



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

“Implementación de Estrategias Lúdicas para fortalecer Matemáticas en Tercero Primaria”

Ángela Griselda Velásquez Aguilar

ASESORA:

Licda. Irma Lesbia Díaz Toralla de López

Guatemala, noviembre de 2020



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

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

“Implementación de Estrategias Lúdicas para fortalecer Matemáticas en Tercero Primaria”

Proyecto de Mejoramiento Educativo presentado al Consejo Directivo de la Escuela de Formación de Profesores de Enseñanza Media de la Universidad de San Carlos de Guatemala

Ángela Griselda Velásquez Aguilar

Previo a conferírsele el grado académico de:

Licenciada en Educación Primaria Intercultural con Énfasis en Educación Bilingüe

Guatemala, noviembre de 2020

AUTORIDADES GENERALES

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

CONSEJO DIRECTIVO

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

TRIBUNAL EXAMINADOR

Lic. José Oscar Tipáz Velásquez	Presidente
Lic. Celso Alejandro Xoná Tzub	Examinador 1
Licda. Carla Selena Fortuny Hernández	Examinador 2

APROBACIÓN DEL INFORME FINAL

Guatemala, 31 octubre 2020

Licenciado
Álvaro Marcelo Lara Miranda
Secretario Académico
EFPEM-USAC

Atentamente tengo a bien informarle lo siguiente:

En mi calidad de Asesor del trabajo de graduación denominado: Implementación de estrategias lúdicas para fortalecer matemáticas en tercero primaria, correspondiente al estudiante: Velásquez Aguilar Angela Griselda, carné: 200840801, CUI:1709-64698-1711, 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,



Licda. Irma Lesbia Díaz Toralla de López
Nombre del Asesor
Colegiado Activo No. 10,191
Asesor nombrado



M.A. Alba Luz Reinoso Cano de Carbajal
Colegiado Activo No. 10,172
Coordinadora Departamental PADEP/D- Petén

c.c. Archivo



Dictamen de aprobación de Ejecución SA-2020 No. 01_2591

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: *Implementación De Estrategias Lúdicas Para Fortalecer Matemáticas En Tercero Primaria* Realizado por el (la) estudiante: *Velásquez Aguilar Angela Griselda* Con Registro académico No. *200840801* Con CUI: *1709646981711* 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

¡DID Y ENSEÑAD A TODOS!

Lic. Alvaro Marcelo Lara Miranda
Secretario Académico
EFPEM-USAC

68_81_200840801_01_2591



Dictamen de aprobación de Impresión SA-2020 No. 01_2591

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: *Implementación De Estrategias Lúdicas Para Fortalecer Matemáticas En Tercero Primaria* Realizado por el (la) estudiante: *Velásquez Aguilar Angela Griselda* Con Registro académico No. 200840801 Con CUI: 1709646981711 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

68_81_200840801_01_2591

DEDICATORIA

- A DIOS: Sobre todas las cosas por darme la vida y brindarme sabiduría, conocimiento, paciencia y muchas fuerzas para seguir adelante y llegar a la meta trazada, por eso a ti te dedico todos mis logros. Gracias Dios porque sin ti no soy nada.
- A MI MADRE: Por el apoyo que me brinda en todo momento, por ser mi gran ejemplo a seguir lo cual me ha hecho una persona de bien, pero sobre todo por su amor infinito y sincero por eso y más te amo Mami.
- A MI FAMILIA Por ser mi mayor fuerza y motivación para seguir adelante, por ser la parte de mi vida que me impulsa a luchar por mis objetivos, todo mi amor y dedicación para ustedes.
- A MI COMPAÑERO Y AMIGO JUAN SANTOS: Por su apoyo incondicional en la realización de mi proyecto de mejoramiento educativo.
- A MIS COMPAÑEROS DE ESTUDIO Y TRABAJO: Quienes, con su palabra de ánimo, solidaridad y ayuda, me acompañaron en todo el recorrido de este estudio.
- A USTED: Especialmente que tarde o temprano leerá este Proyecto de Mejoramiento Educativo

AGRADECIMIENTO

- A LA EORM:** Por creer en mí y en mi proyecto de Mejoramiento Educativo, permitiendo desarrollarme como profesional, y darme la oportunidad de llevar a las aulas el desarrollo de estrategias metodológicas que contribuyan en la calidad educativa.
- AL MINEDUC:** Por darme la oportunidad de prepararme profesionalmente y otorgarme los permisos necesarios para mi superación académica.
- A LA USAC:** Por darme la oportunidad de mi formación profesional como Licenciada En Educación Primaria Con Énfasis En Educación Bilingüe
- AL PADEP:** Por darme la oportunidad de fortalecer mis conocimientos y preparación académica en el proceso de formación profesional docente para poder aportar un granito de arena a la mejora y calidad educativa.
- A LA EFPEM:** Por abrirme sus puertas durante varios años y desarrollo en mis conocimientos, llevándome al profesionalismo para una educación de calidad y por ende una Guatemala mejor
- COORDINADOR
ES Y
FACILITADORES** Porque sábado a sábado, durante dos años, compartieron sus conocimientos, consejos, habilidades y experiencias en mi persona.
- A LA ASESORA
DEL PME:** Licda. Irma Lesbia Díaz Toralla Gracias por su admirable paciencia y el apoyo incondicional que siempre me brindó durante todo el proceso de revisión.
- A LA
COMUNIDAD
EDUCATIVA:** Por su valiosa colaboración a fin de llevar a cabo la investigación y por haberme acompañado durante este interesante camino, participando activamente y brindándome siempre su orientación con profesionalismo ético.

RESUMEN

El Proyecto de Mejoramiento Educativo se decidió realizarlo en la Escuela Oficial Rural Mixta Caserío la Democracia del Municipio Sayaxché, del Departamento del Petén. La escuela cuenta con un gobierno escolar muy bien organizado y la nueva Corporación Municipal ha realizado acercamientos para apoyar la gestión educativa.

Al revisar los indicadores del establecimiento educativo se encontró que hay un alto índice de fracaso escolar en los últimos 5 años esto en los grados del primer ciclo, hay un porcentaje alto de deficiencia, especialmente en el área de matemáticas y esto tiene relación con los niveles muy bajos de resultados en matemáticas y en las pruebas que aplica el Ministerio de Educación (MINEDUC), los cuales están registrados en el Sistema Nacional de Indicadores Educativos SIRE, mismos que dicho proyecto busca minimizar.

