresa ha sido la efectividades de su planificación, es por eso que la actualización, innovación y la tecnología van de la mano con mayor responsabilidad.

Si trabajáramos por desempeño creo que todos tomarían conciencia y utilizarían los recursos y tendería a incrementar la sostenibilidad de planes y proyectos, gestionarían y optimizaran todo su esfuerzo y desempeño del trabajo.

Al desconocer de un plan de sostenibilidad desperdiciamos muchas desventajas que en futuro son esenciales para los niños que reciben una educación gratuita pero no con eficiente ni de calidad, lo que se pretende es mejorar sus niveles de desarrollo y que de aquí en adelante el plan sostenible tiene que ser incorporado y manejados por todos los servidores públicos.

2.4.2 Cronograma de Gantt

Es una herramienta gráfica cuyo objetivo es exponer el tiempo de dedicación previsto para diferentes tareas o actividades a lo largo de un tiempo determinado, a pesar de esto, el diagrama de Gantt no indica las relaciones existentes entre actividades, de una maneras más fácil y cómoda visualización de las acciones previstas, permite realizar el seguimiento y control del progreso de cada una de las etapas del proyecto y además, reproduce gráficamente las tareas, su duración y secuencia, general del proyecto.

Las actividades entre sí quedan vinculadas por su posición en el cronograma, el inicio de una tarea que depende de la conclusión de una acción previa se verá representado con un enlace del tipo inicio y fin también se reflejan aquellas cuyo desarrollo transcurre de forma paralela y se puede asignar a cada actividad los recursos que ésta necesita con el fin de controlar el coste y los actores involucrados.

“El diagrama de Gantt permite indicar el tiempo previsto y el tiempo real de cada tarea de un proyecto y facilita la visualización del programa de trabajo y sirve de calendario de las operaciones” (Ranking, 2018, p.217).

Cuando se realiza un proyecto debe de ir de la mano con las actividades que queremos alcanzar con los objetivos por medio de una línea de acción, de manera que todo pueda ser claro, al momento de ejecutarse aquí entra en juego el cronograma de Gantt, la gráfica permite visualizar el inicio, planificación, ejecución, evaluación y cierre, de una manera resumida mostrando las tareas y

actividades del proyecto y su duración de cada actividad durante el tiempo indicado.

Una de sus ventajas el cronograma es un comunicador y permite visualizar rápidamente el tiempo y su trabajo con el fin de gestionar y optimizar los recursos y tomar rápido una decisión para que todo sea más eficiente y exitoso el proyecto.

2.4.3 Presupuesto

Para realizar un proyecto se necesita tener un cálculo estimado para la operación y rentabilidad de los gastos de elaboración y ejecución para esto se necesita hacer un estimado de cuanto vamos a invertir, cuanto es lo que podemos gastar, como se va llevar el control de salida o entradas, debe existir siempre un análisis de gastos determinar las frecuencias que permitan mantener gastos de funcionamiento que en el caso de la escuela le corresponden al Ministerio de Educación.

Los gastos personales pueden ser sufragados con gestiones o propios y los de inversión destinados para la efectividad del proyecto, hay que tomar en cuenta la población así también requiere ampliación de gastos.

El presupuesto es un documento contable que presenta la estimación anticipada de los ingresos y gastos relativos a una determinada actividad y organismo por cierto periodo de tiempo, para determinar la factibilidad de un proyecto de inversión se requiere calcular un presupuesto de ingresos y otro de egresos. (Intecap, 2017, p.25)

El presupuesto es un documento indispensable dentro de un proyecto de mejoramiento educativo y del plan de sostenibilidad, es accesible gracias a las gestiones, ingenio y colaboraciones de programas de apoyo, personas individuales o empresas que permiten poder mejorar muchos aspectos dentro de un establecimiento. Para realizar un proyecto se debe tomar muy en cuenta la elaboración de un plan de proyecto ya que eso permite anticipar lo que se necesita hacer en un futuro, tener rentabilidad porque mejorara de gran manera

el interés y necesidades de la comunidad educativa y con un costo mínimo se pueda tener una mejor administración que mejoren los beneficios, esto también permitirá establecer prioridades, evaluar sus objetivos que se pretenden alcanzar.

2.4.4 Monitoreo

El monitoreo permite la recolección de datos, su análisis y comunicación en la evaluación de los avances físicos, económicos, esto puede medir la eficiencia y efectividad del proceso de ejecución del proyecto de mejoramiento educativo, optimizando los resultados deseados, prevenir problemas o fracasos y no cometer errores que obstaculicen la ejecución y objetivos, además puede servir de apoyo para tomar decisiones, detallar los recursos, mantener el interés de la comunidad educativa y por último la evaluación de logros de las actividades a realizar, los monitoreo deben ser continuos y planificado durante cada año en el proceso de aprendizaje de los niños y niñas.

“Monitoreo revisa los avances en función de las diferentes listas de tiempo realidad en las etapas de la planeación y actividades de atributos, metas congruentes con el tiempo de proyecto” (Torres, 2014, p. 234). Con un proceso continuo se analiza los avances un monitorea de acuerdo con las actividades internas del proyecto convirtiendo en un elemento esencial del informe del proyecto establecido una revisión exhaustiva de las etapas planificadas por cada actividad seguidas del cronogramas de las actividades.

2.4.5 Evaluación de proyectos

Será la evaluación la que permita socializar sobre el diseño y ejecución del proyecto de mejoramiento educativo, permitirá ver las eficiencias de los resultados, los logros y objetivos planteados y la sustentabilidad de los mismos,

esta permitirá si funciona o seguirá funcionando, se habla de dos tipos formativa establece medios que permiten el aprendizaje y realizar modificaciones durante el periodo del proyectos poniendo énfasis a la retroalimentación para mejorar el producto final. La evaluación se utilizó para deducir conclusiones críticas finales, la evaluación debe ser puntual y realizada de manera consiente en periodos establecidos.

Rodríguez (2018) afirma:

Se evalúa lo ejecutado en cada una de las etapas programadas, permitiéndonos el aseguramiento desde el principio hasta el cierre a fin de ser minimizados las debilidades finales y fortalezas, se pueden agregar conclusiones de los resultados relacionados con las metas permitiendo partir de un estudio de datos y la observación del cumplimiento y reflexiona su huella. (p.234)

Este es un ejercicio más analítico evaluando cada actividad programada y ejecutada el cual se determinó el grado del éxito del proyecto para logro de sus resultados y el propósito basados en los indicadores, aparte de su eficacia permite analizar e incluir otros criterios más relevancia, como la sostenibilidad, puede ser más específico con ejercicios de evaluación participativa enfocada a autoevaluaciones, coevaluaciones y heteroevaluaciones, los resultados son la medición de avances y logros dentro del proyecto de Mejoramiento Educativo.

2.4.6 Indicador

Son los que nos permiten brindar la información puntual de manera cualitativa o cuantitativa de todas las actividades realizadas durante el proceso de inicio, ejecución del proyecto de mejoramiento educativo y lo desarrollado de una manera satisfactoria dentro del proceso de evaluación, una de sus ventajas es su objetividad y comparabilidad, como una herramienta útil valora las magnitudes, el indicador debe ser construido con criterio amplio, y disponibilidad de datos y resultados relevantes en menos tiempo posible, también es importante permitan ver todo el contexto y las acciones puestas para ser intervenidas que describan o evidencien sus efectos, en la comunidad educativa.

Morduchowicz (2006) afirma:

Los indicadores son estadísticas que permiten realizar juicios de valor sobre los aspectos claves de funcionamiento y de los cambios en el desempeño, solo cumple una función informativa sino evaluativa y que mediante de ellos se determine si existen mejorar o deterioro en una variable del sistema educativo. (p.19)

La utilización de un sistema de indicadores se ha convertido en los últimos años en estrategia de selección y organización de la información necesaria para llevar a cabo un proceso de evaluación y análisis institucional que se plantea correctamente, por otra parte es una herramienta valiosa para mejorar la calidad educativa que permite ver los avances con éxito propuestos como claves eficientes en el sistema educativo.

2.4.7 Metas

Después de un proceso finalizado las metas es lo que se esperaba, se obtuvo mediante un riguroso procedimiento de acción, sus características debe ser alcanzable, de manera que sea real, observable, que se cumplieron en su totalidad, tienen un tiempo de inicio y finalización en un plazo determinado, el cual se dirige con esfuerzo y culminación satisfactoria el proyecto de mejoramiento educativo.

Fue factible para los estudiantes de tercer grado, porque ellos fueron los constructores de su propio aprendizaje, en un corto tiempo y que se logró los objetivos propuestos, avances que permitieron utilizar los recursos del contexto, solucionar su ejercitación y resolver sus problemas.

El establecer metas en una empresa deber garantizar que los empleados comprendan el rol que cada miembro desempeña, así como sus respectivas responsabilidades en la consecuencia de una meta común. Del mismo modo, el establecimiento de metas personales permiten a un individuo definir sus objetivos y trazar un plan para lograrlos, las metas pueden ser a corto, mediano y largo plazo. (Baumgarten, 2016, p.5)

Rol como docentes es soñar accionar y buscar esos sueños y deseos por medio de proyectos de mejoramiento educativos y mejor si el mismo sueño es con todo un personal docente, con la visión de bienestar y desarrollo de las niñas y niños

y que tengan un futuro próspero lleno de bendiciones de Dios, las metas igual de las decisiones son las que hacen de una persona de bien, que hagan triunfar en la vida, es como un regalo que la vida da y hay que aprovecharlas con esfuerzo y dedicación se llegan a cumplir.

2.4.8 Plan emergente

Surge como un instrumento de trabajo que permite desarrollarse a un corto plazo, debido a inconvenientes durante el proceso de ejecución de proyecto, una alternativa de manera planificada cuando las primeras no van por el camino esperado y no se podrán cumplir tal y como se desean en las metas y objetivos, es importante recalcar que un plan emergente no se debe tomar a la ligera ni realizarlo de manera improvisada ya que si no se evalúan los pro y los contra, no tiene una estructura adecuada se tendrá como resultado una mala práctica y ejecución que repercutirá toma de decisión, afectando a los niños y niñas del establecimiento, el plan emergente debe realizarse de igual forma que el plan del proyecto de mejoramiento educativo, reiniciar o darle continuidad pero de otra forma, con el mismo valor y dedicación para lograr los objetivos ya planteados.

¿Porque un plan emergente? A partir de 16 de marzo ya no se pudo asistir a los establecimiento educativos, debido que en Guatemala fue azotado con una pandemia molecular llamada Sars Cov-2 denominado (COVID 19) que se trasmite de persona a persona o contacto cercano en las partículas en el aire al toser o destornudad y puede causar tantos daños como la muerte, el cual se decreta un estado de calamidad, como medida de prevención del contagio y contra restar la enfermedad, un rígido control del higiene personal, el aislamiento social y no salir de las casas, suspendido las clases hasta nueva orden por mayor vulnerabilidad y riesgo de propagación a gran escala, por el aumento de casos ya no se pudo reiniciar, en todo el país, trayendo consigo graves

repercusiones a nivel educativo, familiar, económico, cultural, religioso y social, desestabilizando a toda la Nación y del mundo entero.

Por esta crisis nace el plan emergente para poner un granito de arena y ayudar principalmente a los niños en la secuencia de estudios de una manera interactiva aprovechando la tecnología con un recurso educativo, surgida del proyecto de mejoramiento educativo y que tuvo sus grandes ventajas en este tiempo ya que cambio el enfoque educativo a tecnológico, vemos que nos dicen los expertos de plan emergente.

El éxito de un plan emergente para la adición a un trabajo dependerá en gran medida de la inclusión en las actividades preventivas generales de la organización y las políticas relacionadas así con el seguimiento a corto plazos modificados oportunos a un plan. (Moriano, 2019, p.149)

El plan emergente se adiare a un trabajo de manera oportuna como una inclusión para plantear mejores ideas sin abandonar el proyecto y fallar por completo, el plan emergente estará dirigido a fortalecer el cierre de la ejecución del proyecto de mejoramiento educativo denominado elaboración e implementación de juegos lúdicos e interactivos relacionados con la matemáticas para tercer grado primaria, que de catorce actividades planificadas trece actividades se logran concretar satisfactoriamente en el tiempo establecido por el cronograma, en respuesta emergen se ha considerado socializar e informar los avances de las fases de inicio, planeación, ejecución, monitoreo, evaluación y cierre, una serie de acciones programadas de manera digital haciendo uso de la tecnología y las redes sociales, ya que es el canal más eficiente ya que docentes, padres de familia, encargados y líderes comunitarios usan un dispositivo móvil y cual permite tener una mejor comunicación en estos momentos de crisis, debido al impacto no previsto por el COVID 19.

CAPÍTULO III

PRESENTACIÓN DE RESULTADOS

3.1 Nombre del Proyecto de Mejoramiento Educativo.

Elaboración e implementación de juegos lúdicos e interactivos relacionados con la matemática, para tercer grado Primaria.

3.2 Título del PME:

Elaboración e implementación de juegos lúdicos relacionados con la matemática.

3.3 Descripción del PME.

El presente proyecto se relaciona con matemática, en la Escuela Oficial Rural Mixta Aldea Los Altos, con los alumnos de tercer grado primaria, tiene como objetivo el desarrollo de competencia en el área de matemáticas, ya que no ha existido un buen diseño de rutas de aprendizaje, creando problemas tanto para la labor docente y desmotivación por diversas razones de las niñas y niños, los docentes disminuyen lo que no quieren resolver, durante el proceso educativo y siendo la matemática un requisito indispensable, ya que es la base para la comprensión y disciplina en cualquier área, promueve la investigación, despierta la curiosidad y creatividad para darle soluciones en situaciones problemáticas de

su entorno, por la falta de conocimientos, métodos, técnicas de manera práctica, para aprender a enseñar de una forma sencilla y divertida, el proyecto tiene como objetivo, la elaboración de materiales lúdicos e interactivo dentro del salón de clases de manera creativo.

Resolviendo en equipo, tener más participación y habilidades, tomando en cuenta los diferentes estilos de aprendizaje, pensando sus intereses, necesidades, aspiraciones, conocimientos previos y su contexto, erradicando que la matemática sea la materia más difícil, monótona y fea, dar espacio a actitudes negativas, situación que dificulta el aprendizaje, bloqueos producidos por la naturaleza de los procedimientos tradicionalistas, o enfermedades, su estructura jerárquica de los conocimientos matemáticos, el carácter lógico y su lenguaje matemático; se producen con forme a la metodología que pueden resultar ineficaz por algunas razones: mala planificación, exposición inadecuada de los contenidos, no existe una coordinación y socialización de trabajo con los demás docentes, ausencia de los recursos y herramientas de aprendizaje, evaluaciones incorrectas, no existe análisis y retroalimentar, o generalizar sin determinar el contexto, dificultades en particular de cada estudiante, carencia de voluntad e interés por los estudiantes y docentes.

El proyecto de mejoramiento educativo a utilizar será la elaboración e implementación de los juegos lúdicos e interactivos, que permitan actuar junto con la enseñanza de la matemática teórica, reflexionar lo que se desea formar, pensar no solo en el aula sino que en la escuela y comunidad, que genere una actitud positiva relacionadas con el proceso cognitivo, causas internas por posibles alteraciones neurológicas, ansiedad, discalculia, o externas como: problemas familiares, sociales, económicos entre otros.

El proyecto propone, proporcionar oportunidades y herramientas para que el estudiante construya su propio aprendizaje, optimizando como docente todos los materiales y recursos que estén a nuestro alcance y que se pueda gestionar y obtener mejores resultados, la estrategia metodológica que se implementara con

los niños de tercer grado primaria, será de acuerdo a sus edades cronológicas se implementaran juegos lúdicos, e interactivos para facilitar el aprendizaje de una manera más dinámica que desarrolle el pensamiento matemático que conlleva el área, este proyecto será un primer paso de acción pedagógicas con competencias que involucren el uso de una habilidad lúdica para facilitar el aprendizaje en años posteriores, analizar su contenido, optimizando los recursos y materiales de su entorno y actividades que motive a las niñas y niños, docentes y padres de familia, para enfrentarse a una sociedad moderna y competitiva principalmente en la tecnología.

El proyecto fue significativo y oportuno debido a que en Guatemala llego una enfermedad infecciosa causada por una pandemia mundial denominada coronavirus es una crisis de salud global, social, económica y educativa, se convirtió en un desafío que enfrenta debido que es silencioso y se trasmite por el contacto directo, debido a eso se tomaron las medidas de prevención, por parte del Gobierno de la República el aislamiento social, cuidados y la suspensión de clase, a partir del día 16 de marzo la EORM Aldea Los Altos se tuvo que cerrar, trayendo para la educación un peligro por los bajos resultados en las áreas principalmente en matemáticas.

Los países más avanzados cuentan con la facilidades de trabajar a distancia utilizando la tecnología, estas estrategias de aprendizaje en línea son intervenciones correctas, pero no cuando las familias son de escasos recursos, o pobreza extrema, no tiene la oportunidad de tener conexión con internet dispositivos avanzados, una computadora para ser apoyados en sus hogares, tener acceso, se creó un programa aprendo en casa por la televisión guatemalteca, son herramientas muy poderosas pero aun no es suficiente, la interacción socioemocionales correspondió a los padres de familia como apoyaran a sus hijos.

Como docentes involucrados en proyecto de mejoramiento educativo y en respuesta se realizara un plan emergente preparándose y ajustándose al existente, ya que el escenario de la pandemia cambio parte del proceso, la buena noticia que los niños de tercer grado primaria EORM Aldea Los Altos tienen el conocimiento básico y uso de los dispositivos tablet con habilidades digitales que reducirán el impacto negativo en sus aprendizaje, aprovechar la experiencias de la actividad del proyecto y retomar una ruta que mejore los aprendizajes sin salir de su casa, de una manera organizada y planificada con sentido de responsabilidad de todos los actores y con mejor comprensión de manera urgente de la necesidad de asegurar que todos los niños tengas las mismas posibilidades de tener una educación de calidad y a distancia.

3.4 Concepto del PME.

Implementación de juegos lúdicos matemáticos.

3.5 Objetivos.

Objetivo General:

Desarrollar la capacidad, por medio del descubrimiento, el diseño e implementación de juegos lúdicos e interactivos, que despierten el pensamiento de manera creativa el interés, estrategias y sentido crítico, relacionándolo a la vida diaria, para tomar buenas decisiones por parte de los estudiantes de tercer grado del nivel Primaria de la Escuela Oficial Rural Mixta Aldea Los Altos.

Objetivos Específicos:

Investigar qué tipo de juego puedo implementar como estrategias metodológicas, en el lanzamiento de un tema matemático, despertando el pensamiento y nivel crítico de los estudiantes de tercer grado de la EORM Aldea Los Altos.

Utilizar juegos lúdicos e interactivos que favorezcan el desarrollo destrezas habilidades y competencias para resolver problemas matemáticos mejorando los indicadores de aprendizaje, siendo útil permanente y transferible por medio de la práctica de las niñas y niños de tercer grado.

Implementar en el área matemática el pensamiento lógico por medio de juegos lúdicos como estrategia, valiéndose del entorno de la comunidad, ajustándose a sus intereses y necesidades, por medio de actividades creativas dentro del establecimiento que generen en ellos sus propios conocimientos.

Implementar un plan emergente para culminar la fase de cierre del Proyecto de Mejoramiento Educativo, con el propósito de darles a conocer las actividades realizadas la comunidad educativa, por medio de redes sociales, debido al cierre de los establecimientos por la pandemia del COVID 19.

3.6 Justificación.

Según el estudio realizado en la Escuela Oficial Rural Mixta Aldea Los altos, del municipio de Pachalum, Quiché, se propuso la elaboración e implementación de juegos lúdicos e interactivos relacionados con matemática para tercer grado primaria, técnicas y estratégica para que las niñas y niños aprenda de una manera divertida, con la finalidad de ayudar al desarrollo del conocimiento práctica, donde ellos sean constructores de su aprendizaje, utilizando el juego como un herramienta que cumple con la función creativa y positiva al interactuar dentro del salón de clases de manera inmediata, aumentando su nivel crítico, lógico de manera funcional, con el fin de cambiar el tradicionalismo, demostrando que los juegos lúdicos o interactivo educativos, deben estar relacionados a su contexto y sus necesidades.

El área de matemática lo imparten teóricamente, haciendo falta los juegos que concretan reglas, metas, competencias y los indicadores de logros, captando

más su atención e interés, para que ellos sean más aplicados, demostrando una actitud positiva en los siguientes ciclos lectivos, que puedan cumplir con los perfiles de un estudiante egresado satisfactoriamente, enfocados en sus inteligencias múltiples, aplicando la lógica, su curiosidad y deseos de experimentar, con habilidades y destrezas a la hora de calcular o razonar, de manera que tenga la capacidad de considerar los retos en algo más sencillo y solucionen los problemas con mayor facilidad dentro del salón de clase y donde quiera que se desenvuelva lleven ese aprendizaje significativo.