Se seleccionó como proyecto: implementación de estrategias lúdicas para fortalecer matemáticas en tercero primaria, y a través de ello darle mayor participación no solo a estudiantes y docentes sino también a padres de familia y autoridades educativas locales, para que juntos promuevan la ejecución de diversas actividades estrategias lúdicas en el área de matemáticas y de esa manera erradicar los indicadores que afectan el aprendizaje de los estudiantes.

Las actividades desarrolladas incluyeron capacitación dirigida a la docentes y estudiantes con el apoyo de padres de familia, socialización de videoclips, poster informativo y trifoliales dirigidos a la comunidad educativa, logrando con ello que el docente se agenciara de nuevas estrategias innovadoras para motivar a los estudiantes y al final mejoren en un 90% los resultados académicos en el Área de matemáticas. Se evidenció que, al aplicar estrategias lúdicas para generar alianzas y compromisos entre los diferentes actores involucrados en la comunidad educativa y otros potenciales, se puede impactar en la estructura organizativa para lograr resultados deseables.

ABSTRACT

The Educational Improvement Project was decided to be carried out in the Official Rural Mixed School Caserío la Democracia of the Sayaxché Municipality, of the Department of Petén, which has a very well organized school government and the new Municipal Corporation has made approaches to support educational management.

There is a high percentage of repetition in the first grades of primary, especially in the area of Mathematics and with very low results in Mathematics according to the tests applied by the MINEDUC, which is why it was decided to select the Mathematics Area of the first cycle.

The project was selected as: implementation of recreational strategies to strengthen mathematics in the third primary, together with educational authorities, community and educational community in general, for the management, planning and training of recreational pedagogical tools to improve the learning of basic operations.

The activities developed enabled the teacher to use new innovative strategies to motivate students and at the end of the two-month period improve academic results in the area of mathematics by 60%. It was evident that, when applying playful strategies to generate alliances and commitments between the different actors involved in the educational community and other potentials, it can impact the organizational structure to achieve desirable results.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I.....	3
PLAN DEL PROYECTO DE MEJORAMIENTO EDUCATIVO	3
1.1 Marco Organizacional	3
1.2 Análisis Situacional	58
1.3 Análisis Estratégico.....	74
1.4 Diseño del Proyecto.....	96
CAPÍTULO II	119
FUNDAMENTACION TEORICA	119
2.1 Técnicas de Administración Educativa	119
2.2 Marco organizacional.....	125
2.3 Análisis situacional	131
2.4 Análisis estratégico.....	138
2.5 Diseño del Proyecto.....	144
CAPITULO III.....	155
PRESENTACION DE RESULTADOS.....	155
3.1 Titulo del Proyecto:	155
3.2 Descripción del Proyecto diseño proyecto	155
3.3 Concepto: Estrategias lúdicas para aprender matemáticas.....	157
3.4 OBJETIVOS.....	157
3.5 Justificación	158
3.6 Actividades emergentes a desarrollar por fases:	160
3.7 Plan de Actividades	164
CAPITULO IV.....	199
ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS	199
Conclusiones	204
Plan de Sostenibilidad.....	205
REFERENCIAS	215
ANEXO	221

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla No. 1	63
Tabla No. 2	65
Tabla No. 3	75
Tabla No. 4	77
Tabla No. 5	78
Tabla No. 6	91
Tabla No. 7	108
Tabla No. 8	112
Tabla No. 9	113
Tabla No. 10	114
Tabla No. 11	115
Tabla No. 12	161
Tabla No. 13	198
Tabla No. 14	210

ÍNDICE DE FOTOGRAFÍAS:

Fotografía No. 1	165
Fotografía No. 2	165
Fotografía No. 3	166
Fotografía No. 4	167
Fotografía No. 5	168
Fotografía No. 6	169
Fotografía No. 7	171

Fotografía No. 8	171
Fotografía No. 9	172
Fotografía No. 10	173
Fotografía No. 11	173
Fotografía No. 12	175
Fotografía No. 13	176
Fotografía No. 14	176
Fotografía No. 15	177
Fotografía No. 16	177
Fotografía No. 17	178
Fotografía No. 18	179
Fotografía No. 19	180
Fotografía No. 20	181
Fotografía No. 21	181
Fotografía No. 22	182
Fotografía No. 23	183
Fotografía No. 24	184
Fotografía No. 25	185
Fotografía No. 26	186
Fotografía No. 27	186
Fotografía No. 28	187
Fotografía No. 29	187
Fotografía No. 30	188
Fotografía No. 31	188
Fotografía No. 32	188

Fotografía No. 33	190
Fotografía No. 34	190
Fotografía No. 35	192

ÍNDICE DE GRAFICAS

Grafica No. 1	191
---------------------	-----

INTRODUCCIÓN

La carrera de Licenciatura de Educación Primaria Con Énfasis en educación Bilingüe tiene como requisito para graduarse, el desarrollo un trabajo de graduación denominado Proyecto de mejoramiento Educativo. Este proyecto lo realice a través de la observación e investigación de la situación actual de la enseñanza aprendizaje con el apoyo del Sistema Nacional de indicadores educativos, en el cual se pudo constatar la deficiencia que existe en el establecimiento educativo con relación al área de matemáticas tal y como lo especifica los indicadores de resultados, lo que me permite contribuir en perfeccionar dichos resultados y con ello mejorar la calidad educativa.

Con la intervención de este proyecto, se busca minimizar los problemas que inciden en el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes, ya que ala observar los indicadores educativos, se pudo constatar que existe un buen porcentaje de deficiencia en el gado de tercero primaria, específicamente en el área de matemática, y esto se ve reflejado en los bajos resultados en matemáticas, a través de las pruebas que aplica el Ministerio de Educación.

Es por ello que, con el desarrollo del presente proyecto de mejoramiento educativo, se pretende implementar estrategias lúdicas para fortalecer la enseñanza aprendizaje del área de matemáticas con padres de familia, docentes y estudiantes de tercer grado primaria de la Escuela Oficial Rural Mixta Caserío la Democracia, Sayaxché, Peten.

El proyecto dio inició en el año dos mil veinte con la parte informativa con relación al conocimiento de cada una de las partes esenciales para poder diseñar nuestro proyecto, a través de los temas desarrollados en los cursos impartidos durante la formación docente, Para desarrollar el Proyecto de Mejoramiento Educativo, se decidió realizarlo en la Escuela Oficial Rural Mixta Caserío la Democracia, de la cabecera municipal de Sayaxché, del departamento de Petén.

Para el desarrollo de este proyecto, fue indispensable la realización de cada una de las fases que lo integran, pues a través de estas pude conocer el área donde me enfocaría, la situación organizacional y las necesidades existentes. Considero que ha sido de gran beneficio para mi persona, ya que a través de este proyecto he podido agenciarme de conocimiento y estrategias para poder transmitir a los docentes, estudiantes y padres de familia la necesidad de implementar estrategias lúdicas en el área de matemáticas para mejorar el rendimiento académico y de esa manera obtener resultados positivos que puedan minimizar las debilidades y amenazas encontradas en el contexto educativo.

Con la ejecución de este proyecto se pretende beneficiar a docentes, estudiantes y padres de familia específicamente del tercer grado del nivel primaria, sin embargo, se tomaron en cuenta todos los docentes del establecimiento educativo, como también cada uno de los actores involucrados en este proceso que comprende la comunidad educativa, quienes fueron participes en cada una de las fases ejecutadas.

Tomando en cuenta que por algunas situaciones que atraviesa el país con relación al COVID 19, algunas actividades se realizaron de manera emergente, pero gracias a Dios se cumplió con lo planificado, y cada una de las estrategias implementadas despertaron el interés en el estudiante y la actitud positiva en los docentes y padres de familia.

En cuanto al diseño del proyecto, se encuentra desglosados en cuatro capítulos muy esenciales. En el capítulo I se contempla el plan del proyecto educativo formado por el marco organizacional, situacional, estratégico y diseño del proyecto. En el capítulo II, el desarrollo de la fundamentación teórica. En el capítulo III, la presentación de resultados formado por: Título del Proyecto, Descripción del Proyecto, Concepto, Objetivos, Justificación Distancia entre el diseño proyectado y el emergente y el Plan de actividades. Para finalizar, en el capítulo IV se encuentra el análisis y discusión de resultados está formado por: Conclusiones, Plan de Sostenibilidad y Referencias.

CAPÍTULO I

PLAN DEL PROYECTO DE MEJORAMIENTO EDUCATIVO

1.1 Marco Organizacional

A continuación, presento el Marco Organizacional de la EORM Caserío la Democracia, en el que se encuentra información y datos relevantes de dicha institución, los cuales servirán para conocer más a fondo los problemas que están afectando en el establecimiento y lograr desarrollar plan de mejora para minimizarlos o erradicarlos.

1.1.1. Diagnostico Institucional

El presente trabajo de diagnóstico se llevó a cabo en la Escuela Oficial Rural Mixta, Caserío la Democracia, municipio, Sayaxché, del departamento de Petén, pertenece al sector oficial, se ubica en el área rural en donde se labora en el plan diario, utilizando la modalidad monolingüe, es tipo mixto siendo de categoría pura, se labora en jornada matutina, y se trabaja en ciclo anual. El centro educativo atiende una población estudiantil de: 170 niños y niñas.

El año de fundación según Resolución de Funcionamiento: No. 424-2012 de fecha 29 de junio de 2012. El Distrito educativo al que pertenece según correlativo es: 17-10-03, con código del establecimiento educativo no: 17-10-1094-43, la dirección o área administrativa es atendida actualmente por el subdirector, profesor Rudy Walter Gómez Mendoza, con el apoyo del coordinador del distrital de SINAIE, Lic. Roderico de la Cruz Ical. El establecimiento Educativo cuenta con Junta Escolar la cual se identifica como: Organización de Padres de Familias O.P.F.

La organización de padres de familia se elige a través de una asamblea con toda la comunidad educativa de manera democrática. Actualmente los integrantes de la OPF que están apoyando en el establecimiento educativo son: presidente Marlincy Méndez López; Tesorera Nora Marleny Xúm Grijalva; secretaria Clementina Lajuj Sical; Vocal I Zenaida Arana Alonzo y Vocal II Amalia Pérez Recinos, todas ellas elegidas por la comunidad educativa presente para representarlos por cuatro años consecutivos 2019-2022.

La escuela cuenta con Gobierno Escolar, el cual se elige a través de varias fases, las cuales se dividen así: convocatoria, jornada de empadronamiento, organización de partidos, organización de las votaciones, toma de posesión, realización de tareas, similar a las votaciones nacionales, todo con el objetivo que el estudiante se relacione con estas actividades, preparándose para el futuro, haciéndose efectivamente el escrutinio de votos y la planilla que obtenga más votos es el que represente al establecimiento educativo durante el ciclo escolar.

Los que integran del gobierno escolar son estudiantes de los grados de primero a sexto, un representante por grado y un docente de grado como guía; y en el presente ciclo escolar los representantes son: Presidente, José Emilio Zelaya Dardón; Secretario, Elmer Trinidad; Tesorera, Keila Dayana Ajualip Lajuj; Vocal I, Ada Melisa Ajualip Lajuj; Vocal II, Leily Leilani Arana Orosco, ellos fueron electos por el presente ciclo lectivo 2019-2020.

Las funciones del gobierno escolar son: llevar a cabo proyectos creativos en beneficio de todos los estudiantes e implantar normas de conducta, organizar la limpieza de la escuela, Organizar actividades en el aula y velar por el bienestar de la comunidad educativa.

Visión: Ser un Establecimiento educativo de liderazgo en la formación de ciudadanos de una sociedad plural, democrática y con pertinencia cultural, que incorpora principios éticos, morales y culturales en sus actividades cotidianas, ofreciendo posibilidades didácticas y pedagógicas innovadoras con un aporte significativo para el aprendizaje y la formación integral vinculado al desarrollo comunitario.

Misión: Brindar a los estudiantes una formación integral, humanista que los ayude a desarrollar sus capacidades y valores como ciudadanos dentro de un ambiente físicamente seguro en el que se respeta y fortalece sus características individuales para formarlos como líderes creativos, positivos y propósitos y con visión futurista para ayudar al desarrollo de su pueblo y nación.

Las estrategias de abordaje que utilizan los docentes en el aula evidencian preferencia por el uso de ejemplos simples y materiales didácticos que permiten aplicar como estrategia diversos tipos de ejemplos que les permite desarrollar los contenidos en el siguiente orden: Utilizan ejemplos simples para ilustrar, así mismo usan materiales didácticos, abordan contenidos para propiciar la creatividad en clase.