Cumplir con un estándar de calidad, que permitan aumentar los indicadores de resultados de aprendizaje, que desarrollen habilidades con liderazgo, responsabilidad, autodisciplina y profesionalismo, que no exista privación de sus sueños dentro de la sociedad, de manera que le permitan actuar con integridad y honradez con profundo sentido de equidad, justicia y respeto con un enfoque liberador, activo, de manera que se condicione al niño una mente de cooperación, éxitos, que busca empatía, sensibilidad y respeto culturalmente de manera que ese contagio fluya positivamente en las nuevas generaciones.

Que la elaboración e implementación de los juegos lúdicos se exploren nuevas ideas de estrategias innovadoras, que generen la audacia de enfrentar nuevos desafíos, un equilibrio físico, mental y emocional para lograr su propio bienestar y de los demás estudiantes, como docentes podemos evaluar las fortalezas y aprovechar las oportunidades y creer en ellos, tratar de mejorar nuestra metodología, técnicas pedagógicas y ofreciendo un aprendizaje de calidad y eficacia, que desarrolle en el estudiante un aprendizaje sostenible.

En este enorme desafío mundial que no lo esperábamos, sin apartar el municipio de Pachalum la pandemia del COVID 19, ataca despiadadamente de forma instantánea y silenciosa, donde la escuela vuelve nuevamente al propio hogar, preocupante porque los docentes no saben cómo reaccionar, no puede asistir y

los niños no tiene todos los recursos económicos y tecnológicos para poder trabajar en línea.

No vamos a quedar en desventajas y para ello se creó un plan emergente en el Proyecto de Mejoramiento Educativo, elaboración e implementación de juegos lúdicos e interactivos tuvo su efectividad ya que fueron preparados en su momento con un tiempo de ensayos para adquirir habilidades con anticipación y adaptabilidad de la tecnología, permitirá ayudar de manera individual llegando a concretar el cierre del proyecto por medio de un resumen en diapositiva que se envía a los dispositivos móviles de la comunidad educativa ya que es el medio que todos utilizan en la aldea, apoyarlos y mantener la comunicación en estos momentos, resiliencia, mitigar esta crisis y salir adelante como guatemaltecos que somos y con la bendición de Dios.

3.7 Distancia entre el Diseño del Proyecto y el Emergente.

A un corto plazo de cuatro meses el PME elaboración e implementación de juegos lúdicos relacionados con la matemática para tercer grado primaria, se logró realizar el inicio, planificación, ejecución, monitoreo y evaluación siendo trece actividades de catorce, establecidas en el plan y cronograma a seguir, ejecutándose de una manera satisfactoria y oportuna.

En estos momentos de angustia y crisis que pasa Guatemala y el municipio de Pachalum con la enfermedad de COVID 19, con casos positivos y suspensión de clases, no fue posible concluir al cien por ciento con la última actividad que correspondía al cierre oficial del Proyecto de Mejoramiento Educativo planificada para el día jueves 30 de abril del año 2020, el cual se tomara como plan emergente, un resumen de todas las actividades de manera virtual y poder ser compartido por medio de las redes sociales a los docentes y padres de familia y líderes de la Aldea Los Altos.

3.7.1 Plan de Actividades.

Tabla No. 41 Actividades del Plan Emergente

Propuesta del Plan Emergente					
No.	Duración	Actividad	Tareas	Sub-tareas	Responsables
1	1 día	Presentación por medio de video las actividades del proceso del Proyecto de mejoramiento educativo.	Resumen por medio de un video todo el proceso de inicio, planificación, ejecución y cierre del Proyecto de Mejoramiento Educativo.	Compartir el video de proyecto al director, docentes, padres de familia y miembros de la comunidad por plataformas de redes sociales por medio de Whatsapp, Messenger. Y subirlo a YouTube.	Docente

Fuente: elaboración propia

3.7.2. Fases del Proyecto.

A. Fase de inicio

Solicitar autorización para realizar la planificación y ejecución del Proyecto de Mejoramiento Educativo en la Escuela Oficial Rural Mixta Aldea Los Altos, Pachalum.

Esta fue la primera fase derivado del curso proceso de Análisis situacional PME, el día 4 de noviembre de 2019, se visitó la casa de habitación de la directora de la EORM Aldea Los Altos, profesora Neli Sarahí Soto Valdez, el cual se le manifestó que era estudiante de la Carrera de Licenciatura en Educación Primaria con énfasis en Educación Bilingüe Intercultural, de la Universidad de San Carlos de Guatemala –USAC- Escuela de Formación de Profesores de Enseñanza Media –EFPEM- Programa Académico de Desarrollo Profesional Docente –PADEP- con sede en el municipio de Pachalum.

Para poder culminar con los estudios y realizar el proceso de graduación, era requisito indispensable planificar y ejecutar un Proyecto en un centro educativo, del nivel primario, a desarrollarse del 2 de noviembre de 2019 hasta 9 de mayo de 2020, de una manera cortés se solicitó su autorización siendo esta petición

denegado, eso lastimó por qué se estaba solicitando en la escuela donde pertenece la partida presupuestaria, se manifiesta que se estuvo al cargo de la dirección nueve años, sin ninguna falta al servicio y se tomó la decisión de salir para prestar los servicios en otro establecimiento que no contaba con docentes, por un periodo de dos años debido a que la matrícula estudiantil en los últimos años había bajado considerablemente por muchos factores principalmente económicos y migratorios. Por tal razón cada año debía salir dos docentes del establecimiento ellos presentaban enfermedades y excusas, se aceptó la reubicación a la E.O.R.M. Caserío Joyas de Moritas, atendiendo los seis grados de educación primaria y la dirección del Plantel, por un momento se pensó que era una broma, pero lo estaba diciendo en serio de no querer que se realizara el PME, ella aducía que no estaba facultada para autorizar nada en el establecimiento, desde ese momento creo frustración para querer trabajar el proyecto.

El día sábado en la presencial se expuso al catedrático Wilson Esteban Poncio Grijalva, que estaba reubicado en otra aldea y que donde se había solicitado no autorizaron.

El día lunes 11 de noviembre de 2019, se visitó la Coordinación Técnica Administrativa Lic. Erik Israel Girón Juárez, para autorización y apoyo para realizar el proyecto dentro del Establecimiento Educativo, se informarle lo que estaba pasando, se le mostro la solicitud que se había realizado, él realizo una llamada y le comento que era cuestiones de estudio y que no existía ningún inconveniente realizar el proyecto en el establecimiento, solo así fue que se autorizó la realización del proyecto, se le agradece al licenciado Jirón su intervención.

La labor docente es fundamental para que los estudiantes aprendan y trasciendan incluso con obstáculos, muchos docentes se han angustiado, cuando alguien trata de mejorar, cuando cambia de actitud y se capacitan, no sabiendo que el fin de un proceso de aprendizaje es desarrollar ideas mediante la teoría y la práctica, vital dentro de la institución educativa, esto permitió el

desarrollo y optimización de las competencias educativas, fundamento y compromiso que sustente una educación de calidad.

En esa misma tarde se visitó algunos empresarios para solicitar ayudas económicas para la realización del proyecto.

En la librería Y.YIRE atendió amablemente la propietaria Paola Annelisse Valdez Bocanegra, se le hizo entrega de una solicitud el cual dijo que por ser una escuela que ha comprado siempre en la librería, iba a apoyar con unos útiles para los docentes de la Escuela Oficial Rural Mixta Aldea Los Altos, ella misma se presentó para hacer entrega de un juego de materiales didácticos a los tres docentes del establecimiento.

Se visitó al doctor Oliver Elio Valdez Ortega, propietario de la Clínica Jimena y la farmacia la Receta, para darle a conocer el Proyecto de Mejoramiento Educativo y se le solicitó su apoyo económico para realizar dicho proyecto, revisó la solicitud y preguntó que si cuánto era el presupuesto del proyecto, se le dio a conocer dijo que apoyaba con un sesenta por ciento del monto total de presupuesto.

En ese mismo lugar se le hizo entrega de una solicitud a la Doctora y Especialista en Cardiología a la doctora Sisi Mendez Blanco, se le explicó que era estudiante de la Universidad de San Carlos de Guatemala, de la Escuela de Formación de Profesionales de Enseñanza Media y estaba elaborando un proyecto de mejoramiento Educativo con los alumnos de la EORM Aldea Los Altos, el cual hizo un aporte económico y donó una Tablet marca iPad, para que fuera usada en el proyecto con las niñas y niños.

Se realizó la última solicitud al doctor Osley Cordero, originario de Pinar del Río, Habana Cuba, reside en el municipio de Pachalum, trabajando en sociedad en la Clínica Jimena, se le explicó del proyecto de Mejoramiento Educativo y se realizó una solicitud apelando a su buena generosidad, amablemente la aceptó y preguntó cómo era la modalidad de estudios aquí en Guatemala, se le dio un detalle de los índices de resultados de aprendizaje y que se quería mejorar en el

proceso de enseñanza aprendizaje, el manifestó que estaba interesado en apoyar no iba ser mucha la cantidad económica pero más adelante iba realizar más aportaciones para contribuir con los niños de la Aldea Los Altos.

Imagen No. 1 Realizando la solicitud enviada al director



Fuente: Profesor Eliseo Noriega Rosales.

Información de la solicitud y autorización para la realización del Proyecto de Mejoramiento Educativo.

Imagen No. 2 Entrega de solicitudes para el proyecto de mejoramiento educativo.



Fuente: Propia

Solicitud al propietario de la Clínica Jimena, realizando un aporte económico que cubre un 60% del presupuesto establecido.

B. Fase de planificación

Socializar el proyecto con director y docentes involucrado en el Establecimiento Educativo.

Reunidos en el restaurante Celajes de Victoria, del municipio de Pachalum, el día lunes 18 de noviembre de 2019, la directora Neli Sarahi Soto Valdez, profesor Denis Obdulio Valdez Ortega, Silvia Consuelo Alonso, profesora de párvulos Liuva Marlehene García Velásquez, con el objeto de socializar el proyecto de mejoramiento educativo, comprendido del 2 de noviembre de 2019 hasta 9 de mayo de 2020, nos interesamos específicamente por aquellas características relacionadas con las condiciones del lugar donde se labora, como estaba el ambiente escolar y la comunidad, como se influye en su aprendizaje.

Este periodo sirvió en el proceso para comprender la realidad social, se realizó misión y visión para tratar de alcanzar a un corto plazo el propósito del proyecto, la visión como veremos las experiencia en el aula a través de nuevas tareas y practicas docente, nos referimos a las estrategias, indicadores de contexto, programas de apoyo, indicadores de resultados de escolarización y eficiencia, matricula estudiantil.

Presentación del plan (Elaboración e implementación de juegos lúdicos relacionados con la matemática para tercer grado primaria) y las actividades a realizar.

El día jueves 2 de enero de 2020, constituidos en el casa de habitación de la Directora del EORM Aldea Los Altos y docentes, se hizo la presentación por parte de la directora Nely Sarahi Soto Valdez de la nueva maestra que sustituirá a la profesora Liuva Marlhene García Velásquez, ya que sería reubicada en la Escuela Oficial de Párvulos Urbana Mixta, en su lugar quedó la Profesora Wendy Nineth Córdova Batres con un contrato temporal 021, y cubriendo las etapas 4, 5 y 6, dándole la cordial bienvenida a la nueva compañera que se integró al equipo docente del establecimiento.

Se procedió a hacerles entrega del plan de mejoramiento educativo, realizando un análisis de las líneas de acción, en el aula para el desarrollo del aprendizaje manifestaron que en matemática, comunicación y lenguaje, si se les ha presentado dificultades, se dio a conocer como estrategia el proyecto denominado Elaboración e implementación de juegos lúdicos relacionados con la matemática, los objeto de optimización y elevar la calidad educativa del establecimiento, exhortándoles, sensibilizándoles para poder trabajar todos en una solo línea, la cual fue aceptada la propuesta bajo la responsabilidad del docente estudiante, como responsable del proyecto orientado para mejorar en un largo plazo, se les explico que con un proceso, planificación, seguimiento y evaluación, intercambiando métodos didáctico facilitara el aprendizaje en las niñas y niños.

Fue oportuno al estar reunidos con director y docentes, se socializaran las rutas aprendizaje, después de realizar el análisis correspondiente, se elaboraron unos dibujos para resumir la actividad, la propuesta del proyecto de elaboración de implementación de juegos lúdicos relacionados con la matemática, fueron funcionales para ellos ya que manifiestan temor de tocar una computadora o no saben manipularla, y aun no creen que por medio de la tecnología puedan acercarse al mundo de las matemáticas de manera divertida a una temprana edad, con un aprendizaje lúdico y tecnológico.

Se les explica que la propuesta de actividades estuvo dirigida a los alumnos de tercer grado, pero ellos pueden adecuarlo a los grados que les corresponde, con esta experiencia se demostró que los niños son curiosos y les gusta resolver problemas, cuando se adaptan al contexto, volviéndose competitivos y comprendan de una manera diferente.

En esta actividad fue importante destacarles que en todas las metodologías el docente debe cumplir un rol de facilitador y apoyar no robar protagonismo, no se

trata que se pierda el tiempo, ni simplemente sea un juego, ni que los niños resuelvan un problema por sí solos y después corregirlos sin aprendizaje significativo, se les debe dar tiempo para que reflexionen y que entre todos encuentren las respuestas, la actividades del cronograma pretenden potenciar el trabajo en grupo, se van realizando juegos en parejas con los que estar más familiarizados, para que pueda apoyarse entre sí, la metodología de dichas actividades permitieron el desarrollo y participación activa, donde el alumno fue el protagonista de su propio aprendizaje, potenciando el valor, el respeto, flexibilidad y la comunicación.

Se reflexionó que con los conocimientos matemáticos abarcaran diferentes contenidos y áreas, las actividades buscan una integración, estas motivaciones iniciales como docentes puedan condicionarse, para que favorezcan el proceso de enseñanza aprendizaje, estimular y enriquecer de manera funcional y activa para los niños y niñas del establecimiento educativo.

Lanzamiento del proyecto de elaboración e implementación de juegos lúdicos e interactivos relacionados con la matemática, para tercer grado Primaria de la EORM Aldea Los Altos.

El día ocho de enero de 2020, se realizó una pequeña actividad en apertura al nuevo ciclo con los padres, estudiantes y docentes en el salón comunal el fin de verificar las fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas que existen con relación a la educación y explicar porque esta importante desarrollar el cociente intelectual y el pensamiento crítico en los estudiante, se dio a conocer que se realizaría un proyecto de mejoramiento educativo, el cual consistía en la elaboración de un plan de mejoramiento educativo, para las niñas y niños de tercer grado primaria.

Se les explico que deben de apoyar a los docentes ya que eso garantizaba que se puedan resolver de mejor manera los problemas que se enfrenta en el salón de clase, el propósito de elaborar e implementar juegos fue una estrategia que ayudo a permitir el aprovechamiento de sus conocimientos previos para iniciar los nuevos conocimientos, aportes en su formación integral con aprendizajes que permitieron el desarrollo de habilidades y en todas las demás áreas que se articulan con la matemática.

Se les explica que antes no se realizaba de manera lúdica frecuentemente el trabajo en el área de matemática, durante el desarrollo los niños asimilaban e imitaron las secuencias dadas que despertaron el interés, motivación y sus habilidades de pensamiento.

Esto a su vez fue fuente de motivación y exhortación para los demás docentes trabajar todos en una misma línea que mejoren la calidad educativa en la comunidad.

Imagen No. 3 Entrega el plan a docentes del establecimiento.



Fuente: Directora Neli Sarahi Soto Valdez

Entrega del PME por parte del estudiante a la maestra de primero a tercer Silvia Consuelo Alonso Gámez de Elías, y la nueva maestra de preprimaria, Wendy Nineth Córdova Batres.

Imagen No. 4 socializando la ruta de aprendizaje



Fuente: Alexander Valdez

Momento en que estudiante y docentes, muestran el resumen de las rutas de aprendizaje.

C. Fase de ejecución

Revisión para verificar que estén funcionando las Tablet y computadora del establecimiento.

En el año 2013, gracias a las gestiones del señor alcalde en ese entonces, el fondo de desarrollo indígena guatemalteco FODIGUA, hizo la donación de 15 tablet marca cybertech para el establecimiento, entregándose a la directora y ella a su vez hizo entrega 3 para cada docente, quedando bajo su responsabilidad, un año fue el gusto de tenerlas y los niños se aburrían ya que solo tenían dos juegos, lecturas, dirigidas y escritas, quedándose en el abandono, ya que nadie se interesó en agregarle nuevos programas y contenidos que llamaran la atención de los niños, se hizo una propuesta de prestarlas todas para que una vez por semana la mayor parte de los niños tuviera una en su poder, ya que solo tres para un grupo grande de estudiantes, era muy difícil que todos tuvieran la oportunidad de aprovecharla, los líderes más listos se apoderaban de ellas y no compartían información, pero como tradicionalmente se reinaba egoísmo y

radicalismo, no se prestaron las Tablet para ese proyecto quedándose en el abandono, metidas en un bodega por muchos años.

La institución de SAVE THE CHILDRENS en Guatemala también hizo entre a la escuela, una televisión, un teatro en casa un DVD y una computadora de la misma manera fueron guardadas por el cuidado de ser parte del inventario del establecimiento, el no querer compartirlas o darles una buena utilidad por miedo a que se arruinaran, mejor se quedaron retenidos esos recursos en sus cajas originales.

El día 2 al 10 de enero de 2020 se desempolvamos todos los dispositivos, se hizo cambio de director, eso facilito la habilitación y acceder nuevamente a la utilización de todas las Tablet y del equipo de computación, hicimos el cambio del aulas y realizamos la instalación de fuentes de energía, instalo la TV el DVD y el equipo de teatro, los niños se procedieron a ponerles carga a las Tablet y otro ayudo al docente a tratar de instalar la computadora, ya que él tenía una igual en su casa, fue imposible lograr encenderla, porque era de escritorio y hacían falta unos cables al monitor, pero como esta vez no daría por vencido, el docente consiguió unos cables en un centro de computación obsoletos y así fue como se logró que funcionara la computadora no hubo necesidad de que llegara un técnico especializado a su reparación.

Fue prestada una Tablet más y una computadora portátil para que tuvieran una en sus manos todas las niñas y niños del salón de clases, lamentablemente las 15 en existencia solo 3 estaban buenas, 4 fueron reparadas y actualizadas, 8 se arruinaron por completo y el ingeniero en sistema no pudo repararlas.

Se compró una nueva para el docente, como parte de un regalo y ser utilizada con los niños, pidió ayuda con personas altamente capacitadas y expertos en tecnología, enseñar cómo se hacer para ingresarles programas especiales, que

estén acorde a los gustos de los niños por el juego y en especial del área matemática y pensamiento lógico.

Se les explico que puedan compartidos con cualquier dispositivo móvil algunos programas, quedo como compromiso la elaboración de una guía de aplicación de juegos, donde se explique qué programas podrían usarse y en que dispositivos, y no solo los docentes puedan manejarlos, los niños y niñas pueda utilizar la tecnología que hoy en día es indispensable.

Imagen No. 5 Conociendo las partes de la computadora



Fuente: Alumna de quinto grado, Joselin Anahí García Duarte

Niños aprendiendo las partes de la computadora y los conocimientos básicos.

Imagen No. 6 Verificando el funcionamiento de las Tablet



Fuente: Docente practicante Denis Obdulio Valdez Ortega

Niños verificando el funcionamiento de la computadora y las Tablet.

D. Fase de monitoreo

Actividades motivacionales con juegos lúdicos e interactivos.

El aula está lleno de estudiantes con distintos estilos de aprendizaje, el día 17 de enero de 2020, la participación de los niños fue potencial, se pudo reflexionar que las actividades de manipulación, desarrollan la construcción de sus ideas en relación al área de matemáticas, el proyecto de mejoramiento educativo elaboración e implementación de juegos lúdicos e interactivos relacionados con matemáticas, cobro importancia e interés, un juego bien elegido sirve para introducirnos en un tema y ayudándonos a comprender los conceptos, adquirir destrezas que desarrollan el pensamiento matemático.

Las clases con juegos fueron más motivacionales desde el comienzo hasta el final, produjeron entusiasmo, diversión, interés, desbloqueando el aburrimiento de no querer estudiar matemáticas, con estas actividades se pudo notar que además de divertirse permitió desarrollar la personalidad, autonomía y autoestima alto, haciéndolos más felices.

La implementación de juegos, es un instrumento didáctico que mejora la pedagogía activa con valor educativo, que permite experimentar, investigar y resolver problemas por medio de juego.

Podemos concluir que las actividades acercaron más los conceptos de matemáticas en forma participativa, el aprendizaje es mejor por medio de la experimentación y construcción, por que crearon sus propias materias, dándole un mayor valor y sentido, siendo transmitido a los demás que integren sus hogares cuando retornaron con sus trabajos y experiencias realizadas.

Actividad cuando voy a la plaza de mi pueblo

El día 27 de enero de 2020 se realizó la actividad con una idea de método de proyecto, de forma agrícola, se les enseñó a las niñas y niños como es el proceso de los productos que se llevan a vender a un mercado, se inició con encontrar una ubicación correcta de espacio físico, en este caso se realizó cerca de la pila más cercana de agua para que a ellos no les costara regar, cada grado

sembró una variedad de hortalizas, se les solicito las herramientas a utilizar, los niños juntos con sus padres llevaron un costal de tierra que se les solicito con el cuidado y manipulación en el campo, la llevaron al establecimiento para preparación del suelo fértil, se utilizaron varias técnicas tales como cultivo vertical para ahorrar espacios, cultivo en sucesión para ser remplazadas como la lechuga y rábanos según la estación, se realizó cultivo intercalado esto consistió en sembrar vegetales de crecimiento rápido rábano, cebolla y lento como el tomate.

El sistema de riego fue por pares cada día se asperjaba con un botecito con agujeros como una regadera, la prevención y cuidado que otros animales como las gallinas de la vecindad que llegan a comer llano, dentro del perímetro del establecimiento no causaran daño a la cosecha.

Después de un arduo trabajo tiempo y dedicación al cultivar, se llevó a la venta al mercado del municipio el día jueves de plaza, para tener una ganancia y pagar la misma inversión, pero algunos productos como el rábano fue vendido en la misma localidad, la cebolla, el repollo, los pepinos fueron vendidos a los comerciantes en el mercado municipal haciendo un total de Q. 294.00 quetzales se pagaron los gastos de semilla, y compra de unos pilones de cebolla idea de un niño que su padre se dedicaba a la siembra de vegetales y el explico que la cebolla no se daba en semilla que ellos la compraban y la plantaban, dando los piloncitos a veinticinco centavos.

Se realizó otra siembra más para ser utilizado en la alimentación escolar y compartir con todos los niños del establecimiento. Con esta actividad se pueden medir gastos de producción sumas, restas, ganancias o pérdidas, estudio de mercado, proceso de producción, e ideas para realizarla en su hogar, se evidencia la participación de los niños y de algunos padres de familia que apoyaron la actividad y fue realizado con todos los alumnos de la EORM Aldea Los Altos, cada grado fue responsable de su tablón y parte de la semillas para sembrar fue donada por el docente practicante, se sembró pepino, acelgas, rábanos, de cebolla, repollos, cilantro, tomate.

Mi tangram de madera o de cartulina

La presente actividad se realizó el día 12 de febrero de 2020, se tuvo la oportunidad de ofrecerle a los estudiantes un complemento a la matemáticas, además de pasarse un rato divertido, fomento la creatividad, elaboración, nivel de concentración, composición, descomposición, figuras geométricas, ángulos, fracciones, relación de adición y sustracción, entre las piezas introduce al concepto de la amplitud y capacidad de ellos, se pueden formar una infinidad de cosas, personas, animales, números entre otras que el mismo esquema de juego.

Primero se les pidió un pedazo de tablita a los niños que ellos llevaran de su hogar, pero como no hay carpinterías cerca, ya se tenía un plan B, solo se les mostro como era la máquina de cierra eléctrica, y una manual, para realizar el corte en madera y el cuidado del mismo para ser utilizadas pero solo como ejemplo, porque algunos niños dijeron que no podían ir a al pueblo a comprar, pero sabiendo que no todos cumplen con lo asignado, se les llevaba hojas de papel construcción de colores 120 gramos.

Se dispuso trabajar todos de la misma manera, y era más factible dentro del aula porque allí contaban con tijeras y demás recurso a utilizar, se les entregó una hoja de papel bond tamaño carta a cada uno y en una hoja se fue realizando paso a paso las medidas, cuando los más astutos terminaban y realizaban bien los trazos, ellos tenían que ayudar los que presentaban dificultades para medir, trazar y cortar, ya que no todos tienen las mismas capacidades y siempre se presentan problemas durante el proceso de aprendizaje. Terminado de elaborar se le dio hojas de colores para que cada uno realizara su propio tangram de la siguiente manera: Un Cuadro pequeño, un romboide, un triángulo: 2 grandes realizados con la diagonal del mismo tamaño, dos más pequeños del mismo tamaño y un triángulo mediano.

Para los psicólogos esta actividad promueve el desarrollo de capacidad intelectual, y psicomotrices de los niños, esta actividad permitió a su vez la manipulación de materiales concretos con la formación de ideas abstractas, los

beneficios obtenidos: manipulación, trazos, cortes, capacidad psicomotriz e intelectuales, comprensión de la geometría, estimula la imaginación y creatividad, conocimiento lógico-matemáticos, coordinación visomotor, atención, percepción visual, memoria visual, percepción de figura y fondo.

Desafiar a los estudiantes por medio de la motivación de investigar, experimentar y desarrollar habilidades por medio de juego interactivos.

Esta actividad se realizó el día 21 de febrero de 2020 con la propuesta de mejoramiento educativo, fue posible visualizar la diferencia de estructura didáctica tradicional con nuevo paradigma, para “Jean Piaget el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional con la realidad”.

Esta actividad presento flexibilidad, con el objetivo de construir un interés y desafío, con actividades que se complementan con la matemática y combinan su retención, motivación, facilitando los aprendizajes del contenido seleccionado, el juego que utilizaron fue “Cokitos”, un juego de lógica matemática, para los niños apta para las edades de 3 a 12 años, permitió visualizar y estimular la suma, resta multiplicación y división, las tablas de multiplicar, fracciones entre otros, por ejemplo: La competencia de carritos.

Podían ponerle sus nombres al piloto del carrito y color que deseaban, tenían una salida y llegar a una meta, para que el carro tomara impulso y velocidad, salió una interrogante de multiplicar o sumar, restar o tablas de multiplicar, con cuatro opciones de respuesta si contestaba rápido y correctamente, el carrito avanzaba, si se equivocaba se detenía la marcha, hasta que daba con la respuesta correcta avanzaba nuevamente pero perdía la competencia al llegada de ultimo a la meta, ya que los demás carritos avanzaban rápido poniendo a competir, eso es lo que el niño tenía que mejorar y no aceptaban perder incitándolo en volver a retar y disputar ya con apoyo de otros, tratando ganarle al programa del juego. Los niños que por sus condiciones económicas, sociales, culturales nunca han tenido la oportunidad de utilizar una computadora, Tablet, un teléfono inteligente, o las ideas de poder descargar un juego, para algunos de

ellos fue motivante, creó asombro al tener la oportunidad de manipular, con gran facilidad se organizaron y construyeron rápidamente conocimientos simplemente con un juego. Esta perspectiva fue satisfactoria para el docente, porque ellos tuvieron la oportunidad para desarrollar sus capacidades de aprendizaje en relación a la matemática.

La actividad se midió un tiempo de una hora, reduciendo o suspendiendo la práctica, ya que eso hace que quieran volver próximamente a una clase interactiva, se valoró el espacio ya que esto se puede realizar dentro y fuera del salón de clase, respetando las características requeridas desde el plano preventivo de la salud, hacer una limpieza de los dispositivos y sus manos después de haber sido utilizados, siendo una enseñanza integral.

Se dio la oportunidad de socializar la experiencia y manifestaron que estuvo interesante, divertido y que en parejas era mejor, porque no había más tiempo, que no se tuviera el receso o que se prestaran para el receso, dijo un niño que en su casa no tenían luz y que el teléfono que tenía su papá, pagaban para que se lo cargaran en las casas donde si había luz, pero no tenía juego que solo servía para llamar y mandar mensajes, dijo otro que su mamá le habían mandado de los Estados Unidos su papá el Apple iPhone 11 Pro, y que se lo prestaban para jugar.

Dijo otro, mi primo ya no le ayuda a mi tía se volvió un vicioso, ahora le llamamos vicio por que pasa todo el día y parte de la noche jugando no piensa en comer por jugar Fre fire, un juego de matar se puede compartir por Facebook, whatsapp o descargar. Allí hizo una intervención el docente, explicando que el juego es el mejor medio para aprender destrezas y habilidades cognitivas, de todo tipo incluidas las sociales. Pero que debe de utilizarse la tecnología como una herramienta de aprendizaje constructivo con prudencia, los juegos en exceso y no educativos, como los son los que contienen violencia pueden causar deterioro familiar, social, psicológico, educativo, ocupacional y social, esto quiere decir que se pierde el control de la conducta y tiempo en el juego, aumenta la prioridad

solo se dedican a eso, crea conducta negativa y puede convertirlos en violentos y que esos contenidos tenían mensajes subliminales no aptos para niños.

Se les explicó que para identificar un adicto a los juegos hay una diferencia los que buscan cosas de matar, ansiedad o agresión, con los juegos de estrategias y construcción del mundo paralelo son los que acumulan riquezas, mejoran el aprendizaje, el autoestima y que saben que solo se debe utilizar poco tiempo pero de calidad y luego ocuparse un su aseo personal, ayudar en los que hacer de la casa, dedicarse a sus estudios, convivir con la familia y la sociedad.

El mapa del tesoro.

El día 24 de febrero, el mapa del tesoro fue una actividad muy divertida por que se empezó con la narración de una leyenda que decía así:

Cuenta la leyenda que en la conquista vinieron muchos españoles y piratas también, entre los más peligrosos venia el pirata "Panza verde" venia navegando en el mar pacifico, llego al muelle y se vino hasta la aldea Los Altos, caminando con sus bestias de andar, en buscas de mucho oro, en ese entonces solo existían muchas cañadas del fraile Ocaña y la finca le llamaban "La finca de las matemáticas" donde hoy se le conoce como aldea Los Altos, pero llego tan lejos caminando, que se enfermó de la panza por tomar mucho jugo de caña.

Antes de morir, escondió un valioso tesoro donde nadie pudo encontrarlo, hay sospechas que está cerca de la escuela, muchos han intentado pero no tuvieron éxito, Panza Verde, ideo una buena estrategia para ocultarlos, pero elaboro una serie de acertijos para encontrarlos, y juntos con unos mapas conducirán al lugar exacto donde estaba el tesoro, siguiendo las instrucciones correctamente lo encontraran. ¿Serán capaces de hacerlo? Solo que en el camino a nadie deben de dejar y todos deben contestar. Hola, soy el pirata Panza Verde y si mi tesoro deseas, saca todas tus habilidades matemáticos, aprueba los pondré. Mapa, Es

grande, grande hay tres en la escuela su nombre científico es Petandra en su tronco lo encontraras.

Han ganado una moneda, si responden la siguiente suma correctamente, copiarle al compañero no podrás si te sorprende el espíritu del pirata, sin monedas te quedaras. Respondiste bien ahora busca sobre los lugares que me gustaba estar y leer cuando salía fuera del salón de clases.

Mapa 2, pirata fui y pirata morí, para saber dónde partir tienes que dividir, hazlo bien pues sino el camino no encontraras y por donde pasar no podrás. Busca donde hiciste el huerto, ¡bravo lo encontrarte!, ahora enciendan la computadora y todos deben jugar pipo debe restar, cuando todos lo haya hecho bien, en mi escritorio, debes buscar una hojita de Word vas hallar, es un plano que te llevara a donde me castigaban cuando me portaba mal.

Mapa 3, un puente colgante encontraras atravesarlos podrás si en la cocinas pueden encontrar algo que puedes colocar eso no puede importar porque al hallarlo todos podrán cruzar, bajo de aquellas que un días sirvieron para movilizar hoy los niños la usan para jugar (las llantas del jardín de párvulos) lo encontraste bravísimo resuelve: A la montaña llegue del padre Ocaña, montado en mi burrito el camino era muy espinoso y mi tesoro era tan grande que tuve que tirar 3 x 26 esa cantidad de monedas en pasos debe de dar (a la pila debían llegar). Mapa 4, si hasta aquí has llegado pronto sabrás a escavar y escavar hasta el tesoro encontrar que cerca estabas pero creísteis que en este lugar lo ibas a encontrar pero el cofre está en el mismo lugar la clave tendrás y un cofre lleno de monedas llevaras, está en el salón que tiene el mismo número de la centena, 65,342.

Felicidades lo lograron ahora el cofre lleno de sabiduría esta y de tu mente nadie lo robara, las monedas debes compartir. Esas fueron los pasos a seguir de esa actividad realizada en un perímetro de 96 metros cuadrados que corresponden a EORM Aldea Los Altos, en un tiempo aproximando de dos horas.

Los niños se motivaron se apoyaron entre si y se divertieron, corriendo de un lado hacia otro y pensando cómo resolver las operaciones, con curiosidad que era el tesoro, les motivo también ya que nunca habían visto que el docente se disfrazara como pirata y los hicieran reír y pasar amena la clase, el límite, de estas actividades debe ser flexible, ya que hay actividades que requieren tiempo para concluir, pero esto hacer más significativo el aprendizaje.

Esta acción mostro referencia y evidencias para entender que la relación entre el tiempo y el logro de las niñas y niños el trabajo equipo, con equidad y cooperación, su efecto estaba en función de la calidad de interrelacionarse y las experiencias educativas matemáticas, que se desarrollaron durante las actividades en la escuela, fue maximizada las dificultades y aprovechada las oportunidades, encontrando los líderes y formando a nuevos, apoyarse mutuamente con cooperación y acción significativa.

Tabla pitagórica

Esta actividad del proyecto de mejoramiento educativo se realizó el día 06 de marzo de 2020, su propósito fue aprender las tablas de multiplicar de una forma diferente, fue indispensable darle importancia al aprendizaje ya que es la base fundamental para que los niños se desenvuelvan en el área de matemáticas, lo básico, adquiriendo habilidades, secuencias y desarrollo en su vida, el aplicarlo en el grado de tercero primaria, reforzó el concepto de multiplicación, interacción con los demás estudiantes durante su elaboración e intercambio materiales del contexto.

Se les llevo tres hojas de cartoncillo pero se dio el problema que pensando que no iban a encontrar tantos topones de litros de sodas, se iba a elaborar en grupos, pero sorprendentemente un niño llevo una caja repleta de tapones y tapitas y dispuso compartir con los que no tenían, para ser aprovechado todo el material reutilizable, se tuvo que improvisar rápidamente ya que no estaba

planificado realizarlo con todo los niños del salón de clase sino por grupos entonces, rápidamente el docente corrió a la bodega y corto cajas de cartón para que todos pudieran realizar su propia tabla.

Ellos debían colocar 100 taponos en línea horizontal y vertical, luego fueron entregadas hojas de fommy de colores, ellos debían sacar una muestra y recortar todas la hoja con círculos luego tomar una cantidad y repartirle a los demás los sobrantes, para que cada línea saliera de un color diferente, por ultimo le colocaron los número como estaba en la muestra se llevaba en una hoja de papel manila.

En la actualidad es necesaria que los niños aprendan y la clave de esta actividad fue ayudando a visualizar de forma más simple las multiplicaciones, refleja las propiedades de la matemáticas como la conmutativa donde el orden no altera el producto apropiándose rápidamente de su contenido.

La tabla estaba compuesta por una serie de columnas y filas se ubican los multiplicandos con los que se multiplicaran, en la parte interna se encuentro y se conectó, esta contiene el resultado de cada multiplicación ejemplo 3×4 el primer paso consistió en ubicar el 3 en la columna situada a la izquierda y encontrar el 4 en la fila superior, luego se buscó la celda que se conecta dicha columna y fila, donde apareció el resultado 12 de la multiplicación.

En el trascurso de elaboración se les presento y explico en qué consistió, con el equipo de sonido que pertenece al establecimiento se puso la cancioncita de las tablas de multiplicar para que ellos la escucharan repitieran y memorizaran de manera estimulativa mientras realizaban su trabajo manual, al terminarlo se les explico cómo se utilizaban después de concluida se repasó, por medio de un juego "La bomba va" al momento de quedarle la pelotita ellos debían responde a una interrogante haciendo uso de su tabla pitagórica.

Esta estrategia metodológica permitió al estudiante desarrollar habilidades de aprendizaje, rendimiento, retención y calidad en la elaboración de su trabajo, esta actividades fueron importantes para ellos, porque demostraron su

responsabilidad, competitividad, generosidad, ayuda mutua, y motivación, logrando la participación del cien por ciento de los estudiante con la aplicación en clase, provoco el interés la comprensión de las tablas de multiplicar de manera positiva, dando mejor resultado en su aprendizaje al ser retroalimentado con las canción en los pacillos, fuera del salón de clases y en el camino a sus hogares.

Imagen No. 7 actividad realizadas con los niños



Fuente: Alumno Wilson Fernando Urizar

Niños mostrando 6 actividades más relevantes elaboradas en el salón de clases.

Imagen No. 8 Fase de monitoreo



Fuente: Alexander Valdez

El estudiante disfrazado de pirata panza verde, observa a los niños como realizan el proceso de la búsqueda del tesoro.

E. Fase de evaluación

La evaluación como parte del proceso permitió reflexionar, los desafíos impuestos, con finalidad mejoras del proceso y continuidad del proyecto, estuvo presente en todas las actividades según el cronograma de actividades, fue una herramienta importante al medir las acciones de las niñas y niños dentro y fuera del salón de clases, fortaleciendo su aprendizaje, sus potencialidades y sus debilidades, el cual sirvió para ser socializado con el director y docentes del establecimiento.

Las evaluaciones siempre fueron dirigidas a ellos pensando en su entorno, existió socialización, dialogo que permitió saber cuáles eran su interés, sus conocimientos previos, y nuevos conocimientos, el docente tuvo un papel muy importante en este proceso de evaluación, brindando acompañamiento y retroalimentación, se utilizaron algunos instrumentos de evaluación, tomándose en cuenta la comunicación de doble vía maestros y alumnos.

Al evaluar la práctica de los niños de tercer grado primaria sus funciones intelectuales, su crítica, actitudes, hábitos, considerándose una evaluación cualitativa de las estrategias de actividades, comprendiendo la realidad y necesidad educativa del objeto de estudio como lo fue la elaboración e implementación de juegos lúdicos relacionados con la matemática.

La evaluación lúdica e interactiva, el niño hizo todo de la mejor manera y a sus posibilidades, rebaso los objetivos y expectativas del docente, con actividades que hasta para el docente fueron difíciles, ellos con gran facilidad pudieron resolver, al analizar lo descrito anteriormente podemos decir que el alumno mostro interés, iniciativa, conocimientos previos correctos, disponibilidad, ayuda hacia los demás, participación activa, responsabilidad durante el desarrollo de todas las actividades, creando satisfacción, tolerancia flexibilidad, empatía, motivando al decirle a los niños palabras motivadoras (¡asombroso!, lo hiciste

muy bien, ni yo hubiera pensado en eso, ¿de dónde conseguiste tanto? Excelente trabajo tus papás estarán orgullosos de ti).

La evaluación es fundamental instrumento cuando se hace con deseo, responsabilidad y voluntad, los criterios evaluados a los niños fueron de la siguiente manera:

Se les asignó una ponderación, asistencia, participación, realización de sus trabajos, exposiciones y socialización dentro del salón de clases.

Los instrumentos de evaluación fueron listas de cotejo, escalas de rango para llevar a cabo la evaluación sumativa y cualitativa, participación activa, observación directa, plasmada en las evidencias fotográficas, autoevaluación logrando la reflexión de su desempeño, se fortaleció el carisma y apoyo por parte del docente practicante con justicia y equidad, evaluaciones, heteroevaluación y autoevaluaciones por medio de prueba diagnóstica, listas de cotejo, rúbricas, escalas de rango, fueron adquiriendo responsabilidad y conciencia como tal, siendo un logro y satisfactorio alcanzado.

Socialización con los docentes sobre las actividades realizadas.

El día lunes 9 de marzo de 2020, Director y personal docente, se reunieron para hacer una pequeña socialización del proyecto realizado en la EORM Aldea Los Altos, con el fin de estimar el rol de los docentes y los objetivos que se deben alcanzar en el sistema de enseñanza aprendizaje, el cual ellos se enfocaron en el progreso y uso de la tecnología, ya que fueron transmitidos los conocimientos y habilidad con mayor intensidad, esas nuevas herramientas, fueron bien aceptados por las niñas y niños, ya que son nuevas generaciones que nacen y crecen inmersos en la tecnología, tomando en cuenta este proyecto de mejoramiento, se analiza la recuperación en la educación especialmente en el área de comunicación y matemáticas, siendo un enorme cambio acceder a nuevos instrumentos, recursos tecnológicos y los juegos interactivos. Se les dio a conocer la importancia del acercamiento de la tecnología, se hizo saber que todo

esto deber ser investigado, probado, dirigido y acompañado, debe ser supervisado por el docente y padres de familia, el tiempo que utilizaran para evitar que afecte negativamente el desarrollo de los niños, ya que el uso excesivo puede producir hiperactividad, poca tolerancia o adicción cuando no van encaminados al aprendizaje educativo.

Poco a poco y mediante sus capacidades debe ir desarrollando sus habilidades, se hizo mención de la experiencia que jugando se gana la confianza de los niño creando un vínculo y tiempo de calidad, los niños aprendieron disfrutando, apreciando el entorno y el tiempo equilibrado, que pasaron con los juegos lúdicos y la tecnología, fue importante el desarrollo de ejercicios físicos y convivencia activa.