Aprovechan los conocimientos previos, materiales didácticos que permiten aplicar el ejemplo como estrategia de enseñanza, para facilitar el proceso de ayuda académica, a nivel intermedio utilizan el contenido para propiciar la creatividad, se orientan con las guías de aprendizaje utilizando planificaciones basadas con el CNB, haciéndolo de manera flexible, y hechos que son común todos en clase. Modelos educativos; en los modelos educativos se utilizan los más relevantes y positivos, por ejemplo, el conductista con el objetivo que se considera que el papel de la educación es de transmitir los saberes, viendo como una manera de generar la acumulación del aprendizaje.

También se ejercita en este modelo el trabajo a través de una evaluación sumativa en que se tiene en cuenta los niveles de conducta esperada y el análisis de los productos elaborados a lo largo de la evaluación.

Así mismo hay otro modelo, que se utiliza para contribuir y formar al sujeto de tal manera que adquiera habilidades cognitivas suficientes, ser autónomo independiente y capaz de aprender por sí mismos, hablo del modelo Constructivista, pues es el de mayor utilización y aceptación, es el modelo que centra su atención en el alumno como principal protagonista del proceso educativo, siendo un elemento activo imprescindible en el aprendizaje.

Los programas que actualmente se están desarrollando son: de Lectura Leamos Juntos y Contemos Juntos. programa de Lectura: este se está aplicando dentro del establecimiento siguiendo un plan donde estipula que cada estudiante debe leer por lo menos media hora cada día, en el cual se le proporciona libros adecuados a su edad. El programa de valores: este se aplica con los estudiantes donde cada mes se realiza una actividad relacionada al valor que corresponde según los valores que el Ministerio de Educación (MINEDUC) estipula.

Programa contemos juntos: este se aplica a través de diversas estrategias proporcionadas por el ministerio de educación a través de la implementación de materiales proporcionados por el mismo. Proyectos desarrollados o por desarrollar: En la Escuela Oficial Rural Mixta Caserío la Democracia, se han desarrollado proyectos como: La gestión del amurallado formal del predio escolar, proyectos de sostenibilidad tales como: huertos escolares, elaboración de materiales con recursos reciclados del entorno.

Actualmente se está gestionando la construcción de un escenario formal, como también se encuentra un proyecto que está en proceso de ejecución que es el 360 este proyecto está relacionado con tecnología, sin embargo, en conjunto con autoridades comunitaria y municipales, se tiene contemplado realizar un proyecto que consiste en la construcción de una cocina, ya que es una de las necesidades que se ha priorizado para llevar a cabo, para la preparación de los alimentos de los estudiantes.

En el 2020 se pretende el desarrollo de un Proyecto de Mejoramiento Educativo, con el fin de buscar solución al problema que más está afectando en el establecimiento. Este proyecto estará dirigido por la estudiante de la Licenciatura de PADEP/D. Indicadores de contexto: Entre los indicadores educativos que se presenta en el año dos mil diecisiete, se presentan en una gráfica proporcionado por el libro de Índices de Desarrollo Humano. En la comunidad según un diagnóstico realizado por medio de una entrevista los jóvenes están en un rango de 16 a 20 años, los adultos están 20 en adelante.

En el establecimiento educativo del Caserío la Democracia, se realizó un análisis documental, obtenido en los archivos de la dirección y en el portal del MINEDUC, para revisar las edades de los estudiantes, por lo que concluyo que el primer ciclo está en el rango de 7 a 12 años y el segundo ciclo está en un rango aproximado de 11 en 13 año, que en conjunto hacen un total de 180 estudiantes.

En los datos que se presentaron en relación al índice de desarrollo humano del departamento de Petén, tomada de la estadística realizada en el año 2002, según datos descendente/ascendentes, muestra que el municipio que mayor índice o tasa en relación la tiene el municipio de San Andrés con 0.848 la que la hace tener el primer lugar en salud. En educación el municipio que mejor estadística tiene es San Benito con 0.740 el cual la pone en un primer lugar en dicho rubro.

Y en ingresos también lo tiene el Municipio de San Benito con 0.600. Esto lo hace un municipio en desarrollo ya que cuenta en dos aspectos importantes en los que ocupa primeros lugares. Con relación al avance en educación, desde los años 1994 hasta la fecha ha sido de un 0.25, tomando en cuenta que es un porcentaje mínimo. El índice del nivel de vida ha aumentado desde el año 1994 a la actualidad en un 0.12, sin embargo, es necesario mencionar el aumento de población a nivel departamental lo que ha sido una de la causa del bajo nivel de vida y mejoramiento de vida en la población existente.

A través de una tabla donde se refleja el desarrollo humano por cada municipio del departamento de Petén, tomando en cuenta cada uno de los componentes, en los que podemos constatar que el municipio de Sayaxché específicamente tiene un déficit en la mayoría de componentes principalmente en educación e ingresos, por lo que vemos urgentemente la necesidad de la búsqueda de alternativa para minimizar esos problemas existentes en el municipio, ya que son causas concretas para el subdesarrollo del municipio y por ende del departamento de Petén.

En educación lo ocupa el municipio de Sayaxché con 0.429 y en ingresos lo ocupa el mismo municipio con 0.495 esto indica que el municipio que muestra menos desarrollo humano es Sayaxché, a pesar de que tienen varias fuentes de financiamiento los cuales no han sido ejecutados correctamente por las autoridades competentes.

A manera reflexión, es necesario mencionar cuán importante y urgente es el desarrollo de una reforma que tenga el fin de estabilizar cada uno de los componentes que conforman el desarrollo humano en nuestro departamento y país en general, ya que son pieza clave para que el país sepa superarse y puedan salir adelante, preparándose para los retos de la vida y ser mejores cada día.

Salud: A nivel local, la comunidad cuenta con una unidad mínima de salud, que funciona de lunes a viernes en horario de 8:00Am a 4:00Pm y es atendido por una enfermera contratada por el área de salud Petén-Norte, también existen promotores de salud que llegan para prestar sus servicios. Las familias de la comunidad son atendidas con consultas y medicamento gratis para curar las enfermedades más comunes que atacan a las personas especialmente a los niños, como también lleva el control de crecimientos y desarrollo de los niños de primer grado primario.

Entre las enfermedades más comunes que sufren los habitantes de la comunidad están las infecciones respiratorias, dengue, diarrea, paludismo, fiebres, gripe que está presente en cualquier momento por el cambio climático que estamos viviendo hoy en día. Con relación a los estudiantes del establecimiento educativo, reciben jornadas programadas de vacunación, desparasitantes y jornadas de higiene personal que realiza la enfermera de manera periódica. Como reflexión, la situación actual del área de salud en la comunidad es precaria, puesto que no se cuenta con el medicamento necesario para abastecer a los habitantes.