Unas de las cosa más importantes de realizar el proyecto de mejoramiento educativo fue brindarles la oportunidad a todos de conocer, experimentar, hacer, deshacer, transformar por sí mismos, el interés de explorar y manipular fomento el asombro en cada uno de ellos. Se lanzó un desafío a los docentes el uso de los juegos lúdicos e interactivos en los diferentes niveles (Preprimaria y primaria) ya que esto tuvo un impacto significativo en el desarrollo del aprendizaje fortaleciendo las competencias para la vida.

Hoy en día la educación nos demanda innovación y actualización, es importante que dejemos el tradicionalismo o radicalismo, reflexionando estas propuestas educativas que son flexibles, que permitirán articular distintos campos del conocimiento, como docentes debemos promover cambios y valores sociales, culturales y educativos, tomando en cuenta que tenemos que tener voluntad de tratar de modernizarnos, buscar las formas de generar nuevos conocimientos, debemos disponer tiempo dedicación, socialización, pedir ayuda si es necesario y gestionar, la eficacia de los juegos lúdicos e interactivos dependerá de nuestra planificación y objetivos propuestos, tomar nuevas rutas de aprendizaje, de inclusión tecnológica en el aula.

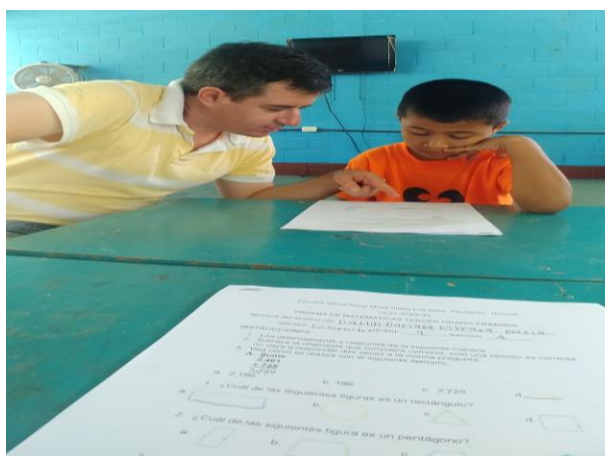
Fue realista al hacer mención que se debe tomar en cuenta el contexto donde se labora, requiere de mantenimiento y costos, pero valen la pena adoptarlas para

lograr los conocimientos y destrezas fortaleciendo la diversidad metodológica, dejar las clases magistrales teóricas, tradicionalistas, y buscar medios, fáciles sencillos y amigables, evaluación e interacción, autoestima, esto lleva al niño hacia un autoaprendizaje, diseñar materiales y recursos adaptado a sus conocimientos previos, que ellos elaboren dentro del salón de clases, el docente debe implementar e innovar y actualizarse, como uso de correos, usar una computadora, informes en el sistema SIRE entre otros, no huir de la dirección y cargos administrativos por no saber utilizar la computadora.

Después del analizar el proyecto realizado, el cuidado y responsabilidad que esto ha requerido, un instrumento de monitoreo, esquema de metas, se planteó el plan de sostenibilidad que se debe realizar dentro del establecimientos educativo con actividades, investigaciones, actualizaciones y recursos en el ámbito educativo, rincones de aprendizaje con las actividades realizadas por niñas y niños.

Los juegos lúdicos e interactivos, permiten la integración de áreas, este proyecto no debe ser eliminado por completo este año, debe mejor y fortalecerlo no solo en cuatro año como está previsto, comprometiéndonos con responsabilidad a darle mantenimiento, continuidad, mejorando el desempeño docente y aprendizaje significativo en nuestros salones de clases.

Imagen No. 9 Fase de evaluación



Fuente: Estudiante de tercer grado Darlin Dariana Estrada Padilla.

Niños de tercer grado realizando su evaluación diagnóstica.

Imagen No. 10 Socialización con docentes sobre las evaluaciones realizadas de PME



Fuente: Alexander Valdéz

Socialización de las evaluaciones del Proyecto de Mejoramiento Educativo con director y personal docente.

F. Fase de cierre del proyecto

Debido al cierre temporal de las escuelas por la pandemia de COVID 19, obligó a realizar un plan emergente para poder culminar el proyecto, esto implica en el ámbito educativo afianzarse a nuevas prácticas en sistema educativo y tecnológico, esta actividad tendrá la función de informar a la comunidad educativa, el inicio, planificación, ejecución, evaluación y cierre del proyecto de mejoramiento educativo denominado elaboración e implementación de juegos lúdicos relacionados con la matemáticas, para tercer grado primaria, de la EORM aldea Los Altos.

La finalidad es dar a conocer las competencias, logro y metas durante el proceso de actividades lúdicas adecuadas a la enseñanza en el área de matemáticas, enfocadas a las necesidades de los estudiante, a su contexto, participación activa, gestionando estrategias, liderazgo, trabajo en equipo, comunicación, delegación, acompañamiento oportuno, respeto, conocimiento del proceso, resolución de problemas, mediadores, técnicas fáciles sencillas y los más importante la adquisición de competencias para el uso de dispositivos, internet,

aplicaciones, conocimientos básicos, que introducen al campo de la tecnología, sus experiencias significativas de los niños fueron de diversas formas, aumentando su autoestima.

A los docentes y padres de familia por medio de la diapositiva se les dará a conocer las actividades más relevantes y los instrumentos estratégicos, que se llevaron a cabo el proyecto, darle a conocer con hechos reales, los resultados dentro y fuera del salón de clases, permitiéndoles estar preparados y desarrollar capacidades intelectuales, emocionales, aprovechar los recursos aprender a ser autónomos, protagonistas de su propio aprendizaje, estar abiertos al cambio innovador, que los transporte a un desarrollo personal, familiar, profesional y social dentro de una comunidad.

Imagen No. 11 Fase de cierre de proyecto mejoramiento educativo



Fuente: Alexander Valdez

Maestro estudiante, realizando el material visual y poster académico, aplicando la tecnología, para informarle a toda la comunidad educativa por medio de redes sociales las siguientes fases: inicio, planificación, ejecución, monitoreo, evaluación y cierre por medio del plan emergente.

CAPÍTULO IV

DISCUSIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS

El proyecto de mejoramiento educativo denominado elaboración e implementación de juegos lúdico e interactivos relacionados con la matemática, para tercer grado primaria, de la EORM Aldea Los Altos, ubicado a cinco kilómetros del municipio de Pachalum, departamento de Quiché, es una de los establecimientos más grande de las escuelas del área rural, con un espacio de 96 metros cuadrados, cuentas con todos sus servicios y una buena infraestructura, en diciembre 2019 se cambió todos sus techos y se pintó el establecimiento, considerando un espacio digno y saludable para los estudiantes de preprimaria y primaria.

Dentro de las circunstancias de contexto se encuentra el problema de la poca comprensión en el área de matemáticas por parte de los niños de primaria, técnicas y métodos extemporáneos de los docentes, lo que provoca bajo rendimiento académico, dificultades en el aprendizaje, poco interés, ausencia de conocimientos, falta de concentración, debido a las limitaciones educativas, económicas, trabajo infantil, migración, deserción, desintegración familiar, distracción, traumas psicológicos, y físicos que modifican los cambios de conducta, hiperactividad, ansiedad, retraimiento, problemas conductuales, poca motivación, falta de valores como la responsabilidad, reflejándose en los salones de clase, en el modo de hablar, relacionarse y actuar dentro de una sociedad. Al constatar los indicadores educativos y las causas relacionadas con el contexto

señalaron las debilidades, amenazas y el riesgo de fracaso escolar. Morduchowicz (2006) afirma:

Los indicadores son estadísticas que permiten realizar juicios de valor sobre los aspectos claves de funcionamiento y de los cambios en el desempeño, solo cumple una función informativa sino evaluativa y que mediante de ellos se determine si existen mejorar o deterioro en una variable del sistema educativo. (p.19)

Al retornar nuevamente al establecimiento después de dos años y con la oportunidad de elegir la escuela para realizar el proyecto de mejoramiento educativo, en pequeña muestra permite diagnosticar lo bajo que se encuentran los indicadores de resultados de aprendizaje principalmente en matemática, que es uno de los contenidos más esenciales que están en todo la vida, se utilizaran y aprenderán de manera personal durante su formación y se desarrollaran profesionalmente para resolver problemas, conocer diversos ejercicios, adaptarse al lenguaje matemático, analizar el trabajo propio o de los demás, utilizar en distintos contexto, la lógica que despierta la mente, incrementan la corteza frontal, además se integra en todas las áreas, lamentable hay que reconocer que la matemática esta en mayor índice de fracaso escolar a nivel nacional.

Con el Proyecto de Mejoramiento Educativo lo que se pretende cambiar son los indicadores de resultados en el área de matemáticas y mejorar un alto porcentaje de las treinta y dos causas y efectos detectados en los niños que se atienden en el nivel primario, ya que tiene estrecha relación con niveles muy bajos, el proyecto fue en búsqueda de nuevas alternativas, métodos y técnicas que fortalecieron y se aprovecharon todas las oportunidades del contexto para alcanzar los objetivos. Producto de las vinculaciones estratégicas surge:

Fortalecimiento estratégico en el aula para el desarrollo del pensamiento matemático.

Incrementar los juegos lúdicos e interactivos para facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Influencia en las actitudes positivas en el aula frente a su aprendizaje matemático.

Investigación pedagógica para reducir la indisciplina en el aula.

Orientación para una buena enseñanza planificada.

Se denomina vinculación estratégica porque si bien la administración asume el poder de regular sobre una materia, tal circunstancia no la convierte en una rueda suelta dentro del Estado Social de derecho sino una vinculación que se basa sobre la estrategia o política pública que adapta por el legislador una materia concreta que resulta fuente de cobertura previa y necesaria disponible por la administración pública. (López, 2016, p. 50)

Tal como lo expreso López surgen cinco vinculaciones estratégicas con el poder de subsanar los problemas principales en el área de matemáticas, así como la integración de más áreas que establece el CNB con estrategias idóneas, materiales del contexto, disponibles para mejorar la calidad educativa de las niñas y niños del establecimiento.

Al realizar el análisis exhaustivo en que se vivió el clima de clase en la Escuela, lugar propicio para realizar el PME el cual se le denomino: Elaboración e implementación de juegos lúdicos e interactivos relacionados con la matemáticas para tercer grado primaria, permitiendo llevar a la practica un plan estratégico, con actividades relevantes, debidamente monitoreadas y evaluadas cumpliendo las características de ser tangible, creativo, interactivo, integral, amigable, pertinente, participativo, flexible, dinámico, favoreciendo el proceso y resultados de desempeño conseguir un aprendizaje útil permanente trasferible por medio de la práctica de manera eficiente que logro los objetivos y metas deseados para la comunidad educativa.

Castro (2018) afirmo:

No existe en ninguna parte del mundo una receta mágica para el desarrollo económico ni para mejorar el bienestar social, menos aun si no existe un plan de sostenibilidad, que implique enfatizar en los efectos a largo plazo de nuestras acciones. (p.57)

Así mismo para el desarrollo educativo de manera sostenible y como lo expreso Para mejorar el bienestar educativo, se realizó un plan de sostenibilidad que garanticen el proyecto de mejoramiento educativo a un largo plazo, con gestiones, acciones, técnicas, métodos, planificación seguimientos del mismo que garantice una educación de calidad.

El proyecto no es mágico, se debe ser realista, que de la noche a la mañana no se pueda cambiar todas las deficiencias, pero esos indicadores y perfil de ingreso y egreso debe ser un trabajo en conjunto, requerirán de tiempo y esfuerzo, para el bienestar de los estudiantes y satisfacción personal, consiente y la misión tomarla con gran responsabilidad en la intervención en el proceso educativo.

“El Software hardeare más adecuado al niño de educación infantil será aquel que se base en el juego y tenga interacción, de conseguir aprender, es decir no se trataría de pasar el tiempo jugando o entrenarse sino aprende mientras juega” (Quinteros, 2020, p.124).

Llama mucho la atención la cita basada en el texto, el niño aprende jugando y es lo que menos hacemos, como llegamos al alma del niño a sus sentimientos y emociones por medio de software que es su mente y su inteligencia, y si físico que es hardware, si detectamos algo que anda mal debe reconocer y cambiar al evaluar esa parte cualitativa, como calificamos las actividades realizadas. Con un cronograma de acción y monitor causó una sensación de bienestar, contacto interactivo, donde se involucró la exploración, manipulación, observación, imaginación y curiosidad, a través del juego, los niños fueron estimulados, a descubrir su destrezas, fueron más competentes en los aspectos cognitivos,

sociales, emocionales, algunos investigadores clasificaron el juego en los niños muy importantes en lo social y cognitivos, el primero se refiere a la participación e interacción en el salón de clases y durante los juegos, y el segundo refleja el nivel de desarrollo mental, la necesidad que causa un juego en la niñez.

El juego motiva, proporcionado un clima de clase agradable con valor educativo, reflexivo con objetivos y metas que estimula el desarrollo emocional, se tomó en cuenta dentro la socialización continuidad ya que permitió la participación a diferentes grados con cooperación, algunos juegos simbólicos ya que se basaron en usar y recordar, a través de la imaginación, los niños lograron entender de mejor manera los puntos de vista y requerimientos de instrucciones, desarrollando habilidades para resolver problemas y expresar su creatividad.

Se tomó en cuenta el contexto, sus conocimientos previos, los recursos de la comunidad, y el ambiente en el que el niño se desarrolló ejemplo de aquellos niños que cuentan con televisor, una teléfono inteligente, con aquellos que ni luz tiene en su hogar, cuando el niño tiene recursos que le ayudarían a expresar su creatividad tanto social como cognitivo pero no sabe cómo explotarlo, si no se reorientan, en la edad adulta tendrá dificultades para resolver de una manera positiva.

Este proyecto fue importante para los niños, ya que todas las actividades fueron realizadas por ellos mismo sin ayuda de los padres en casa, poniéndolos a todos en las mismas condiciones, permitió conocer de otra panorama el mundo que los rodea y desempeño, ayudándoles a afirmar su personalidad, les facilito los nuevos conocimientos, interacción social, erradicando los temores a la matemática, dejando el tradicionalismo rutinario, el juego lúdico e interactivo dentro del aula permitió organizar situaciones en las que se conjugaron las actividades motrices, intelectuales y afectivas, básicos para el desarrollo.

El juego ha sido estudiado a través de los tiempos, muchas teorías clásicas lo afirman, considerando un factor determinante para el desarrollo de los niños, los juegos son herramientas para favorecer las actitudes, cooperación, socialización, y un aprendizaje significativo, por lo tanto analizamos que influyeron directamente en desarrollo de su conocimiento.

Lo que se logró con el proyecto y lo que dicen los autores:

“La participación de los individuos es una vida colectiva más rica, aumenta y contribuye al desarrollo mental de estos, totalmente de acuerdo a lo que plantea Vygotsky” (Wetsch, 1988, p.35-74). El desarrollo de las niñas y niños es posible por toda la comunidad educativa según los expertos ayudan a mejorar su nivel de coeficiencia, siendo la unidad fundamental el juego, interactivo.

“La inteligencia desde la perspectiva de Piaget desemboca en un equilibrio entre la asimilación y la acomodación; los niños imitan lo que imita el proceso” (Piaget, 1988, p.163) Es importante analizar la situación didáctica, la consecuencia de los objetivos y los recursos que se tuvieron al alcance, las estrategias metodológicas fueron sin duda las más importantes, los juegos lúdicos e interactivos, los problemas para resolver, experimentación, tuvieron relación con el entorno construyendo el aprendizaje, formando nuevos conocimientos, quitando los obstáculos para trabajar las matemáticas.

Los niños de cuarto, quinto y sexto también participaron, ya que es escuela multigrado, ellos eran parte de dicho proyecto porque no podían ser aislados, los niños de primero y segundo, querían salir a jugar y realizar las actividades, pero no pudieron por recibir clase con su profesora y no los dejaba ni asomarse a la ventana para ver lo que estaba aconteciendo. Todas las actividades fueron de agrado de ellos, como por ejemplo la búsqueda del tesoro, correr de un lado para otro buscando un tesoro y resolviendo los problemas con su mayor asombro encontrar un baúl con un tesoro de golosinas dentro, los juegos interactivos los

retaba a ser competidores, ya que ellos no querían darse por vencido y completar llegando a la meta satisfactoriamente.

Ellos lograban resolver y ayudaron a los que presentaban dificultades, como por ejemplo medir, cortar y resolver problemas, siendo ellos los que apoyaron directamente en su autoaprendizaje, a los que tenía inconvenientes en realizar sus tareas, los papás alegrías ya que vieron más acción en sus hijos al llevar trabajar realizados por ellos mismo, adquiriendo ellos mismos la responsabilidad. Otro de los resultados importantes fue que los niños compartieron y trabajaran con equidad de género y cooperación sin ningún conflicto, se organizaron para repartir los materiales, tiempo y turnos de espera para consultar algunas dificultades no comprendidas en las instrucciones, o en proceso de elaboración de materiales lúdicos.

Se pudo observar con uso de las Tablet, ya no quería estudiar otra materia que fuera matemática, exigiendo darles más tiempo, aun fuera sacrificar su receso y poder seguir resolviendo problemas de matemática.

Los niños poco a poco fueron perdiendo el miedo de preguntar, tomar el liderazgo y los líderes fueron apoyándolos y permitiendo el acceso de los más introvertidos, compartiendo sus conocimientos con los demás, construyendo liderazgo y personalidad, adquiriendo identidad a través de las experiencia en relación de su entorno social, sus cualidades y limitaciones, mejorar la conducta y hábitos, autorregulación de los estados emocionales, capacidades y autocontrol, formando ideas positivas, aceptando reglas, y trabajar en equipo.

La técnica de recolección de datos fue la observación y evaluación por medio de lista de cotejo, rubricas, escalas de rango, coevaluaciones, heteroevaluaciones, autoevaluaciones, de acuerdo a la planificación, observación y asesoramiento, con estrategias fáciles de aplicar y elaborar, los materiales lúdicos, viables para el desarrollo estratégico matemático de interés para las niñas y niños.

Al inicio algunos veían el juego como pérdida de tiempo en la escuela, las actividades tenían incertidumbres, miedo y más que fueran en el área de matemáticas, ya que eso todos lo han conocido de manera tradicional.

Rodríguez (2018) afirma:

Se evalúa lo ejecutado en cada una de las etapas programadas, permitiéndonos el aseguramiento desde el principio hasta el cierre a fin de ser minimizados las debilidades finales y fortalezas, se pueden agregar conclusiones de los resultados relacionados con las metas permitiendo partir de un estudio de datos y la observación del cumplimiento y reflexiona su huella. (p.234).

La evaluación fue muy importante la utilización de varias herramientas, para analizar el proceso tal y como se relaciona se puede reformar las debilidades, comparar los resultados con lo que esperaba como metas y objetivos dentro del Proyecto de Mejoramiento Educativo.

El juego permitió el acercamiento, descubriendo cosas que ya sabían y podían realizar, como por ejemplo el jugar una competencia de carro con las tabletas y que solo se movían si podían decir correctamente las tablas de multiplicar, o problemas básicos por niveles, despertando la curiosidad de explorar y competir contra los demás y el propio dispositivo.

Cabe resaltar la asistencia y apoyo de un niños al ayudar directamente hacer la limpieza a la computadora y reparación, ya que el manifestaba tener en su casa y conocían de algunos cables del CPU al monitor, teclas y los demás equipos con que se cuenta en el establecimiento, se valoró sus conocimientos y colaboración ellos mismos estaban trabajando junto con del docente, donde colocar los cables y que forma hacerlo, eso se dio un valor significativo, satisfacción y alegría por esas participaciones de gran ayuda.

Se logró evidenciar la participación, como ellos expresaron sus opiniones, emociones y sugerencias, tanto de los niños como de los demás docentes y del director, facilito la integración, al ver que los otros jugaban, los otros estudiantes

exigieron a los demás docentes hacer lo mismo, cambiando de cierta manera las actitudes de los demás compañeros docentes, se aceptó el plan de sostenibilidad y seguimiento en los demás grados y áreas que establece el CNB, agradeciéndoles la colaboración y participación en el cambio, como un nuevo reto que va ser perfeccionado durante cuatro años, no como prueba sino enfocado a mejorar la calidad educativa.

Debido a la pandemia de COVID 19, trae como consecuencia la suspensión de clases, medida de prevención del Ministerio de Educación, poniendo en evidencia la vulnerabilidad del proyecto, en un acontecimiento inesperado para todo el mundo sin descartar el propio municipio con casos positivos, esta crisis obligó a desarrollar una manera diferente a lo establecido y poder cumplir con el plan estratégico de mejoramiento educativo, al analizar detenidamente la solución fue recurrir al plan emergente, instrumento que permitió desarrollar el medio para concluir con el cierre de proyecto, de una manera digital y que llego a toda la comunidad educativa por medio de las redes sociales.