En relación a educación, en el Caserío La Democracia funcionan tres niveles educativos, que son: Preprimaria, Primaria y nivel Básico, las cuales se crearon con el propósito de buscar una mejora y desarrollo de la comunidad a través del desarrollo integral y educacional de la niñez y los adolescentes. Sin embargo, hay varios jóvenes comprendidos entre 15 a 18 años que no continúan sus estudios la mayoría solo terminan la primaria, y son pocos los que siguen el nivel básico, ya que uno de los factores que les impide continuar es el recurso económico y la sobre edad.

Amanera de reflexión, la educación en la comunidad ha mejorado, pues actualmente el establecimiento educativo cuenta con aulas suficientes para cubrir la cantidad de población estudiantil, los docentes cuentan con un grupo moderado de estudiantes para atenderlos de mejor manera tal como lo estipula la ley de educación nacional, sin embargo, es necesario mejorar la forma de enseñar y las herramientas que implementan para el desarrollo de la enseñanza aprendizaje, específicamente en el área de matemática.

Ingresos: La forma de ingresos para cubrir las necesidades básicas de subsistencia de los habitantes del Caserío la Democracia, se da a través de diferentes actividades. La comunidad cuenta con 7 tiendas, una agro-veterinaria, una ferretería, dos servicios de comida rápida que funcionan por la tarde, una refresquería, una bodega de granos básicos, una familia que destaza reses cada 15 días.

El sistema de producción se basa en el cultivo y producción agrícola, la crianza de ganado porcino, bovino, la producción de cultivo de maíz, frijol y pepita, sin embargo, estos productos no son suficiente para tener una vida digna, por lo que últimamente, algunos han optado por emigrar a Estados Unidos en busca en mejor su calidad de vida.

Con la implementación de las granjas o corrales las familias, trabajar en la seguridad alimentaria, con cultivos de hortalizas, legumbres, verduras, crianza de animalitos como pollo, cerdos y la venta de tortillas, queso, y crema etc. estas actividades llevadas a la práctica son de mucho beneficio para el hogar. Tiempo atrás la ganadería era otro de los aspectos que proporcionaba una buena fuente de ingresos a la población, pero en la actualidad una gran parte a tenido que buscar otras fuentes tales como emigrar a otro país y dedicarse a nuevas ocupaciones.

Los ingresos económicos en la comunidad han ido mejorando para algunas familias, pues varios integrantes de las mismas han emigrado al extranjero y actualmente reciben remesas, las cuales está invirtiendo para desarrollar negocios productivos en las comunidad, sin embargo existen familias que suelen subsistir a través de jornales diarios y otros que laboran en fincas de palma africana, esto no es suficiente, por lo que es necesario el desarrollo de más fuentes de empleo, o proyectos creados para apoyar los vecinos de la comunidad y mejorar la economía local.

Indicadores de recursos: Entre los indicadores de recursos que se aplican en la comunidad están: Cantidad de alumnos matriculados: en el Caserío la Democracia, del municipio de Sayaxché, del departamento de Petén, se da a conocer la estadística tomada desde el año dos mil quince hasta el presente año dos mil diecinueve, en la cual refleja lo siguiente: en el ciclo escolar dos mil quince, asistieron un total de 203 estudiantes, dos mil dieciséis con 190 estudiantes, dos mil diecisiete con 198 estudiantes, dos mil dieciocho con 187 estudiantes, dos mil diecinueve con 190 estudiantes y el actual ciclo escolar 2020, con 180 estudiantes.

Las cantidades anteriormente mencionadas, fueron obtenidas de la ficha escolar en el portal del Ministerio de Educación (MINEDUC), en donde aparecen todos los datos estadísticos de los años 2015 hasta el presente año 2019.

Distribución de la cantidad de alumnos por grados o niveles. A continuación, se detallan los grados y secciones que se imparte en la Escuela Oficial Rural Mixta, Caserío la Democracia en el presente ciclo escolar dos mil diecinueve: Primero sección "A" doce hombres y cinco mujeres, primero sección "B" nueve hombres y siete mujeres, segundo "A" siete hombres y veinte mujeres.

En tercero "A" catorce hombres y once mujeres, cuarto "A" siete hombres y once mujeres, cuarto "B" siete hombres y diez mujeres, quinto "A" trece hombres y siete mujeres, Sexto "A" catorce hombres y nueve mujeres, haciendo un sub total de ochenta y tres hombres y 80 mujeres, total de ciento sesenta y tres estudiantes en la cual se tuvo hasta la fecha veintisiete niños desertados.

Normalmente, la cantidad de niños supera la cantidad de niñas inscritas, por varias causas, entre ellas costumbres de las familias, pobreza o machismo. Cabe mencionar que bajo el número de estudiantes inscritos actualmente se ha dado por la migración que se ha dado actualmente por la necesidad de mejorar la calidad de vida de las familias de esta comunidad que se han ido a los EE UU, llevando con ellos a uno de sus hijos e hijas como pase para poder ser considerados en otro país y esto ha bajado la matrícula estudiante en el presente ciclo escolar 2019.

En la escuela Oficial Rural Mixta del Caserío la Democracia, del municipio de Sayaxché, actualmente laboran 10 docentes, 6 masculinos y 4 femeninas, los cuales se especifica a continuación: primero "A" atendido por el Profesor Walter Gómez, Primero "B", por el profesor Uber Rodil mota, Segundo "A" por la profesora Silvia Hernández, Tercero "A" por la profesora Annel Rosanna Sinturión España.

Cuarto "A" atendido por el profesor Selvin Armando Torres, Cuarto "B" por el profesor Wilder Enrique Mejía Salguero, Quinto "A" por el profesor José Emilio Zelaya Dardón, Sexto "A" por el profesor Wilmer Leonel Juárez Hernández. Como reflexión, este indicador se considera que influye en la calidad educativa por los aprendizajes que el maestro puede dar a cada estudiante.

Relación alumno-docente: El número de alumnos según la matrícula escolar está dentro de los parámetros que asigna el MINEDUC, ya que cada docente tienen un número de estudiantes moderado para obtener un mejor porcentaje de resultados positivos esperados aunque cabe mencionar, que los aprendizajes no se dan al 100% ya que el tiempo de un cronograma de actividades emitido por el Ministerio de Educación(MINEDUC) absorbe mucho tiempo por las actividades planteadas, sin dejar de mencionar que necesarias en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En el establecimiento educativo existe buena relación entre docentes y estudiantes, tanto dentro como fuera del aula, siendo este un factor muy importante en el aprendizaje, porque es la imagen o percepción mutua que existe entre el docente-alumno la que marca el éxito o el fracaso educativo.

Indicadores de proceso: En los indicadores de proceso que se presentan En la escuela Oficial Rural Mixta Caserío la Democracia, se encuentran distribuidos los estudiantes por grados y secciones con ciertas cantidades de estudiantes, pero cuando realizan visitas por los coordinadores o asesores pedagógicos no encuentran la cantidad real en los salones de clases, las ausencias en muchas ocasiones de deben por trabajo agrícola, enfermedades o por visitas de familiares esta actividad afecta el bajo rendimiento en la enseñanza aprendizaje.

En una visita aleatoria realizada en el establecimiento educativo, se verifico la asistencia estudiantil a través del cuadernillo de asistencia que contienen cada docente y con ello se pudo obtener los siguientes datos estadísticos: En el grado de primero "A y B" de treinta y tres estudiantes no asistieron dos, por asuntos de salud.

En Segundo grado de veintisiete, no asistieron 2 estudiantes, desconociendo las razones por las que no llegaron a clases, pues no llevaron una nota para justificar dicha falta, en tercero de veinticinco, no asistieron dos estudiantes por asuntos de trabajo en casa, en Cuarto sección "A y B" de treinta y cinco, no asistieron dos estudiantes desconociendo. La razón por la que no se presentaron a clases, quinto, de treinta y tres, no se presentó un estudiante por motivos de salud, y por último se visitó sexto primario, donde se constató que todos los estudiantes asistieron a clases.

Porcentaje de cumplimiento de días de clase: En relación al cumplimiento de días de clases de la Escuela Oficial Rural Mixta Caserío la Democracia, se pudo observar que es mínima la falta de los días efectivos de clase los cuales sobrepasa los 180 días al año, por lo que se puede deducir que si se están cumpliendo con los días de clase. En el Sistema de Registros Educativo (SIRE) también se hace verídico que los docentes no se ausentan de sus labores como lo muestra al momento de ingresar al sistema.

Que los estudiantes asistan a las clases todos los días es uno de los factores más simples e importantes que contribuye al éxito académico, es por eso que tanto los padres de familia y comunidad educativa deben priorizar la asistencia escolar como una de las metas para lograr la calidad educativa. La asistencia regular a clases demuestra disciplina e interés en los estudios que impactarán el futuro del estudiante y fortalecerán su camino hacia el éxito en su vida.

El personal docente imparte la enseñanza-aprendizaje para los niños del establecimiento en el idioma castellano, ya que la comunidad es monolingüe en su mayoría, pocos son los que hablan en idiomas mayas, pero los niños practican más el idioma castellano.

Disponibilidad de Textos y Materiales Educativos: Los libros de textos que envía el ministerio de educación al establecimiento por lo regular llega incompleto. En el establecimiento educativo, en el dos mil diecinueve fueron dotados de libros solo de primer grado denominados paso 1 y paso 2, pero en realidad no llegan la cantidad exacta, siempre hacen faltan, porque no toman estadísticas actualizadas. En el resto de grados solo enviaron libros de matemáticas y comunicación y lenguaje a los grados de segundo y tercero, claro, de manera incompleta.

Es importante que cada estudiante cuente con los libros de texto que envía el Ministerio de Educación (MINEDUC) en el tiempo preciso para que todos puedan emplearlo como mediador de procesos formativos, ya que los libros de texto son recursos didácticos que sirven de apoyo al estudiante y al docente.

Organización de los padres de familia. Indicador que mide la cantidad de organizaciones de padres de familia. El establecimiento educativo cuenta con la Organización de padres de familia denominada Organización de Padres de Familia (OPF) que es la encargada de Coordinar, ejecutar y administrar los fondos del estado que es asignado para los programas de apoyo como: Alimentación escolar, Utilies escolares, gratuidad de la educación, Valija Didáctica del centro educativo en beneficio de la niñez estudiantil tanto en nutrición como en materiales didácticos.

La Organización de Padres de Familia (OPF) Está conformado por los siguientes integrantes: Presidente Lesly Marlincy Méndez; Secretario Nora Marleny Xúm Grijalva; Tesorero Clementina Lajuj; Vocal I Zenaida Avilene Arana; Vocal II: Amalia Recinos. Entre los indicadores de resultados de escolarización cabe mencionar escolarización Oportuna. Proporción de alumnos inscritos en el nivel y ciclo que les corresponde según su edad, por cada 100 personas del mismo rango etario.

La participación de los padres de familia es determinante y muy valioso para administrar con transparencia fondos que distribuye el Ministerio de Educación en los programas de apoyo a en el establecimiento educativo, ya que a través de ellos se brinda alimentación escolar a niños de preprimaria y primaria. En la década de 2000 hubo una ampliación de la cobertura educativa en distintos niveles. La tasa neta de escolaridad expresa la relación entre la población inscrita en la edad escolar el nivel dado y la población total proyectada en dicha edad. En el nivel primario se alcanzó, a nivel nacional, una tasa neta de 100%.

En el nivel primario, para 2012 la tasa de escolaridad alcanzó un 66.1%, en tanto que la de aprobación fue de 85.7%. En el Caserío la Democracia se ha alcanzado durante el año dos mil diecinueve una tasa del 85% según estadísticas contextual. Escolarización por edades simples. Incorporación a primaria en edad esperada.

En la Escuela Oficial Rural Mixta Caserío la Democracia, no se aceptan niños que no cumplan la edad para iniciar la primaria, siempre se le recomienda al padre de familia que se le da el grado correspondiente según la edad que tenga el niño o la niña. En el área central o urbana siempre se comente este tipo de irregularidades por la simple razón de ganar estadística, o bien por dejar sin alumnos a los demás establecimientos. En la proporción de los alumnos de siete años inscritos en primaria; entre la población total de siete años.

En la Escuela Oficial Rural Mixta Caserío la Democracia, se acepta a primaria siempre y cuando se cumpla con la edad establecida en la ley de evaluaciones, y si ya está con más edad pues deben de aceptarlo debido a que tiene derecho a la educación según establecida en la Ley de educación nacional, estos casos se dan más en los grados de primero y segundo, pero según se observa el caso es problema de migración de trabajo, ya que los padres trabajan en las fincas vecinas.