El éxito de un plan emergente para la adición a un trabajo dependerá en gran medida de la inclusión en las actividades preventivas generales de la organización y las políticas relacionadas así con el seguimiento a corto plazos modificados oportunos a un plan. (Moriano, 2019, p.149)

Como lo expreso Moriano, el plan emergente llego en auxilio secuencia del Proyecto de Mejoramiento educativo debido al cierre por prevención del virus, asegurando el cierre satisfactorio del proyecto, quizás ya no como se tenía planificado con una almuerzo en un centro turístico para socializar con padres de familia encargados, líderes comunitarios, docentes y niñas y niños de la EORM Aldea Los Altos, pero se pudo realizar de otra manera, llega hasta sus hogares por medio de los dispositivos móviles y aplicación de la tecnología por medio de un video ilustrativo para dar a conocer las fases de inicio, planificación, ejecución, monitoreo, evaluación y cierre del proyecto. Generalizando el proyecto de mejoramiento educativo con las siguientes metas alcanzadas:

Tabla No. 42 Metas alcanzadas en el Proyecto de Mejoramiento Educativo

1	Los niños participaron activamente, despertando su interés, motivación y desarrollando sus diferentes tipos de aprendizajes.
2	Existió interacción con toda la comunidad educativa,
3	Se mejoró el nivel de percepción y construcción de materiales dentro del salón de clases,
4	Se evidenció el cambio significativo de la conducta y concepto de las matemáticas por parte de los padres de familia, docentes y niños,
5	Se desarrolló actividades que permitieron el fortalecimiento afectivo y positivo en los niños,
6	(Fullan y Langworthy, 2013, p.174). Como lo expresó se involucró a toda la comunidad educativa, fomentando el cooperativismo, tecnología como herramienta, y medios de comunicación.
7	Las estrategias fueron adecuadas ya que los juegos, y la tecnología son un complemento que siempre van a motivar las necesidades de los estudiantes y sus diferentes tipos de personalidad,
8	Se comprobó que los juegos son una herramienta valiosa para que los niños logren asociar con la vida real y desarrollen su coherente intelectual,
9	El docente juega un papel muy importante y la responsabilidad de enseñar debe ser prioridad no solo con teoría ni información o desde el punto de vista oral, considera el contexto, la aptitudes, la comunicación la comprensión la flexibilidad las habilidades y talentos, los conocimientos previos, objetivos claros y precisos, que rompen con el tradicionalismo,
10	Adaptarse a las necesidades y dificultades que los niños tengan encontrando muchas formas de resolver sus problemas por sí mismo,
11	Actualizarse, tener voluntad de querer cambiar los paradigmas en la educación, facilitar el aprendizaje, trazar nuevas metas, como agentes del cambio con compromisos, responsabilidad, técnicas y nuevas metodologías,
12	Darle continuidad al proyecto en años venideros, en beneficio de las niñas y niños futuro de la comunidad y de nuestro País,
13	Comprensión de lo hermoso, útil y esencial que son las matemáticas,
14	Realización de un plan emergente y el plan de divulgación.
15	Realizar un cierre de forma diferente con efectividad al llegar a los hogares por medio de un video ilustrativo utilizando las plataformas de redes sociales como: whatsapp, Messenger.

Fuente: Elaboración propia.

CONCLUSIONES

La elaboración de juegos lúdicos en el salón de clases son la herramienta número uno, para adquirir y estimular con mayor facilidad el desarrollo de las competencias y capacidades intelectuales, motoras, afectivas y sociales, todo esto debe ser con responsabilidad, empeño disponibilidad de tiempo y planificar de manera que logre alcanzar las metas deseadas en las niñas y niños del establecimiento Educativo.

Al logra interactuar y estimular los intereses y necesidades de los estudiantes, adaptándolos al contexto a resolver sus problemas por ellos mismos a través de sus conocimientos previos, anécdotas, favorecen su aprendizaje significativo, reforzándolos con los nuevos conocimientos y retroalimentación, permitirán fortificar sus capacidades motoras y motrices en función una educación emocional y competencias tecnológicas, integral, causando un aprendizajes eficientes con sostenibilidad educativa.

Los juegos lúdico e interactivos, deben ser propicios, permanentes y transferibles en el área de matemáticas, se deben buscar métodos y técnicas adecuadas que permitan el interés y el entusiasmo matemáticas, seguimiento de reglas encontrar soluciones individuales o en equipo, que puedan comparar un acercamiento lúdico y amigable con la vida cotidiana, transmitida de manera intencional, donde piense, actúe y resuelvan y se relacione en un mundo cambiante.

El plan de sostenibilidad será la herramienta indispensable para prepararse en el regreso a las aulas, luego de la suspensión de clases por el Coronavirus.

PLAN DE SOSTENIBILIDAD

Asesor: Wilson Esteban Poncio Grijalva

Docente/Estudiante: Denis Obdulio Valdéz Ortega

Título del PME: Elaboración e implementación de juegos lúdicos e interactivos relacionados con la matemática para tercer grado primaria.

Entorno Educativo: Ciclo CEF

Establecimiento: Escuela Oficial Rural Mixta, Aldea Los altos, Pachalum, Quiché.

Período de ejecución: 2020- 2024

Actores involucrados: Docente, Director, niños, niñas, padres de familia y líderes comunitarios, CTA.

Justificación:

La sostenibilidad dentro del proyecto, garantiza la secuencia para los años venideros, permitiendo la observación y evaluación correcta, determinar los recursos existentes y aprovechar al máximo el potencial de los niños en su interacción con el entorno, comprender y facilitar sus necesidades, el propósito del plan se enfoca en garantizar que los alumnos y el centro educativo lograr desarrollar competencia y habilidades en el área de matemáticas, de manera que puedan ser transmitidos dentro y fuera del salón de clases.

Con experiencias vividas, despertar la creatividad y buscar soluciones positivas, que los docentes conciban con matemática lúdica y pensamiento lógico, que les

permita reflexionar aprovechando los recursos de enseñanza y que no solo cuestionemos el trabajo de otros, si no socializar y encontrarle sentido con una misma visión y misión, investigar innovar la enseñanza y aprendizaje, encaminando al desarrollo la participación de la tecnología dentro del salón de clases, permitir la oportunidad a los niños que a un no tienen esas herramientas tecnológica.

Conocer que hay nuevas alternativa didácticas que pretenden subsanar las deficiencias del pasado y presente, en el ámbito de matemáticas, se considera una durabilidad de cuatro años, tener la voluntad y responsabilidad de poder continuar las actividades en cada nivel y ser una escuela competitiva, con objetivos y metas desde el aula y el hogar, aprovechar al máximo los recursos con que cuentan, siendo este proyecto algo innovador interactivo y lúdico con competencia matemática, es un momento oportuno para dejar el cimiento, con acciones de cambiar y mejorar nuestro estilo de enseñanza y aprendizaje, clima de clase amigable y utilizar nuevas estrategias didácticas que respondan a las necesidades en todas las áreas que establece el CNB en la actualidad y garantizar la calidad educativa vigente del proyecto en marcha para la comunidad educativa de la Aldea Los Altos.

Actividades de sostenibilidad

Realizar un FODA con los docentes, padres de familia, niños, para evaluar los logros obtenidos e implementar nuevas planes de proyectos de mejoramiento y estrategias y evaluaciones.

Realizar bajo punto de acta, director, docentes y padres de familia, la responsabilidad, compromiso y comprensión de la importancia del juego lúdico dentro del salón de clases.

Diseñar mecanismo, secuencia y grados de dificultades según sus edad cronológicas de actividades lúdicas e interactivas.

Socializar y evaluar periódicamente el resultado de avances por cada nivel.

Darles mantenimiento uso y cuidado de la tecnología con que cuenta el establecimiento ya que es un recurso que no todas las escuelas poseen.

Compartir ideas y darles talleres periódicamente por las tardes a los docentes y director, para que puedan ellos implementar con sus estudiantes cambios innovadores.

Que sean de poca duración pero de calidad la teoría matemática para que el niño al otro día desee regresar a clase con el deseo de aprender algo nuevo de manera lúdica e interactiva.

Tomar en cuenta el interés y necesidades de las niñas y niños.

Seleccionar ambientes y lugares diferentes para estudiar.

Darle la oportunidad equitativamente a los estudiantes.

Desarrollar sus movimientos el desplazamiento sensorial, dinámica y estética.

Elegir nuevos juegos y adecuados a cada tema matemático.

El docente tenga en cuenta en que momento utilizarlos, según tipo de juego que desarrollaran y la estructura de la actividad lúdica.

Los juegos no serán momentos de distracción, si no actividades que estimulen competencias de desarrollo motriz, cognitivo, social, emocional.

Facilitarles conocimientos más prácticos, a través de la capacitación y actualizaciones del docente.

Tener siempre un plan emergente por cualquier circunstancia que ponga en peligro un proyecto.

Responsables:

Director, docentes, alumnos, padres de familia, C.T.A. Ministerio de Educación.

Objetivos

Objetivo General

Motivar a los docentes a darles continuidad y responsabilidad de enseñar actividades y ejercitación matemática por medio de los juegos lúdicos interactivos, donde los estudiantes sean los creadores de su propio aprendizaje.

Objetivos Específicos

Motivar a los docentes para darle seguimiento a los juegos lúdicos de manera interactiva con un enfoque integrador, con métodos basados en proyectos de manera heurístico, en todos los niveles para que desarrollen una mejor enseñanza-aprendizaje.

Romper los estereotipos y las ideas tradicionalistas de los padres y docentes en el uso esencial de material lúdico e interactivos implementado en matemáticas dentro de clases.

Asegurar el cumplimiento del plan de sostenibilidad, con los docentes que labores dentro del establecimiento.

Tabla No. 43 Esquema de metas del plan de sostenibilidad

ESQUEMA DE METAS
<p>Indicadores del diagnóstico:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Contexto, El proyecto fue seleccionado para los niños de tercer grado primaria de la Escuela Oficial Rural Mixta, aldea Los Altos, del municipio de Pachalum, Quiché, considerado, que la matemática se configure y vincule con los juegos y por medio de ellos sean capaces de ser conocidos y aceptadas con mayor facilidad por los niños y niñas, organizar la información, elaborar estrategias y recursos con que cuenten en el salón de clases, sus necesidades, expectativas del entorno en que ellos viven. 2. Desarrollo Humano, Las políticas de Gobierno, se creó programas de proceso que ampliaran la cobertura, con el fin de continuar su educación y que se aumente la matrícula estudiantil, debido a la emigración a los Estados Unidos de América, en los últimos años bajó considerablemente en la comunidad de la aldea Los Altos, por las condiciones sociales, culturales, económicas entre otras, es por ello que los componentes tiene que ver con el índice de esperanza de vida, para que pueda incrementarse la tasa de población estudiantil en la comunidad. 3. Educación, contribuir en el aprendizaje de la matemáticas y demás áreas a través de metodologías, prácticas y sencillas de manera inclusiva con pertinencia, permitiendo medir con claridad los resultados obtenidos con la aplicación de juegos lúdicos e interactivos ajustables, con el fin cambiar los indicadores de aprendizaje, comparar la características del contexto, como docentes evaluar la variaciones del proyecto de manera cualitativa y cuantitativa, su observación contribuirá un modelo a seguir y el rol que ellos deben adquirir para trabajar en equipo, con responsabilidad, establecer alianzas y tomar la iniciativa de lanzar nuevos retos y mejorar el aprendizaje de los niños y niñas en el Establecimiento. 4. Superación personal, las matemáticas serán siempre fundamentales para el desarrollo sostenible, intelectual de las niñas y niño, les ayudara a tener su propio

criterio, analizar, razonar ordenadamente, tener una mente positiva, preparada para su pensamiento crítico y enfrentar los desafíos de una sociedad cambiante. La tecnología y computación, dispositivos, serán las herramientas principales en su vida personal, laboral y social.

5. Desarrollo comunitario, el proceso de transformación social es fundamental de la vida de cada persona que habite en un comunidad, el impacto radica en el protagonismo de sus propios procesos de desarrollo a través de su trabajo, comunicación, dedicación, liderazgo positivo, participación, autonomía, independencia de manera integral.
6. Alumnos, como protagonistas de su propio aprendizaje por medio del método de proyectos de manera heurístico.
7. Salud, Permiten descubrir dentro de la comunidad y comprender como funciona la calidad en el sistema de salud y esto es relevante podemos identificar la población, su esperanza de vida, mortalidad, natalidad, la cantidad de personas que se enferman dentro de la comunidad y poder así determinar y difundir los conocimientos de salud preventiva, física y mental, que se puedan tomar medidas de prevención apropiadas para que no exista deserción en la educación.

Tras la fuerte crisis que vive el mundo entero y principalmente el municipio de Pachalum, deberán incorporarse hábitos más drásticos del cuidado personal, debido a la pandemia del coronavirus, buscar nuevas estrategias para mantener un clima de clase sano en todos los aspectos, con interacción social e integral.

8. Identificar e involucrar actores principales, indirectos y potenciales que participarán en la ejecución del PME.

Establecer lineamientos generales para la ejecución del PME.

Se ha descrito y analizado los factores de causas y efectos sobre los problemas en el área de matemáticas, en todos los niveles, que posibilitan el desarrollo de su pensamiento lógico, siendo una de las etapas más importantes de su vida, elaboración e implementación de juegos lúdicos relacionados con la matemática, para tercer grado Primaria de la EORM Aldea Los Altos, tendrá con fin un proceso de socialización, desarrollo y adquisición de aprendizaje en los niños, por medio de juegos.

A partir de análisis anterior se pone en consideración los lineamientos generales para la evaluación de calidad, organizando en el aula por grupos, coevaluaciones o autoevaluaciones, de manera que ellos socialicen y hagan consensos de un enfoque social conductista. Los lineamientos de enfoque se refiere a las condiciones indispensable y los recursos que se encuentren en el entorno, y considerado con el cronograma de actividades, se realicen y aseguren la calidad y cumplan con las características de ser interactivo, creador, imaginativo, integral, pertinente, participativo, flexible, dinámico, e innovador, que favorezca y el proceso y resultados de desempeño en su aprendizaje, sea eficaz logrando el desarrollo satisfactorio y que cumpla con los lineamientos del Proyecto de Mejoramiento Educativo.

9. Organizar reuniones con los distintos actores del proyecto.
Las organizaciones garantizan una buena comunicación entre directores, maestros, padres de familia, vecinos y líderes comunitarios, también favorecen el proceso de aprendizaje de las niñas y niños del establecimiento educativo, para lograr este tipo de reunión se tiene contemplado desde el primer día de clases como apertura de cada ciclo y darle continuidad durante el mes de enero a abril, para consolidar las buenas relaciones humanas, para favorecer los resultados académicos de los estudiantes, las reuniones serán el puente entre el hogar y la escuela, y en cumplimiento a las reuniones que se deben reportar en sistema de registros SIRE,

como parte del proceso de aprendizaje y fortalecer el desempeño a lo largo de cada etapa de desarrollo y formación de las niñas y niños de la EORM Aldea Los Altos.

¿De qué forma se ejecutaran las reuniones?

Se tiene contemplado dentro de la planificación optimizar el tiempo y darles el seguimiento de plan de sostenibilidad, se tratara las reuniones con la guía “La transformación esta en mí” para los padres de familia y para los niños “YO DECIDO” de esta forma será más fácil captar la atención y motivación de todos, no se va improvisar y se tratara de mantener el interés, se realizara una solicitud para que llegue a impartirles una charla motivacional con licenciados en psicología, motivando a las familias en lo educativo, familiar, cultural y social, cumpliendo con los objetivos pedagógicos que requiere la comunidad educativa.

Permitiendo el avance y erradicar los prejuicios de la matemática entro otros, para que comprendan que no será solo un juego en el salón de clase, siendo específicos al presentarles el proyecto, se trabajara bajo un cronograma de actividades donde se aprovechara el tiempo ideal, que garantice la mayor concentración según su edad cronológica, para no perder el enfoque y tocar solo los temas planificados, esto permitirá cumplir con los objetivos que se tengan del proyecto de mejoramiento educativo.

Es importante las reunión para socializar en conjunto utilizando la técnica no documentada, para saber lo que ellos piensan de las actividades del área de matemáticas, favoreciendo la participación activa de los de las niñas y niños, las reuniones permitirán resolver dudas, cambiar la forma de pensar y actuar, por ultimo evaluarlas para mejorar, reforzar los valores y autoestima, que garantice un éxito vital para el aprendizaje significativo de los estudiantes.

No.	METAS	Logro/Impacto
1	Logra que los padres de familia se involucren periódicamente, integrando la matemática en su lenguaje natural y sean responsables de la educación de sus hijos en un 95%.	
2	Conseguir en un 99% la participación y compromiso de la comunidad educativa.	
3	Investigar y usar en un 90% las apps, y que tipos juegos educativos lúdicos deben implementarse de manera correcta, ya que los niños les gustan la tecnología y pueden aprender de ella de manera divertida en la clase donde despierten el interés, adquiriendo habilidades, conceptos matemáticos y resolución de problemas.	
4	Seguir la planificación en orden cronológico al 100%.	
5	Implicar a las niñas y niños el interés y una base solidad, en un 99% para que sean capaces de estructurar sus ideas, pensamientos y competencias de desarrollo intelectual y físico por medio del método de proyectos, método heurístico, método inductivo, método de juego, método de solución de problemas.	
6	Motivar a los estudiantes a ser líderes, operar cualquier dispositivo, organizar y colaborar dentro del salón de clases, de manera interactiva con sus demás compañeros en un 99%	
7	Optimizar el tiempo en todas las actividades de matemática a un 100% como herramienta que permitirá abordar una gran variedad de	

	situaciones, dando respuestas a las preguntas dadas durante su recorrido académico, personal y profesional.	
8	Consensuar experiencias vividas en un 80% con la comunidad educativa.	
9	Aceptar la diversidad cultural, tecnológica, lúdica y las nuevas metodologías, asertivas y educativas en un 85% que apoyan de una manera significativa el aprendizaje de los niños.	
10	Darle seguimientos en un 100% a los demás grados y secciones el aprendizaje de manera lúdica e interactiva en área de matemáticas.	
11	Facilitar la enseñanza y aprendizaje de los niños y niñas en 99% en el área de matemáticas implementados con juegos lúdicos e interactivos como un desafío, con estrategias para resolver problemas y tomar decisiones que se presentan de la vida cotidiana.	
12	Comprender y proceder en un 95% distinta formas de expresión matemática incorporadas al lenguaje y el modo de argumentación habitual que se adapte a sus necesidades y recursos.	
13	Determinar el contexto y las necesidades de los estudiantes y despertando 99% la creatividad y el sentido crítico a un nivel más amplio, orientado al desarrollo de habilidades matemáticas.	
14	Que los niños sean constructores de su propio aprendizaje de manera significativa en un 99%.	
15	Diseñar y utilizar en un 95% las rutas de aprendizaje adecuadamente dentro de la planificación integradora.	
16	Utilizar nuevos métodos de evaluación en un 99%, como herramientas para fortalecer las debilidades de los estudiantes.	
17	Cambiar el negativismo en un 99% y prejuicios de los niños en el área de matemáticas, al estimular su responsabilidad, concentración, acción que mejoren su autoestima. Utilizar diferentes espacios físicos dentro y fuera del salón de clases.	
18	Diseñar normas y reglamentos de utilización del equipo de tecnología con que cuenta el establecimiento en 100%.	
19	Socializar en un 98% las fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas con los niños y niñas.	
20	Motivar los niños a ser perseverantes y tener la voluntad de deseo de alcanzar sus sueños en 100%.	
21	Gestionar en 80% con la comunidad educativa, equipo tecnológico más sofisticado para el establecimiento.	
22	Apoyo en un 90% a los padres de familia con personas capacitadas en psicología para la orientación correcta para el bienestar familiar.	
23	Elaborar un material de apoyo para el área de matemáticas para preprimaria y primaria.	
24	Actualización, asistir a talleres y capacitación a los docentes.	

25	Integración de áreas con juegos lúdicos en matemáticas y actividades interactivas.	
26	Buscar en un 99% mecanismos de cuidado, prevención e higiene para los niños y niñas, por la pandemia del COVID 19. Tener planificado un plan, ante pandemias, desastres naturales o sociales, así como planes emergentes.	

Cronograma de actividades

Tabla No. 44 Cronograma de actividades del plan de sostenibilidad

No.	Actividades	Responsable	AÑO 2020-2024											
			Noviembre	Enero	Febrero	marzo	Abril	Mayo	Junio	julio	Agosto	Septiembre	Octubre	
1	Socializar el proyecto con el director y los docentes y padres de familia del centro educativo.	Director												
2	Actualización del cronograma de actividades del proyecto de mejoramiento educativo, incluyendo sugerencias del personal docente.	Director												
3	Solicitar a las empresas privadas, actualización y reparación computadoras	Director y docentes												
No.	Actividades	Responsible	AÑO 2020-2024											

	Actividades	Responsable	AÑO 2020-2024										
			Enero	Febrero	marzo	Abril	Mayo	Junio	julio	agosto	septiembre	Octubre	
1	Realizar evaluaciones por medio de técnicas de evaluación como ejemplo una rúbrica el avance de los estudiantes	Director											
2	Realizar reunión con padres de familia para informarle el avance de sus hijos.	Director y docentes											
3	Análisis de los resultados obtenidos en capacidades, creatividad y estrategias con los docentes y alumnos.	Director, docentes y padres de familia.											
4	Tener siempre previsto un plan emergente												

Fuente: Elaboración propia

Recursos: Humanos

Director, docentes, alumnos, padres de familia del Establecimiento Educativo.