La 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. En la Escuela Oficial Rural Mixta Caserío la Democracia, se tuvo acceso al Sistema Nacional de Registros Educativos SIRE, en la cual se pudo detectar varios casos con niños por encima de la edad correspondiente al grado en el que cursan actualmente.

Según datos investigados, los alumnos son detectados por el sistema de registros educativos con problemas de sobre edad, las cuales no coinciden con el grado en el que están cursando actualmente, pero eso no impide a que se le niegue su educación. Los niños asisten a clases y siempre se les concientizan para seguir adelante en la enseñanza-aprendizaje. En la tasa de Promoción Anual. Alumnos que finalizaron el grado y lo aprobaron, del total de alumnos inscritos al inicio del año.

En la Escuela Oficial Rural Mixta Caserío la Democracia, de cada 10 estudiantes que se escriben y finalizan el año lectivo siete promueven, dos no promueven y uno se retira. Esta información es proporcionada por la base de datos establecidos por las fichas escolares del establecimiento. En estos datos se muestran los alumnos y alumnas que concluyeron el ciclo escolar y cumplieron con los requisitos mínimos para continuar sus estudios en el siguiente grado. Solo en el dos mil diecisiete se logró un cien por ciento en los masculinos números que son satisfactorios y favorables para que continúen estudiando.

Los alumnos que se inscribieron y no finalizaron el grado, del total de alumnos inscritos al inicio del año se presentan la siguiente información en relación al fracaso escolar, que es la suma de los alumnos retirados y los no promovidos. Dos mil quince 18%. En dos mil dieciséis 12%. Dos mil diecisiete 7%. Dos mil dieciocho 15%, Dos mil veinte 15%.

En el cuadro anterior se puede constatar que la diferencia de datos de estudiantes que no finalizaron el grado y reprobaron en los años 2015 al 2019 es mínima, ya que un 15% de los estudiantes inscritos reprueban el grado. La tasa de conservación de la matrícula no muestra el comportamiento de una inscripción completa, asumiendo que no hay inscripciones nuevas y tomando únicamente a los estudiantes que promueven todos los grados sin repetir. Aquí se mide el porcentaje de estudiante que empezaron el ciclo y lo terminan.

La conservación de la matrícula año con año es difícilmente retenerla ya que los padres de familia realizan una serie de actividades. Los problemas que atraviesan en el hogar los padres de familia hacen que retiren a sus hijos de la escuela algunos niños no terminan sus estudios y se retiran definitivamente y otros se trasladan de domicilio. Ante tal situación, continúan estudiando últimamente se ha venido dando una baja en la matrícula escolar motivo por el cual los padres de familia emigran así estados unidos llevándose a un hijo menor de la familia ya que es su pasaporte para poder entrar a estados unidos es un motivo que se da la deserción en el establecimiento.

En años anteriores también ha mostrado movimientos en la conservación de la matrícula para ello lo observaremos en las siguientes cifras: 2015 con 82%. 2016 con 88%. 2017 con 93%. 2018 con 85% y 2019 con 85%. Como no podemos dar cuenta en las cifras muestra años que sube y años que muestra una decadencia en la matrícula; el año que más alto estuvo fue el dos mil quince y el año que más bajo índice en conservación de la matrícula fue el dos mil diecisiete y dieciocho con un cuarenta y tres por ciento.

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. En 2015: niños 5 y niñas 11.

En 2016: niños 7 y niñas 5. En 2017: niños 10 y 14 niñas. 2018 niños 9 y 10 niñas. Repitencia por grado o nivel: en la información que se investigó nos damos cuenta, como el establecimiento del Caserío la Democracia, muestra los niveles de repitencia por grado desde el año dos mil quince, lo cual es un mínimo que se da en el establecimiento.

En el ciclo escolar 2015, se pudo observar que los grados más afectados con los índices de repitencia son primero y tercero primaria, quedando en segundo lugar los grados de segundo y cuarto primaria, las causas radican en los escasos recursos económicos existentes y la migración temporal que se dan con frecuencia en la familia de esta comunidad.

En el ciclo escolar 2016, se observa que en el grado de segundo primario es donde hubo más repitencia, esto, debido a que varias madres de familia se comprometieron apoyar a sus hijos al pasar de `primero a segundo primaria, ya que algunos estudiantes aun no alcanzan los indicadores de logro trazados. Lo importante es ello es que sus padres se comprometen apoyarlos en el segundo grado, sin embargo, no lo realizan y los estudiantes se ven afectados por dicha situación que lejos de ayudar al niño, le perjudica en el buen desarrollo del proceso educativo.

En el ciclo escolar 2017, se observa que el grado de tercero primaria es el que más repitencia hay, esto debido a la falta de apoyo de los padres de familia, ya que varios niños y niñas faltan muchos días a clases por asuntos de familia, trabajos o por falta del recurso económico por lo general, y por supuesto, la migración temporal. En el ciclo escolar 2018, se puede observar que el grado de primero primaria es el que más repitencia hay, esto se dio por migración temporal que los padres de familia realizan a otros departamentos.

Lo anteriormente descrito afectan a los niños y niñas, porque ya no finalizan el grado, o simplemente lo hacen por pausas, faltando varios días a clases, lo que trae como resultado la reprobación del grado y por ende la repitencia al mismo. Deserción por grado o nivel los siguientes números porcentuales no muestran la tasa de deserción y nos indica la cantidad de estudiantes que abandonan el establecimiento antes de terminar el ciclo escolar.

En el ciclo escolar del 2015, la deserción escolar es reflejada en un porcentaje bastante alto en el grado de primero primaria, ya que por motivos económicos, varias familias retiraron a sus hijos del establecimiento educativo, y los llevaron a trabajar a la tierra, otros se desertaron por la presión de otro nivel, ya que muchos niños aun no asimilan el cambio de nivel y pretenden tener la misma facilidad del nivel preprimaria en el nivel primario, al no ser como lo esperan tienden a retirarse del establecimiento educativo, concluyendo con la poca responsabilidad de los padres de familia en exigirles que continúen sus estudios.

En el ciclo escolar 2016, se contempla el grado de primero primaria con más deserción, ya que muchos estudiantes optan por retirarse del establecimiento educativo, cuando sienten la presión de otro nivel y no tienen el apoyo de los padres y madres de familia. En algunas ocasiones, son los mismos padres de familia e incentivan a sus hijos a retirarse de la escuela, aludiendo que están muy pequeños para ello y simplemente por llevarlos al trabajo infantil.