Materiales: Tecnológicos, bibliográficos, materiales reutilizables del entorno, mobiliario, hojas, hojas de colores, fommy, tijeras, pegamento, fotocopias.

REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA

- Gascón, J. (Consulta: noviembre de 2019). *La miseria del “generalísimo pedagógico” ante el problema de la formación del profesorado*.
- Losada, A. V. (2015). *Familia y Psicología*. Buenos Aires Argentina: Editorial Dunkn.
- Boza, J. M. (Año 2010). *Educación investigaion y desarrollo Social*. Madris España: Editorial Narcea S.A.
- Cea, C. M. (2012). *Convergencia Educativa y diversidad cultural desde las aulas universitarias Multiculturales de segunda lenguas hacia la competencia intercultural*. Salamanca España: (Vol. colección vitor 307).
- Ardila, R. (2011). *Psicología del Aprendizaje, editorial siglo Veintiuno*. Mexico D.F. Vigésimoquinta Edición.
- Rubio, S. Y. (1996). *El desafío de la educación Socia*. Universidad de Castilla: Editorial La Mancha.
- Frank C. Miller. (2005). *El cambio cultural como toma de decisiones*. Centro Investigación, Costa Rica: Editorial Ethnology.
- Palt, E. (2012). *Los estratos del tiempo: estudios sobre la historia*. Buenos Aires Argentina: Impreso en Novagrafik S.L. Edición Paidos.
- Mendoza, T. M. (2020). *Factores determinantes del comportamiento de ciudadanía organizacional su relación con el entono sociocultural organizacional y los atributos de la personalidad*.
- Rodríguez, V. M. (2006). *Las nuevas tecnologías aplicadas a la educación*. Editorial Servicios de Publicaciones de la Universidad de Cádiz.
- Alcocer, M. L. (2002). *Nuevas Tecnologías para futuros docente*. Cuenca, Edición Universidad de Castilla: La Mancha.
- Airoldi, F. C. M. Á. (2013). *Cambio Linguistico y Normatividad*. México: Impreso Almadía.

- Mella, M. (2012). *Elementos de Ciencia Política*. Santiago Chile, Editorial RIL Editores.
- Emmerich, V. A. O. G. E. (2007). *Tratado de ciencia Política*. México: Editorial Anthopos.
- Rojas, N. N. P. C. (2007). *Fundamento y política para formación docente*. Perú: Impreso en Editorial USAT.
- Berrocoso, J. V. (2014). *Políticas Educativas para la Integración de las tic en el sistema educatvio. el caso de extremadura*. Madrid España: Editorial Dkinson.
- Escobedo, A. A. (2013). *Legislación Básica Educativa*. Guatemala: Impreso Centro de Impresiones Graficas CIMGRA.
- Byung Chul Han. (2016). *Sobre el Poder*. Barcena: Herder Editorial S.L.
- Medina, R. A. D. (2014). *Fronteras en la investigación de la didáctic*. Madrid: Editorial digital.
- Ortiz, J. M. (2018). *Tecnologías en entornos educativos*. Madrid España: Impreso en Cimapress, EDITORIAL Paraninfo S.A.
- Paniagua, C. G. (2015). *Principales escuelas del pensamiento administrativo*. Costa Rica: Editorial Universidad Estatal a Distancia.
- Vilar, B. (2016). *Las Siete nuevas herramientas para la mejora de la Calidad*. Confemental Madrid: Editorial Fundación.
- Hijós, A. Q. (2020). *Teorías educativas sobre la tecnología, juegos y recursos en didáctica de la educación infantil*. Zaragoza España: Editorial UNE.
- Nolasco, J. E. (2016). *El don excelente y la presa excelente*. Mexico: Editorial Palibrio.
- Franco, R. (2015). *Organización Empresarial y de Recursos Humanos*. Editorial Elearning S.L.
- Fernández, A. R. (Barcelona 2014). *Psicología de las organizaciones*. España: Cuarta Edición, Impreso Graficas Rey SL.
- Gore, D. D. (2006). *Aprendizaje y Organización una Lectura Educativa de Teorías de la Organización*. Bueno Aires: Editorial Granica S.A.
- Vetura. J. (2009). *Analisis etrategico de la empresa*. Madrid España: Impreso en CLM.
- Canton, J. (2014). *Analisis estratégico de negocios*. México: Editorial Hiriyappa.B.

- Serrano, G. P. (2016). *Diseño de proyectos Sociales Aplicaciones Prácticas para su Planificación Gestión y Evaluación*. Madrid España: Editorial Narcea S.A. .
- Trujillo, R. R. (2018). *Planificación estratégica*. España: ESIC Editorial.
- López, M. R. (2016). *Transformación de la función Administrativa*. Mexico: Tercer Edición, Editorial Patrial S.A.
- Marcel Planella, L. U. (2009). *Accion social estratégica*. México: Editorial empresarial S.L.
- Alonso, J. M. (2017). *Manual para elaborar proyectos educativos escolares*, Barcelona España: Tercer Edición, Editorial Francesc Carbonell.
- Álvarez I.G. (2004). *Planificación y Desarrollo de Proyectos Sociales y Educativos*. México: Editorial Linusa S.A.
- Castro, L. J. (2018). *Plan de Sostenibilidad de Ciudades*. México: Primera Edición, Editorial Ciencia Universitaria.
- Cea, C. M. (2017). *Convergencia Educativa y diversidad Cultural*, Edición Universidad de Salamanca.
- Navarro, L. R. (2018). *Gestión estratégica de la Calidad en Proyectos*. Madrid España: Editorial Santos S.A. Impreso en Edigrafos.
- Instituto Técnico de Capacitación y Productividad Intecap. (s.f.). *elaboración de proyectos de inversión administrador de pequeñas empresas*. Ciudad de Guatemala: Código MT.3.11.8.400292/17 .
- Zacarías Torres, H. T. (2014). *Administración de los Proyectos*. México: Editorial Patria S.A.
- Rodríguez A. (2018). *Formación y Evaluación de Proyectos de Inversión, una Propuesta Metodológica*. México: Caligrama Editorial.
- Morduchowicz. A. (2006). *Los Indicadores Educativos y las Dimensiones que lo Integran*. Buenos Aires: IIPE UNESCO, (<http://www.iipebuenosaires.org.ar>).
- García, R. M. (2014). *Las actitudes de los estudiantes hacia una universidad como indicador de calidad*. España: Editorial Sanz
- Baumgarten. J. P. (2016). *Metas Secretos y Técnicas para alcanzar tus sueños y metas*, Bebelcube: books.
- Moriano J. L. G. T. (2019). *Psicosociología Aplicada a la Prevención de Riesgos Laborales*. Madrid: Editorial Sanz y Torres S.L.

Próspera, M. d. (2019). *Yo Decido modulo del estudiante*, Jonn C. Maxwell, cuarto grado nivel primario.

Jonn C. Maxwell, M. d. (2016). *La transformación está en mí, entrenando liderazgo transformacional*.

Wetsch J. (1988), "*Vigotsky y la forma social de la mente*", Paidos, Barcelona

Jean Piaget. (1988) "*Piaget en el aula*". Autores Varios. Cuaderno de Psicología No. 163.

ANEXOS



Universidad de San Carlos de Guatemala –USAC–
Escuela de Formación de Profesores de Enseñanza Media –EFPEM–
Programa Académico de Desarrollo Profesional Docente –PADEP/D–
Curso: Proceso de Análisis Situacional en los PME
Facilitador: Lic. Wilson Esteban Pardo Criollo



Pachalum, Quiché 8 de julio de 2019

Profa. Noli Sarahi Soto Valdez
Director Escuela Oficial Rural Mixta
Aldea Los Altos 14-21-0763-43

Distinguido Profesora respetuosamente me dirijo a su persona, deseándole éxitos en sus labores diarias.

El motivo de la presente es para manifestarle que soy maestro-estudiante de la Carrera de Licenciatura en **Educación Primaria con Énfasis en Educación Bilingüe Intercultural**, de la **Universidad de San Carlos de Guatemala –USAC–/Escuela de Formación de Profesores de Enseñanza Media –EFPEM–/Programa Académico de Desarrollo Profesional Docente –PADEP/D–** con sede en el municipio de Pachalum, departamento de Quiché, y para culminar mis estudios es requisito indispensable planificar y ejecutar un **Proyecto de Mejoramiento de Educativo** en un centro educativo del nivel primario, a desarrollarse en la fechas del 2 de noviembre 2019 a 9 de mayo de 2020.

En virtud de lo expuesto anteriormente, **SOLICITO** a usted la autorización correspondiente a efecto que en calidad de estudiante de dicha carrera, pueda ejecutar mi **Proyecto de Mejoramiento de Educativo** en el establecimiento que usted dignamente representa.

Por su consideración a la presente, quedo de usted altamente agradecido.

F. Denis Obdulio Valdéz Ortega
Maestro- estudiante
Tel. 59979431

Pachalum, Quiché.
8 de julio de 2019.


Prof. Denis Obdulio Valdez Ortega
Docente multigrado de la EORM Aldea Los Altos

Respetuosamente me dirijo a su persona, deseándole éxitos en sus labores diarias.

El motivo de la presente es para manifestarle que el maestro-estudiante: Denis Obdulio Valdez Ortega, actualmente estudia la Carrera de Licenciatura en **Educación Primaria con Énfasis en Educación Bilingüe Intercultural**, de la **Universidad de San Carlos de Guatemala –USAC-** /Escuela de Formación de **Profesores de Enseñanza Media –EFPEM-/Programa Académico de Desarrollo Profesional Docente -PADEP/D-** con sede en el municipio de Pachalum, -departamento de Quiché, y para su conocimiento se **AUTORIZA** en realizar su planificación y ejecución de su **Proyecto de Mejoramiento de Educativo** en el centro educativo de la Escuela Oficial Rural Mixta Aldea Los Altos, del nivel primario, a desarrollarse en la fechas del 2 de noviembre 2019 a 9 de mayo de 2020.

Por su consideración a la presente, queda usted enterado de la autorización.

Atentamente.

F. 
Profa. Neli Sarahi Soto Valdez
Director EORM Aldea Los Altos
 14-21-0763-43
 Pachalum, Quiché.



RESOLUCIÓN PARA REALIZAR PROYECTO MEJORAMIENTO EDUCATIVO



EN LA ESCUELA OFICIAL RURAL MIXTA ALDEA LOS ALTOS, DEL MUNICIPIO DE PACHALUM, DEL DEPARTAMENTO DE QUICHÉ, A QUINCE DÍAS DEL MES DE JULIO DEL AÑO DOS MIL DIECINUEVE.

RESOLUCIÓN No. 01-2019

CONSIDERANDO:

Que es competencia de esta Escuela Oficial Rural Mixta Aldea Los Altos, velar por la ejecución de diferentes programas y modalidades que se desarrollan en diversas secciones o grados del establecimiento, desde la presentación de Proyectos Educativos, Práctica Docente Supervisada, Planificaciones, Metodologías y Proyecciones Sociales y Comunitarias.

CONSIDERANDO:

Que el Ministerio de Educación, ente rector del proceso educativo del país, faculta a las direcciones del establecimiento, tomar decisiones para resolver peticiones sobre acciones que tiendan a mejorar y completar los procesos que se desarrollan en los diferentes centros educativos de todos los niveles.

CONSIDERANDO:

Que se tiene a la vista la solicitud redactada por el profesor Denis Obdulio Vaidez Ortega, docente con grado de la Escuela Oficial Rural Mixta Aldea Los Altos, de este municipio, en la cual solicita autorización para planificar y ejecutar un Proyecto de Mejoramiento Educativo en la Escuela Oficial Rural Mixta Aldea Los Altos, municipio de Pachalum, departamento Quiché; el cual se desarrollará en fechas del 02 de noviembre 2019 a 9 de mayo de 2020.

POR TANTO:

Hecho el análisis que corresponde y en apego a la Constitución Política de la República de Guatemala en sus artículos 71 y 72, Ley de Educación Nacional, decreto Legislativo No. 12 91 título III capítulo I, artículo 33 inciso "q", Esta Dirección del Centro Educativo, en fundamento a los considerados y en base a la facultad que la ley otorga.

www.mineduc.gub.gu

Ministerio de Educación
Dirección del Centro Educativo

www.mineduc.gub.gu



RESUELVE:

AUTORIZAR: Al profesor Denis Obdulio Valdez Ortega, para que planifique y ejecute el Proyecto de Mejoramiento Educativo que se desarrollará en fechas del 02 de noviembre 2019 a 9 de mayo de 2020 en la Escuela Oficial Rural Mixta Aldea Los Altos, municipio de Pachalum, departamento de Quiché, establecimiento en donde está presupuestada y labora actualmente el docente.

El contenido de esta resolución, surte efectos a partir de la fecha indicada.
COMUNIQUESE.

Profa. Neli Sarahi Soto Valdez
Director EORM Aldea Los Altos
14-21-0763-43
Pachalum, Quiché.



c.c. archivo



SOLICITUD DE APOORTE ECONÓMICO DEL PRESUPUESTO DEL PROYECTO DE MEJORAMIENTO EDUCATIVO



Universidad de San Carlos de Guatemala –USAC–
Escuela de Formación de Profesores de Enseñanza Media –EFPEM–
Programa Académico de Desarrollo Profesional Docente –PADEP/D–

Pachalum, Quiché, 11 de noviembre de 2019


Dr. Oliver Fliu Valdez Ortega
Director de la Clínica Jimena

Distinguido doctor respetuosamente me dirijo a su persona, deseándole éxitos en sus labores diarias.

El motivo de la presente es para manifestarle que soy maestro-estudiante de la Carrera de Licenciatura en Educación Primaria con Énfasis en Educación Bilingüe Intercultural, de la Universidad de San Carlos de Guatemala –USAC– /Escuela de Formación de Profesores de Enseñanza Media –EFPEM–/Programa Académico de Desarrollo Profesional Docente –PADEP/D– con sede en el municipio de Pachalum, departamento de Quiché, y para culminar mis estudios es requisito indispensable planificar y ejecutar un Proyecto de Mejoramiento de Educativo en la Escuela Oficial Rural Mixta Aldea Los Altos.

En virtud de lo expuesto anteriormente, SOLICITO a usted la colaboración económica para cubrir parte de los gastos del presupuesto de dicho proyecto, fondos que se utilizarán en beneficio de mejorar la calidad educativa en dicha comunidad.

Por su consideración a la presente, quedo de usted altamente agradecido.

F. 
Denis Obdulio Valdéz Ortega
Maestro- estudianta
Tel. 599/5431





USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala



Escuela de Formación de Profesores de Enseñanza Media
Unidad de Investigación y
Departamento de Estudios de Postgrado

Guatemala 20 de noviembre de 2020

Licenciado

Alvaro Marcelo Lara Miranda

Secretario Académico de la EFPEM-USAC

Estimado Licenciado Lara:

Con un atento saludo, a la vez le informo que luego de trabajar con el estudiante Denis Obdulio Valdéz Ortega, carné: 200276129, las mejoras a su informe final del proyecto de mejoramiento educativo, derivadas del examen privado de la carrera de Licenciatura en Educación Primaria Intercultural con Énfasis en Educación Bilingüe, brindo mi aprobación a su trabajo titulado: Elaboración e implementación de juegos lúdicos e interactivos relacionados con la matemática, para tercer grado de Primaria.

Por lo anterior considero que el trabajo puede continuar el proceso final para **Examen Público**.

Atentamente,

LICENCIADO
Wilson Esteban Poncio Grijalva
Colegiado. 26,275

Lic. Wilson Esteban Poncio Grijalva

Asesor de Proyectos

Colegiado Activo 26, 275

C.c. Archivo

APÉNDICE

Unas planificaciones de diferentes fases realizadas en el Proyecto de Mejoramiento Educativo

Escuela Oficial Rural Mixta, Aldea Los Altos, Pachalum, Quiché							
PARTE INFORMATIVA							
Nombre del Establecimiento :		E.O.R.M. Aldea Los Altos		Municipio: Pachalum			
Grado:	3ro.	Sección:	A	Departamento:	Quiché	Nivel:	Primario
Nombre del Docente:		Denis Obdulio Valdez Ortega		Nombre del director:		Neli Sarahi Soto Valdez	
Actividad:	Actividades motivacionales, con juegos lúdicos e interactivos.			Area:	Matemáticas		
Competencia	Indicador de logro	Contenido	Actividades de aprendizaje	Actividades de evaluación	Recursos		
Aplica nuevos conocimientos a partir de nuevos modelos de la ciencia y la cultura.	1.1. Elabora instrucciones para orientar a compañeros y compañeras en la realización de juegos que impliquen seguimientos de patrones o desplazamientos.	1.1.1. Seguimiento de instrucciones para realización de juegos que impliquen seguimientos de patrones o desplazamientos.	<ul style="list-style-type: none"> • Organización de grupos de trabajo. Asignación de material didáctico y tecnológico. Asignación de grupos por colores. 	Técnica 6-3-5 Formar equipos de 6 participantes, aportar 3 ideas de la importancia de la matemática y el juego lúdico, socializarlo cada 5 minutos durante 45 minutos.	Globos, marcadores, hojas de papel bond, Computadoras, Tablet.		

FECHA: Aldea Los Altos, 17 de enero de 2020

Escuela Oficial Rural Mixta, Aldea Los Altos, Pachalum, Quiché									
PARTE INFORMATIVA									
Nombre del Establecimiento :		E.O.R.M. Aldea Los Altos		Municipio:		Pachalum			
Grado:	3ro	Sección:	A	Departamento:	Quiché	Nivel:	Primario	Area:	Matemáticas
Nombre del Docente:		Denis Obdulio Valdez Ortega			Nombre del director:			Neli Sarahi Soto Valdez	
Actividad:	Desafiar a los estudiantes por medio de la motivación de investigar, experimentar y desarrollar habilidades por medio de los juegos interactivos en línea o descargados.								
Competencia	Indicador de logro	Contenido	Actividades de aprendizaje	Actividades de evaluación	Recursos				
Aplica nuevos conocimientos a partir de nuevos modelos de la ciencia y la cultura.	1.1. Elabora instrucciones para orientar a compañeros y compañeras en la realización de juegos que impliquen seguimientos de patrones o desplazamientos. 1.2. 5.2. Aplica diferentes operaciones y estrategias en la solución de problemas.	1.1.1. Seguimiento de instrucciones para realización de juegos que impliquen seguimientos de patrones o desplazamientos. 5.3.2. Predicción de eventos, sucesos o problemas basándose en la información y observación de su contexto.	Por medio de equipo de trabajo encontrar los líderes que puedan orientar a los demás estudiantes que tengan dificultades durante el proceso de actividades lúdicas.	Registrar por medio de una lista de cotejo, las actividades programadas para desafiar a los estudiantes. Canto "Sabia que tiene un lugar"	Humanos marcadores, hojas de papel bond, Computadoras, Tablet. celulares Internet Energía eléctrica				

FECHA:Aldea Los Altos, 21 de febrero de 2020

- a. Cono b. cuadrado c. prisma d. triangulo

5. ¿Qué número se obtiene al sumar: $900 + 50 + 2$

- a. 900,502 b. 90,052 c. 9,052 d. 952

b. ¿Cuál es el valor relativo del **3** en el siguiente número **45,839**?

- a. 3 b. 30 c. 300 d. 3,000

c. ¿Cuál es la intersección de los conjuntos Z y V? z \cap v

Z={Cristofer, Fernanda, Dayris, Merelyn}

V= {Denis, Fernanda, Cristofer}

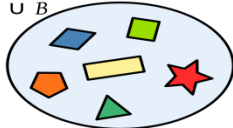
- a. {Fernanda, Cristofer} b. {Cristofer, Paula, Merelyn}
- c. {Denis, Dayris} d. {}

d. ¿Cómo se le llama a este conjunto?

A = { , , ,  }

B = { , ,  }

A \cup B



- a. Intersección de conjunto b. Conjunto equivalente c. Unión de conjunto
- d. conjunto vacío

e. 2 unidades de mil, 5 centenas, 3 decenas y 8 unidades se escribe:

- a. 2,538 b. 12, 538 c. 8,352 d. 835

f. Reste **6,000**
- **277**

- a. 55,723 b. 5, 833 c. 6,277 d. 5, 723

g. Multiplique 1,892
X 315

- a. 595,000 b. 595,980 c. 596,980 d. 597,980

h. Tengo 36 panes para repartirlo entre 6 niños de tercer grado. ¿Cuántos panes le toca a cada niño?

- a. 5 b. 4 c. 36 d. 6

i. Encuentre el valor $\frac{20}{4} + 7 \times (9 - 6) =$

- a. 46 b. 40 c. 33 d. 56



j. Fracción

- a. $\frac{3}{4}$ b. $\frac{4}{9}$ c. $\frac{9}{4}$ d. $\frac{5}{4}$

k. Ha estado lloviendo muy fuerte en los últimos 3 días. En las noticias dijeron que la lluvia continuará 48 horas más. ¿Cuántas horas de lluvia habrán transcurrido?

- a. 48 horas b. 72 horas c. 100 horas d. 120 horas

l. Toda mi escolaridad desde primer grado hasta tercero básico tomará 9 años. Si inicié a los 7 años en primero. ¿Cuántos años tendré al llegar a tercero básico?

- a. 12 años b. 14 años c. 15 años d. 16 años

m. En una escuela repartieron 1 vaso de leche a cada uno de nuestros compañeros de clase cada vaso tiene 250 mililitros. En total somos 20 estudiantes. ¿Cuántos litros de leche se repartieron en total?

- a. 4 litros b. 5 litros c. 6 litros d. 7 litros

n. Si un kilómetro tiene 1,000 metros. ¿Cuántos metros habrá en 10 kilómetros?

- a. 1,000 m b. 10,000 m c. 100,000 m d. 1,000,000 m

o. ¿Qué distancia es mayor?

- a. 88 mm b. 8.8 cm c. 8.80 m d. 0.00088 km

p. Tengo cinco pescados y se me ahoga uno ¿Cuántos pescados me quedan?

- a. Uno b. cinco c. 4 d. Todas son correctas

q. Pronto será la elección de reina en la escuela, Alonso preguntó a

sus compañeros durante el recreo que candidata era la preferida y anotó la respuesta en la siguiente tabla. ¿Quién es más probable que gane?

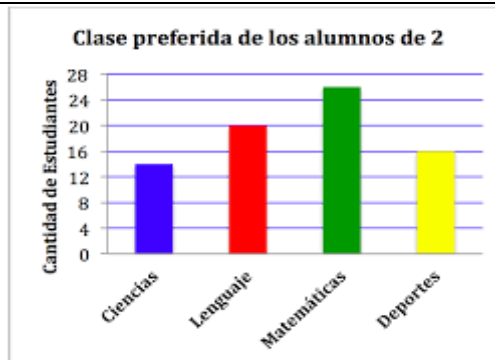
Reina del escuela Los Altos	
Candidata	Estudiantes
María Fernanda	2
Anita	13
Lucía	22
Susana	14

- a. Lucía b. Anita c. María Fernanda d. Susana

- r. En la escuela los Altos hay 155 estudiantes en total; hay 75 estudiantes en el comité de orden y limpieza, 55 estudiantes están en el comité de actividades culturales y 20 más en mobiliario. ¿Cuántos alumnos de la escuela no participaron en ningún comité?
a. 130 alumnos b. 75 alumnos c. 45 alumnos d. 5 alumnos

- s. Si viajo de la Aldea Los Alto a San Juan Sacatepéquez demoro aproximadamente 75 minutos. ¿Cuántas horas serán?
a. 1:00 b. 1:10 c. 1:15 d. 1:30

- t. En la bolsa de mi pantalón metí: 2 fichas verdes, 5 fichas azules, 3 fichas amarillas y 8 fichas rojas. Si meto la mano saco una de la bolsa. ¿Qué color de ficha es más probable que saque?
a. Verde b. azul c. amarilla d. roja



- u. Juanito preguntó a todos sus compañeros de clases cuál era su materia favorita y mostro la tabla anterior. ¿Cuántos estudiantes pregunto Juanito y que materia es la favorita?
a. 72 estudiante b. 76 estudiantes c. 70 estudiantes d. 80 estudiantes
a. Ciencias b. Comunicación c Matemáticas d Física



**Escuela Oficial Rural Mixta
Aldea Los Altos, Pachalum, Quiché**

Lista de Cotejo para evaluar docente

SEDE: Escuela Oficial Urbana Mixta Aldea Los Altos **.MUNICIPIO:** Pachalum

.DEPARTAMENTO: Quiché **.FECHA:** 08/01/2020 **Docentes y director**

MATERIA: Matemáticas **.JORNADA:** Matutina **SECCIÓN:** "A".

DOCENTE: Denis Obdulio Valdez Ortega **DIRECTOR:** Neli Sarahi Soto Valdez

NOMBRE DEL DOCENTE _____

No.	Aspectos a evaluar	Siempre	Casi siempre	A veces	Casi nunca	Nunca
1	Planifica, prepara actividades lúdicas e interactivas y evalúa las actividades en clase.					
2	Utiliza material educativo, por los mismos estudiantes construyan en clase.					
3	Participa en las actividades y juegos con las niñas y niños, más en área de matemáticas.					
4	Mantiene al equipo motivado y un clima de clase afectivo y agradable.					
5	Explica adecuadamente las reglas, orienta y controla las actividades lúdicas programadas.					
6	Facilita situaciones de aprendizaje adecuadas a su contexto.					
7	Se ha actualizado en los últimos 5 años					
8	Puede hacer uso de la computadora y utilizar sus programas y herramientas, durante sus proceso de enseñanza y aprendizaje					
9	Ha utilizado juegos interactivos, para el aprendizaje de sus alumnos.					
10	Solicita ayuda cuando no entiende cómo resolver un problema.					



Escuela Oficial Rural Mixta
Aldea Los Altos, Pachalum, Quiché

Lista de cotejo ejecución

SEDE: Escuela Oficial Urbana Mixta Aldea Los Altos .**MUNICIPIO:**Pachalum

DEPARTAMENTO: Quiché.**FECHA:** 15/01/2020

MATERIA:Matematicas .**JORNADA:** Matutina **SECCIÓN:** "A".**Grado:** Tercero
primaria

DOCENTE: Denis Obdulio Valdez Ortega **DIRECTOR:** NeliSarahi Soto Valdez

No.	Aspectos a evaluar	Valor 2 pts.	Punteo 10 pts.
1	Identifica las partes de la computadora		
2	Enciende y apaga correctamente		
3	Utiliza el mouse con destreza		
4	Conoce las partes de teclado y escribe		
5	Abre los programas correctamente		
Punteo obtenido		Total	



**Escuela Oficial Rural Mixta
Aldea Los Altos, Pachalum, Quiché**

Lista de Cotejo de lanzamiento de actividades

SEDE: Escuela Oficial Urbana Mixta Aldea Los Altos **MUNICIPIO:** Pachalum

DEPARTAMENTO: Quiché. **FECHA:** 16/01/2020 **Grado:** Tercero

MATERIA: Matemáticas **JORNADA:** Matutina **SECCIÓN:** "A".

DOCENTE: Denis Obdulio Valdez Ortega **DIRECTOR:** Neli Sarahi Soto Valdez

NOMBRE DEL/A ESTUDIANTE _____

No	Aspectos a evaluar	Siempre	Casi siempre	A veces	Casi nunca	Nunca
1	Participa activamente en los juegos propuestos					
2	Comprende las instrucciones y reglas del juego					
3	Cumple las normas establecidas para llevarlo a cabo.					
4	Utiliza estrategias comunicativas para interactuar con el equipo.					
5	Muestra entusiasmo en la realización del juego					

Escuela Oficial Rural Mixta Aldea Los Altos, Pachalum Quiché

Matemáticas

Prof. Denis Obdulio Valdez Ortega

Grado: Tercero Primaria

Escala de evaluación de avances

Evaluación de avances	Excelente	Bueno	Regular	Necesita Mejorar
Asiste regularmente				
Participa en clase				
Demuestra responsabilidad				
Disponibilidad para trabajar en equipo				
Aporta y colabora con los compañeros de clase				
Conocimientos previos				
Adquisición y asimilación de concepto matemáticos				
Comprensión de nuevos conocimientos				
Disposición de cambios de ideas				
Realiza trabajos en clase				
Evaluación de los procesos				

Escuela Oficial Rural Mixta
Aldea Los Altos, Pachalum, Quiché

Lista de Cotejo de ejecución

SEDE: Escuela Oficial Urbana Mixta Aldea Los Altos .**MUNICIPIO:**Pachalum

DEPARTAMENTO: Quiché.**FECHA:** , 08/01/ 2020 **Grado:** Tercero primaria

MATERIA:Matematicas .**JORNADA:** Matutina **SECCIÓN:** "A".

DOCENTE: Denis Obdulio Valdez Ortega **DIRECTOR:** NeliSarahi Soto Valdez

NOMBRE DEL/A ESTUDIANTE _____

No.	Aspectos a evaluar	Valor 2 pts.	Punteo 10 pts.
1	La presentación es interesante y creativa.		
2	Jerarquiza las ideas de forma ordenada.		
3	Incluye elementos y materiales del contexto		
4	La expresión oral es fluida y clara, se desenvuelve con gestos naturales y espontáneos.		
5	Hay una estructura lógica (introducción, desarrollo y conclusión).		
Punteo obtenido		Total	



Escuela Oficial Rural Mixta
Aldea Los Altos, Pachalum, Quiché

Lista de Cotejo de lanzamiento

SEDE: Escuela Oficial Urbana Mixta Aldea Los Altos .**MUNICIPIO:**Pachalum

.DEPARTAMENTO: Quiché.**FECHA:** , 08/01/ 2020

MATERIA: Matemáticas .**JORNADA:** Matutina **SECCIÓN:** "A".**Grado:** Tercero primaria

DOCENTE: Denis Obdulio Valdez Ortega **DIRECTOR:** NeliSarahi Soto Valdez

NOMBRE DEL/A ESTUDIANTE _____

No.	Aspectos a evaluar	Siempre	Casi siempre	A veces	Casi nunca	Nunca
1	Se adaptó en el juego					
2	Participo en juego grupal					
3	Disfruto la compañía de los demás niños y mejor su estado de animo					
4	Utilizo normas de cortesía					
5	Compartió materiales de juego					
6	Tiene confianza para realizar las tareas					
7	Muestra deseo de superación					
8	Ayuda a sus demás compañeros					
9	Pide asesoramiento					
10	Socializa en clase					

Técnica “6-3-5

Para alumnos de tercer grado Primaria de la E.O.R.M. Aldea Los Altos, Pachalum, Quiché”

Es una técnica para generar ideas y propuestas, con ellas los niños podrán aportar: descripción de las actividades, aplicación de la técnica, adaptación al contexto, experimentar nuevos conocimientos, esto permite analizar sus conocimientos previos, resolución de problemas, acción, criterios.

Se formaran grupos de seis, 3 ideas en cinco minutos, para la competencia de la actividad, solo se necesita ideas con actitud emprendedora, esto con una duración de 30 minutos, con la siguiente tabla:

Lugar y Fecha: Aldea Los Altos, 17 de enero de 2020

Tabla de aplicación 6-3-5			
6-3-5	Idea 1	Idea 2	Idea 3
Grupo 1			
Grupo 2			
Grupo 3			



Escuela Oficial Rural Mixta Aldea Los Altos, Pachalum Quiché

Matemáticas

Prof. Denis Obdulio Valdez Ortega

Grado: Tercero Lugar y Fecha: Aldea Los Altos, 06 de febrero de 2020

RÚBRICA PARA EVALUAR LA ACTIVIDAD CUANDO VOY A LA PLAZA DE MI PUEBLO

TOTAL: 05 puntos

CRITERIOS	MUY BUENO 1 puntos	BUENO 0.50 puntos	NECESITA MEJORAR 0.1 punto	TOTAL
Participo en la realización del huerto	Realizaron las instrucciones correctas	Presenta algunos inconvenientes para llevar materias y participar	No realizo el trabajo como se instruyó.	
Fue responsable en el mantenimiento y riego.	Cumplió en el horario y día correspondiente	Cumplió no muy frecuentemente	Permaneció sentado	
Participo, dio opiniones, colaboro, en equipo	Investigo, y participó activamente en todo el proceso	Poca participación	Solo estuvo molestando y no hizo nada	
Asistió a la venta de las verduras en el mercado del pueblo	Participo en la venta de los vegetales y legumbres.	Recurrió a la ayuda de otros.	Participo pero tímidamente	
Tuvo destrezas para vender	Sabía hacer las cuentas, y entregar correctamente el vuelto.	Disfruto de la actividad fuera de la aldea.	Presento dificultades para vender	
Total				

Escuela Oficial Rural Mixta Aldea Los Altos, Pachalum Quiché
Matemáticas

Prof. Denis Obdulio Valdez Ortega

Grado: Tercero Lugar y Fecha: Aldea Los Altos, 12 de febrero de 2020

RÚBRICA PARA EVALUAR LA ELABORACIÓN TANGRAM

TOTAL: 05 puntos

CRITERIOS	MUY BUENO 1 puntos	BUENO 0.50 puntos	NECESITA MEJORAR 0.1 punto	TOTAL
Uso de la técnica para medir y recortar.	Demostró de forma independiente como sus emociones utilizando la técnica correcta.	Presenta algunos inconvenientes para medir y recortar	No realizo el trabajo como se instruyó.	
Se concentró en la elaboración de su tarea asignada.	Responde a la información correcta y objetivos propuestos y la estimulación de la mano y dedos.	La información es incompleta, tiene ciertas dificultades para responder a los objetivos propuestos.	La información es incompleta, escasamente ordenada y responde muy poco a los objetivos propuestos.	
Exposición de resultados y comentarios personales.	Explica de manera clara y con detalle los hallazgos encontrados, producto de la elaboración de su tangram.	Explica con cierta claridad y poco detalle lo experimentado al elaborar el tangram.	No tiene explicación ni emoción para detallar su experiencia.	
Utilizo sus recursos dotados proporcionados	Uso correcto de su material de apoyo	Recurrió a la ayuda de otros.	Escasa utilización de recursos, por no contar con ellos o pérdida de su material.	
Utilizo la técnica de elaboración de personas, animales o cosas	Utilizo correctamente las figuras para formar personas, animales o cosas, propuesta en competencia.	Disfruto de la elaboración de elaboración e ingenio.	Presento dificultad para socializar y comparar figuras.	
Total				

Escuela Oficial Rural Mixta
Aldea Los Altos, Pachalum, Quiché

Lista de Cotejo juegos interactivos

SEDE: Escuela Oficial Urbana Mixta Aldea Los Altos **MUNICIPIO:** Pachalum **DEPARTAMENTO:**

Quiché. **FECHA:** 21/02/2020 **GRADO:** Tercero primaria

MATERIA: Matematicas **JORNADA:** Matutina **SECCIÓN:** "A".

DOCENTE: Denis Obdulio Valdez Ortega **DIRECTOR:** Neli Sarahi Soto Valdez

NOMBRE DEL/A ESTUDIANTE _____

No.	Aspectos a evaluar	Siempre	Casi siempre	A veces	Casi nunca	Nunca
1	Sabe comprender y encontrar los juegos					
2	Utiliza bien el puntero					
3	Pudo resolver los problemas matemáticos (División, multiplicación, suma, resta entre otros) por medio del juego interactivo					
4	Ordeno los objetos de seriación y recta numérica					
5	Identifico figuras geométricas					
6	Identifico el valor de un número					
7	Ordeno los números de mayor a menor					
8	Identifico objetos por forma, tamaño, color					
9	Completo los numero que faltaban					
10	Socializo en clase la experiencia					



Escuela Oficial Rural Mixta
Aldea Los Altos, Pachalum, Quiché

Lista de Cotejo para evaluar en busca del tesoro

SEDE: Escuela Oficial Urbana Mixta Aldea Los Altos .**MUNICIPIO:** Pachalum

DEPARTAMENTO: Quiché. **FECHA:** 24/02/2020

MATERIA: Matematicas .**JORNADA:** Matutina **SECCIÓN:** "A".**Grado:** Tercero
primaria

DOCENTE: Denis Obdulio Valdez Ortega **DIRECTOR:** Neli Sarahi Soto Valdez

NOMBRE DEL/A ESTUDIANTE _____

No.	Aspectos a evaluar	Siempre	Casi siempre	A veces	Casi nunca	Nunca
1	Se organizaron en equipos con equidad de género.					
2	Dieron opiniones, y se caracterizaron como líderes del grupo					
3	Identifica las imágenes de los mapas					
4	Realiza el recorrido guiándose, por su proceso de observación					
5	Realizan los problemas matemáticos para descifrar los siguientes obstáculos, y continuar el proceso de búsqueda					
6	Hace un registro claro de					

	elementos que se observan durante el recorrido					
7	Logró encontrar todas las pistas que contenían un mapa para llegar al tesoro final.					
8	Explicaron de manera oral lo que lograron realizar y observaron durante la actividad					
9	Socializaron la actividad con las debilidades, amenazas, fortalezas, oportunidades del trabajar en equipo					
10	Realizaron su autoanálisis de aprendizaje significativo, al resolver los problemas básicos de matemática.					



Escuela Oficial Rural Mixta
Aldea Los Altos, Pachalum, Quiché

Lista de Cotejo de evaluación tabla pitagórica

SEDE: Escuela Oficial Urbana Mixta Aldea Los Altos **MUNICIPIO:** Pachalum
DEPARTAMENTO: Quiché **FECHA:** 06/03/ 2020 **GRADO:** Tercero primaria
MATERIA: Matemáticas **JORNADA:** Matutina **SECCIÓN:** "A".
DOCENTE: Denis Obdulio Valdez Ortega **DIRECTOR:** Neli Sarahi Soto Valdez
NOMBRE DEL/A ESTUDIANTE _____

No.	Aspectos a evaluar	Siempre	Casi siempre	A veces	Casi nunca	Nunca
1	Activa conocimientos previos a través del ejemplo de ejercicio					
2	Aporto materiales del contexto					
3	Demostó orden y apoyo mutuo a sus demás compañeros de clase					
4	Identifica y muestra habilidades para realizar ejercicios de multiplicación					
5	Expreso su comprensión de utilizar la tabla, y responder a preguntas realizadas					
6	Presento opinión personal y argumentativa sobre la tabla pitagórica					
7	Demostó interés para realizar el trabajo					
8	Aporto ideas					
9	Compartió su experiencia en clase					
10	Socializaron en trabajo de la tabla pitagórica					

RESUMEN

SOCIALIZACIÓN CON DOCENTES

¡Juntos, continuemos trabajando para la educación de los niños!

Escuela Oficial Rural Mixta Aldea Los Altos, Pachalum, Quiché.

Pachalum, Quiché, 09 de marzo de 2020

I. Dirección Departamental de Educación: Quiché

II. Cuadro resumen de la socialización en reunión con director y docentes.

PREPRIMARIA

Departamento	Municipio	Cantidad de docentes en el Centro Educativo	Cantidad de alumnos
Quiché	Pachalum	1	13

PRIMARIA

Departamento	Municipio	Cantidad de docentes en el Centro Educativo	Cantidad de alumnos
Quiché	Pachalum	2	29

III. Temas tratados:

Tema de libro la transformación está en mí, entrenando Liderazgo Transformacional “La Responsabilidad”

Sensibilización del rol como docentes los temas:

Información relevante del inicio, la acción, ejecución y finalización del Proyecto de Mejoramiento Educativo.

El valor de la responsabilidad.

Mitos sobre los videos juegos desde la perspectiva de la neurociencia.

Reglas para el uso de los juegos en la escuela y el hogar.

IV. Avances del seguimiento a los acuerdos establecidos en el cronograma de actividades en el momento de reunión denominada Socialización:

- Identificar sus fortalezas, oportunidades, debilidades, amenazas en su rol como educador.
- Informe del proceso satisfactorio y resultados obtenidos del proyecto.
- Los docentes deben estimular a los alumnos para ser independientes y autónomos y a educarlos correctamente, ya que hoy en día estamos inmersos en la tecnología.
- Debe existir responsabilidades, cuidado y preocupación en el proceso educativo utilizando las rutas de aprendizaje expuestas.
- La comunicación es un aspecto muy necesario y fundamental dentro de un equipo de trabajo.
- Utilizar los juegos lúdicos e interactivos en todas las áreas especialmente en matemáticas.
- Recomendaciones para mejorar el autoestima, nivel de atención, motivación con paciencia y amor.
- La confianza y la cooperación son importante en la educación de la comunidad educativa ya que dispone de acciones al éxito de manera integral que mantendrán el equilibrio.
- Asignación de fecha para una mañana amena y divertida con la comunidad educativa y dar la finalización del Proyecto de mejoramiento educativo.

V. Conclusiones:

- Nuestras aptitudes y actitudes, valores y responsabilidad son fundamentales para el desarrollo integral de las niñas y niños en la escuela.
- El poder que tienen los docentes para influir en los alumnos.
- La responsabilidad nos permitirá pensar y actuar haciendo las cosas sin perjudicar a los demás.
- Responsabilidad de los docentes brindarles educación de calidad a los alumnos, para un mejor futuro, tener éxito en lo personal, familiar, laboral y social.
- Por medios de los docente y autoridades educativas, líderes comunitarios, padres de familia, se debe tratar de minimizar el fracaso escolar, deserción.
- Gestionar proyectos de mejoramiento educativo no por competencia de ser mejores, sino por dejar una huella y un mente positiva y brillante en los niños.
- Los juegos lúdicos e interactivos relacionados con matemáticas desarrolla las habilidades cognitivas y estratégicas como por ejemplo el Minecraft versión educativa que mejoran la imaginación de los niños.
- Como debemos utilizar de manera correcta los dispositivos móviles.

VI. Acuerdos establecidos:

- Realizar pláticas dirigidas para exponer los problemas y buscarles solución a corto mediano o largo plazo.
- Dejar en punto de acta la información y compromisos de plan de sostenibilidad del proyecto de mejoramiento educativo.
- Actuar de manera positiva para que la educación de los niños sea favorable hasta donde se cuente con las posibilidades necesarias, o gestionar.
- Recuperación de los valores para una preparación productiva dentro de la sociedad.

- Buscar ayudar para preparación mental de docentes, padres de familia, jóvenes y niños de la comunidad.
- Hablar de fracaso es un problema social que nos compete a todos, cuando una niño por determinadas razones pierde eso nos afecta el contexto que nos rodea, es por ellos que es importante analizar todas su variables causas y efectos y buscarles alguna solución.
- Hacer uso de la tecnología y equipos con que cuenta el establecimiento.
- Proponer algunas aplicaciones para trabajar en diferentes espacios de aprendizaje principalmente en matemáticas como apoyo en enseñanza y educación de los niños de la E.O.R.M. Aldea Los Altos, Pachalum, Quiché.
- Realizar DAFO periódicamente con la comunidad educativa y buscar posibles soluciones.
- Realizar actividades lúdicas, utilizar materiales sencillos, velar por sus intereses y necesidades de cada niño, utilizar materiales de contexto, fomentar el trabajo en equipo, socializar las actividades, que exista un dialogo, tolerancia y respeto de opiniones con toda la comunidad educativa.

F. _____

Prof. Denis Obdulio Valdez Ortega

EORM Aldea Los Altos

Pachalum, Quiché

GUÍA DE APLICACIÓN DE JUEGOS INTERACTIVOS

Guía de aplicación de juegos interactivos relacionados con las matemáticas En la EORM Aldea Los Altos del Municipio de Pachalum, departamento Quiché

Área: matemáticas

Grado: Tercero primaria

Áreas a integrar:

Comunicación y lenguaje: Juegos simples de alfabetización, especialmente para niños con baja visión. Ayuda en el proceso de adquisición de la lectura y la escritura.

Ciencias Naturales: animales en la selva y reto propone multiplicaciones sencillas por niveles, aprender las tablas y mejora el cálculo mental

Ciencias Sociales: trabajo en equipo con juegos de mesa de manera digital que aplica a toda la familia.

Expresión Artística: El sitio permite interactuar con las obras de arte.

Productividad y desarrollo: Aplicación para trabajar las emociones.

Competencia:

Utiliza diferentes estrategias para representar los algoritmos y términos matemáticos en su entorno cultural, familiar, escolar y comunitario.

Indicador:

5.2. Aplica diferentes operaciones y estrategias en la solución de problemas.

Contenido:

5.2.2. Solución de problemas aplicando estrategia de ensayo - error y reflexión, dramatización y eliminación de posibilidades.

Tema: Guía de aplicación de juegos interactivos relacionados con las matemáticas puede adaptable al ciclo I y ciclo II

Tomando en cuenta que existen variedad de recursos digitales para distintos tipos electrónicos se tomó unas para ser utilizados en el salón de clase con las siguientes **metas**:

- Promover la resolución de problemas en equipos integrando y valorando la diversidad.
- Que planifiquen estrategias individuales y grupales tomando en cuenta el contexto.
- Que generen más búsqueda de información y juegos lúdicos e interactivos que se vinculación con matemáticas.
- Se fomente la exploración, imaginación y creatividad con entretenimiento educativo.
- Promover las ventajas del aprendizaje de manera participativa y cooperativa.
- Adaptar los contenidos a la vida real de manera rápida donde ellos evalúan constantemente su autoaprendizaje.
- Ofrecer APP para todos los dispositivos aplicar y aprovechar su contenido a mayor escala.
- Fomentar el rol de facilitador al docente, practica y retroalimentación con juegos interactivos.

Introducción:

Al ser detectado el problema de bajos índices de resultados de aprendizaje de manera inversamente proporcional, se constituyó el proyecto de mejoramiento educativo denominado elaboración e implementación de juegos lúdicos relacionados con la matemática, como respuesta mecanismos didácticos eficiente con estrategias de beneficio en el proceso de enseñanza aprendizaje para los docentes, alumnos y padres de familia, que utilizaran estas herramientas educativas motivador que contribuye erradicar el tradicionalismo.

Es importante integrar este valioso recurso de enseñanza integral y significativa, que amplíe los conocimientos y aprendizaje.

Un videojuego es una aplicación interactiva orientada al entretenimiento que por medio de ciertos mandos o controles permite simular experiencia con la vida real, se pueden utilizar una computadora, una tv, un celular, Tablet, dentro de ellos se puede tener una gran cantidad de juegos que permitirá construir, analizar, actuar, interactuar con todos la áreas principalmente en matemáticas, sabemos que vivimos en un mundo cambiante donde la tecnología día a día va a la vanguardia, como bien sabemos la tecnología no provoca cambio, pero si requiere de estar actualizado y utilizarla en cualquier contexto y ser aprovechado de una manera positiva con sentido, que no solo sea para ser consumido por la políticas sociales, sino situarlo de una manera educativa por medio del docente llevándolo hasta el aula permitirles el acceso a la tecnología digital a las niñas y niños, condicionándolos, motivar a los que empiezan en esta era, de una manera educativa y eficiente.

Objetivo general:

Aceptar la incorporación de juegos lúdicos e interactivos, brindada a los docentes, padres de familia y alumnos de la EORM Aldea Los Altos, como una guía de propuestas estratégicas metodológicas que permitan intensificar el proceso de enseñanza aprendizaje de las matemáticas.

Objetivo Específico:

Fortificar por medio de juego los contenidos matemáticos para los niños del primaria y preprimaria de manera lúdica e interactiva que logre despertar su interés, participación y cooperación de manera activa y dinámica.

Habituar lo lúdico e interactivo como un eje metodológico que mejore el clima de clase y la enseñanza en matemática e integre las demás áreas que establece el CNB.

Instrucciones Generales:

Proporcionar una guía como ejemplo que proporcione herramientas interactivas con operaciones básicas, que se aplican en situaciones de la vida real.

A continuación se presenta un conjunto de aplicaciones para trabajar en diferentes espacios de aprendizaje principalmente en matemáticas como apoyo en enseñanza y educación de los niños de la E.O.R.M. Aldea Los Altos, Pachalum, Quiché.

Modo de utilización el docente envía al dispositivo móvil de los docentes, padres de familia para que puedan ser instalados de manera correcta de una manera fácil sin ocupar mucha unidad de información, o que puedan requerir pago alguno, o servicio de internet.

NOMBRE DE LA APLICACIÓN	DISPOSITIVO	CARACTERÍSTICAS	ACCESO
Matemáticas .exe	Computadora	Problemas: Aritmética, compara, potencias, algebra, cálculo, identificación, aritmética de fracciones, reducir, probabilidades, reloj, dinero, medidas, unidades, graficas, triángulos, figuras geométricas, plano cartesiano, ángulos	Apps no requiere pago

DiscoveryKids plus Español	Tablet, computadora, Celular.	Episodios y Videos, juegos interactivo	En línea https://dkids.page.link/Discovery -Kids-on-air-qr-la
MyScriptcalculador	Tablet, computadora, Celular.	Es muy interesante como una pizarra interactiva, el alumno escribe a mano la ecuación que desee y el programa lo resuelve	Apps requiere pago
Mundo primario	Cualquier dispositivo	Juegos para todos los grados y áreas del nivel primaria, de manera interactiva gratuita, complementos recursos didácticos para el docente	App para descargar
10 Monkeys	Computadora y AndroidiOS	Son monos en la selva y reto propone multiplicaciones sencillas por niveles, aprender las tablas y mejora el cálculo mental	En línea
Smartick	AndroidiOS	Juegos, actividades y dinámicas para aprender matemáticas de 4 a 14 años, por niveles avanzados, agilidad mental, cálculos y problemas de matemáticas	App para descargar
Educaplanet	AndroidiOS	Juegos interactivos	Algunos son gratis y otros se paga

Cokitos	Computadora, Tablet, cel.	Juego educativos, interactivos para aprender fracciones matemáticas, contar multiplicar, sumar, restar, va por retos y resolver problemas	En línea
Árbol abc	Computadora, Tablet, cel	Juegos educativos infantiles de todas las áreas.	En línea
Academonscer ebriti	Computadora, Tablet, cel	Juegos que ponen a prueba todo nivel de coeficiente intelectual	Prueba gratis
Artecompo	Computadora	Banco de obras de arte en línea El sitio permite interactuar con las obras de arte, jugar con las figuras geométricas, sombras, colores, perspectivas, etc.	En línea
Cincopatas	Computadora	Recursos en línea para trabajar las habilidades cognitivas básicas a partir de juegos de encastre y de ingenio	En línea
Lightbot: codehour	Tablet y dispositivos (Android (iOS)	Juego que desarrolla el pensamiento lógico e introduce a los niños en nociones de programación: conceptos básicos como la secuencia de	App para descargar

		instrucciones, los procedimientos y los que se desplaza por una superficie.	
Stop motion	Computadora	Software para crear animaciones sencillas mediante la técnica de stop motion	Software para descargar Hay una versión de prueba gratuita
Jigsawplanet	Tablet	Aplicación en línea donde se pueden realizar rompecabezas con imágenes que ofrece el sitio o subiendo imágenes propias (fotografías escaneadas). Permite seleccionar el tipo y la cantidad de piezas y el nivel de dificultad.	En línea
Dictadito	Celulares, comutadoras y Tablets (Android)	Aplicación que convierte en imágenes aquello que es dictado.	App para descargar. Existe versión para computador.
Dibujarme	Celulares y Tablets (Android)	App para el desarrollo de la inteligencia visual y espacial.	App para descargar
El juego de los opuestos	Celulares y Tablets (Android)	Es una aplicación para desarrollar la observación, la atención visual, la comparación entre elementos, la identificación de una	App para descargar

		característica, la adquisición de conceptos opuestos y la comprensión de una consigna verbal.	
Emoplay	Celulares y Tablets (Android /iOS)	Aplicación para trabajar las emociones.	App para descargar
Grupolandia	Celulares y tablets (Android /iOS)	Aplicación que trabaja la clasificación de objetos	App para descargar
Jugando con las vocales	Celulares y Tablets (Android /iOS)	Juegos para la identificación de las vocales.	App para descargar
Juguemos todos	Celulares y Tablets (Android /iOS)	Ayuda en el proceso de adquisición de la lectura y la escritura.	App para descargar
Lightbot code Tablets (Android / iOS)	Matemáticas online Computadora	Juegos en línea de matemáticas para todos los niveles.	En línea
Minetest	Computadora	Videojuego similar al Minecraft. Se centra en la construcción creativa de estructuras hechas de bloques con diferentes texturas en un mundo en 3D.	En línea
Pallet	Computadora, tablets y celulares	Mural digital colaborativo, on line, en el que pueden incorporarse videos,	En línea

		imágenes y archivos de texto.	
Parejas de mascotas	Tablets y celulares (Android)	App para el desarrollo de la observación y la memoria visual	App para descargar
Pequén lee todo	Computadora	Juegos simples de alfabetización, especialmente para niños con baja visión.	En línea
El rey de las matemáticas	Tabletas, computador, cel.	Permite acceder a la vida real del campo desplegando todas sus habilidades matemáticas	En línea
Monsternumbers	Android	Refuerza las habilidades de cálculo, sumas, restas, multiplicación y división.	App para descargar

ACTIVIDADES FUNDAMENTALES DESARROLLADAS



Solicitud ayuda económica al Doctor Osley Cordero, de Nacionalidad Cubana, trabajando en la clínica Jimena.



Colaboradores para el proyecto



Fase de ejecución



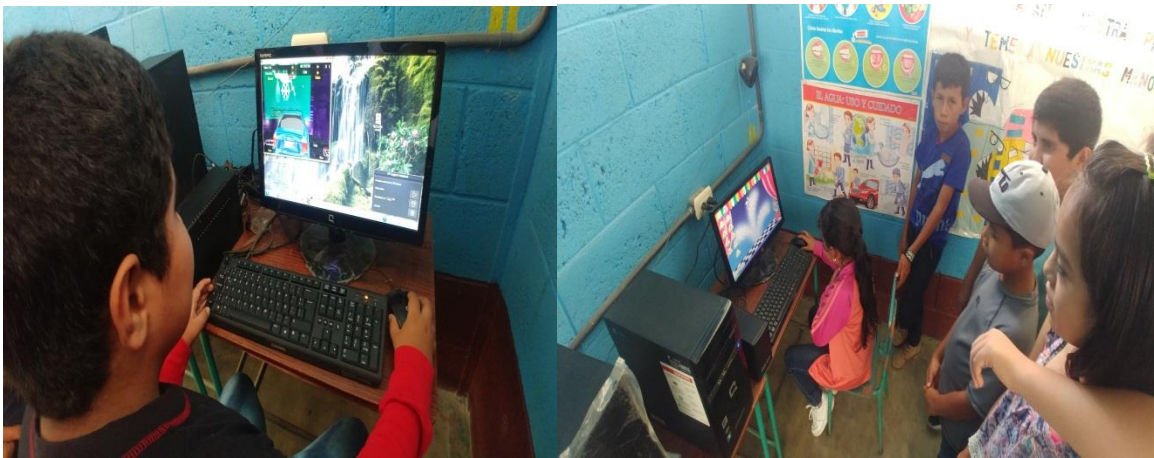
Revisión para verificar que estén funcionando las Tablet y computadora del establecimiento.

Fase de monitoreo

Actividades motivacionales, con juegos lúdicos e interactivos



Elaboración del tangram



Desafiar a los estudiantes por medio de la motivación de investigar, experimentar y desarrollar habilidades por medio del juego.





Actividad el mapa del tesoro



Tabla pitagórica

Fase de evaluación



Realizando una pequeña prueba de diagnostico



Realizando los acertijos matemáticos en el juego de la búsqueda del tesoro

Poster académico

Elaboración e implementación de juegos lúdicos relacionados con la matemática

AUTOR:
Denis Obdulio Valdez Ortega

Escuela Oficial Rural Mixta Aldea Los Altos ubicada a cinco kilómetros de municipio de Pachtalum, Quiché, El Proyecto de Mejoramiento Educativo esta dirigido a los Alumnos de tercer grado del nivel primaria.

DESCRIPCIÓN DEL PME

Elaboración e implementación de juegos lúdicos e interactivos relacionados con la matemática, se originó la planificación con la visión de mejorar los indicadores muy bajo en el área de matemáticas, efectuando estrategias, técnicas y métodos pedagogías para tratar de reducir los riesgos y vulnerabilidad del fracaso escolar, la misión de fortalecer el desarrollo integral en el área de matemáticas de manera divertida donde el estudiante sea protagonista de propio aprendizaje.

CONCEPTO DE PME

Implementación de juegos lúdicos en matemáticas.



OBJETIVO GENERAL

* Desarrollar la capacidad, por medio del descubrimiento, el diseño e implementación de juegos lúdicos e interactivos, que despierten el pensamiento de manera creativa el interés, estrategias y sentido crítico, relacionándolo a la vida diaria.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- * Investigar qué tipo de juego puedo implementar como estrategias metodológicas, en el lanzamiento de un tema matemático, despertando el pensamiento y nivel crítico de los estudiantes.
- * Utilizar juegos lúdicos e interactivos que favorezcan el desarrollo de habilidades matemáticas en las niñas y niños de tercer grado del establecimiento educativo.
- * Implementar en el área matemática el pensamiento lógico por medio de juegos lúdicos como estrategia, valiéndose del entorno de la comunidad, ajustándose a sus intereses y necesidades, por medio de actividades creativas dentro del establecimiento que generen en ellos sus propios conocimientos.
- * Implementar un plan emergente para culminar la fase de cierre del Proyecto de Mejoramiento Educativo, con el propósito de darles a conocer las actividades realizadas la comunidad educativa, por medio de redes sociales, debido al cierre de los establecimientos por la pandemia del COVID 19.

METODOLOGÍA

De manera activa siguiendo una ruta, marco epistemológico, análisis situacional, análisis estratégico donde se realizó la identificación de los problemas por medio del DAFO y su matriz, la técnica del Mini Max, surgen las vinculaciones para realizar la línea de acción estrategia, elaborando los posibles proyectos seleccionando la elaboración e implementación de juegos lúdicos e interactivos relacionados con matemáticas de manera amigable y divertida, que desarrollo la capacidad de investigar, descubrir y diseñar, despertando el interés, estrategias y sentido crítico de los estudiantes de tercer grado.

JUSTIFICACIÓN

Utilizar el juego como un herramienta que cumple con la función creativa y positiva al interactuar dentro del salón de clases, aumentando su nivel crítico y lógico, con el fin de cambiar el tradicionalismo, demostrando que los juegos lúdicos e interactivos educativos, deben estar relacionados a su contexto y sus necesidades, que concuerden reglas, metas, competencias y los indicadores de logros, captando más su atención, interés y participación, que puedan cumplir con los perfiles de un estudiante egresado, enfocada en sus inteligencias múltiples, habilidades y destrezas, de manera que tenga la capacidad de solucionar los problemas con mayor facilidad llevando consigo un aprendizaje significativo.



RESULTADOS ALCANZADOS

1. Los niños participaron activamente, despertando su interés, motivación y desarrollando sus diferentes tipos de aprendizajes.
2. Existió interacción con toda la comunidad educativa.
3. Se mejoró el nivel de percepción y construcción de materiales dentro del salón de clases.
4. Se desarrolló actividades que permitieron el fortalecimiento afectivo positivo en los niños.
5. Para alcanzar estas metas en los aprendizajes escolares los autores señalan la necesidad de involucrar a todos en el sistema educativo, desde el liderazgo, escolar, docente, familias y comunidad en cuatro líneas de proyecto innovador con el uso de TIC como señalan: fomentar de la capacidad colectiva, identificar y compartir el trabajo, medios y herramientas comunes. (Fullan y Langworthy, 2013, p.174). Como fue expresado en la fundamentación teórica se involucró a toda la comunidad educativa, fomentando el cooperativismo, tecnología como herramienta, y medios de comunicación.
6. Las estrategias fueron adecuadas ya que los juegos, y la tecnología son un complemento que siempre van a mejorar las necesidades de los estudiantes y sus diferentes tipos de personalidad.
7. El docente juega un papel muy importante y la responsabilidad de enseñar debe ser prioridad no solo con teoría ni información o desde el punto de vista oral, considera el contexto, la aptitudes, la comunicación la flexibilidad las habilidades y talentos, los conocimientos previos, objetivos claros y precisos, que rompan con el tradicionalismo.
8. Actualizarse, tener voluntad de querer cambiar los paradigmas en la educación, facilitar el aprendizaje, trazar nuevas metas, como agentes del cambio con compromisos, responsabilidad, técnicas y nuevas metodologías.
9. Darle continuidad al proyecto en años posteriores, en beneficio de las niñas y niños futuro de la comunidad y de nuestro País.
10. Comprensión de lo hermoso, útil y esencial que son las matemáticas.
11. Realización de un plan emergente y el plan de divulgación.
12. Realizar un cierre de forma diferente con efectividad al llegar a sus hogares por medio de uso de dispositivos y plataformas de redes sociales como: whatsapp, Messenger.

ACCIONES DE SOSTENIBILIDAD

- Realizar un FODA con los docentes, padres de familia, niños, para evaluar los logros obtenidos e implementar nuevos planes de proyectos de mejoramiento y estrategias y evaluaciones.
- Dejar bajo punto de acta, directos docentes y padres de familia, la responsabilidad, compromiso y comprensión de la importancia del juego lúdico dentro del salón de clases.
- Diseñar mecanismo, secuencia y grados de dificultades según sus edad cronológicas de actividades lúdicas e interactivas.
- Socializar y evaluar periódicamente el resultado de avances por cada nivel.
- Darles mantenimiento uso y cuidado de la tecnología con que cuenta el establecimiento ya que es un recurso que no todas las escuelas poseen.
- Compartir ideas y darles talleres periódicamente por las tardes a los docentes y directos, para que puedan ellos implementar con sus estudiantes cambios innovadores.
- Tomar en cuenta el interés y necesidades de las niñas y niños, seleccionando ambientes y lugares diferentes para estudiar.
- Darle la oportunidad equitativamente a los estudiantes, seleccionar nuevos juegos y adecuados a cada tema matemático.
- Los juegos no serán momentos de distracción, si no actividades que estimulen competencias de desarrollo motor, cognitivo, social, emocional.
- Facilitar los conocimientos más prácticos, a través de la capacitación y actualizaciones del docente.
- Tener siempre un plan emergente por cualquier circunstancia que ponga en peligro un proyecto.



Colocación del poster académico en la clínica Jimena



Colocación del poster académico en la farmacia la receta

Finalización del Proyecto de mejoramiento educativo