En el ciclo escolar 2017 observamos que en el grado de segundo primario nuevamente se refleja la deserción escolar, las causas se reflejan en los escasos recursos económicos y la migración temporal, así como también por la falta de responsabilidad de los padres y el poco interés que los niños le dan al proceso de enseñanza aprendizaje.

En el ciclo escolar 2018, se observa que la deserción sobresale en el grado de segunda primaria, ya que varios estudiantes se retiran por falta de apoyo de sus padres, quienes en muchas ocasiones les exigen que cuiden a sus hermanos menores mientras las señoras hacen el quehacer del hogar, por lo que los niños se atrasan y terminan por desertarse del establecimiento educativo.

Los resultados del primer grado de lectura deben ser interpretados a la luz de la definición del criterio de la prueba, el cual fue el siguiente: El estudiante que ha cursado satisfactoriamente primero primaria debe de ser capaz de leer y comprender una oración sencilla de cinco palabras que contenga un léxico adecuado.

Resultado de Matemáticas: Primera Grado Primaria (1º.) Porcentaje de estudiantes que logran y no logran el criterio de matemáticas. Tal como en el caso de lectura, en matemática los resultados deben ser interpretados con respecto al criterio de la prueba. En el caso de matemáticas el criterio contenía dos componentes, uno que hace referencia a la solución de sumas y otro que se refiere a la solución de restas. El estudiante que ha cursado satisfactoriamente primero primaria debe de ser capaz de realizar sumas de dos números compuestos de un dígito que dan como resultado un número compuesto de dos dígitos.

Se decidió analizar el rendimiento de los y las estudiantes en relación a ambos criterios por separado y en conjunto. Aunque el criterio mismo está dado por ambos elementos en conjunto, cada uno de los elementos es relevante y es de interés conocer su desempeño específico.

- Resultados de Lectura: Primer Grado Primaria:

En el grupo de estudiantes de primero primaria de 37 alumnos, en Lectura existe un logro de 86%, equivale a 32 estudiantes, y los que no logran esta el 14%, que equivale a 5 estudiantes.

- Resultados de Matemáticas: Primer Grado Primaria:

En el grado de primero primaria con 37 estudiantes. En el área de Matemáticas los logros son el 53%, que equivale a 20 estudiantes, y los que no logran esta el 47%. Equivale a 17 estudiantes.

- Resultados de Lectura: Tercer Grado Primaria

En el grado de Tercero Primaria cuenta con 28 estudiantes, El 57% logran el criterio de lectura. Que equivalen a 16 alumnos. El 43% no logran el criterio de lectura, equivalen a 12 alumnos.

- Resultados de Matemáticas: Tercer Grado Primaria:

En el grado de Tercero Primaria cuenta con 28 estudiantes. El 59% logran el criterio de matemáticas, lo cual corresponde a 16 estudiantes. El 41% no logran el criterio de matemáticas, equivale a 12 estudiantes.

- Resultados de Lectura: Sexto Grado Primaria:

En el grado de Sexto Primaria cuenta con 27 estudiantes El 55% es el criterio de logro de lectura. Corresponde a 14 estudiantes. El 25% no logran el criterio de lectura. Corresponde a 13 estudiantes.

- Resultados de Matemáticas:

Sexto Grado Primaria En el grado de Sexto Primaria cuenta con 27 estudiantes. El 59% logran el criterio de matemáticas. Esto equivale a 17 estudiantes. El 41% no logran el criterio de matemáticas. Esto corresponde a 10 estudiantes.

Los indicadores de resultados de aprendizaje especialmente en lectura en Primer Grado Primaria se toman en cuenta el área rural y urbana a nivel departamental podemos observar el porcentaje de logro en lectura en la cual el área rural está a un 33% y el área urbana con un 65%, esto quiere decir que en el área rural debemos de enfocarnos a mejorar la lectura en el primer grado. Estas estadísticas son recabadas en escuelas seleccionadas, pero que abarca el área geográfica donde se ubica la Escuela Oficial Rural Mixta Caserío la Democracia.

En los datos que a continuación se presentan se refleja los porcentajes en el área de matemáticas del primer grado en donde el área rural está en 25% en el departamento y 50% en el área urbana, esto quiere decir que en el área rural del departamento de Petén debemos fortalecer el área de matemáticas. En Tercer Grado Primaria (3º) se miden los Porcentaje de estudiantes que logran y no logran el criterio de Lectura. Observamos que en porcentaje en lectura a nivel departamental se refleja un número bastante favorable con el 100%. Esto quiere decir la lectura en tercer grado está en un margen aceptable según la cantidad de estudiantes.

En Tercer Grado Primaria (3º) los Porcentaje de estudiantes que logran y no logran el criterio de Matemáticas se establece por medio de la calidad que se tiene en el área de matemáticas y se puede observar que en el área urbana se mantiene en un rango bastante bueno, sin embargo, en el área rural se encuentra en un 33% donde se debe fomentar estrategias para lograr los estándares aceptables. Por esta razón se pretende fortalecer el área de matemáticas con diversas estrategias lúdicas y pensamiento lógico para mejorar la calidad educativa en la escuela del Caserío la Democracia.

Los Resultados del Segundo Estudio Regional Comparativo y Explicativo (SERCE) de 3º Primaria en Lectura y Matemáticas se pueden notar la deficiencia en el grado de tercero primaria, esto quiere decir que se debe prestar más atención a este grado. La cifra reflejada es de un promedio 46.95 para tercero, esto a nivel nacional y departamental. Tomándose desde el punto de vista del establecimiento del Caserío la Democracia se presenta deficiencias en estos indicadores, por ello es de suma importancia que se implementen diferentes herramientas para que podemos contribuir, hacer el cambio y minimizar este problema.

En el área de matemáticas existen datos porcentuales específicamente en el grado de tercero primaria, en donde se ve claramente que en tercero primaria se debe fortalecer los métodos de enseñanza para superar esos datos estadísticos ya que el promedio de tercero es de 457.10 a nivel departamental.

Por lo antes descrito, es de suma importancia a nivel regional y local buscar, fortalecer las estrategias de la enseñanza de matemáticas, tomando en cuenta que se necesita cambiar el mito que el mismo estudiante tiene de esta área, es por ello, que se pretende fortalecer a través de un Proyecto de Mejoramiento Educativo, implementar nuevas estrategias que se puedan desarrollar en el contexto de los niños y así hacer más ameno el aprendizaje de la matemática en el grado de tercero primaria.

Dentro de los indicadores encontrados que más afectan al Caserío la Democracia, podemos mencionar: Desarrollo de las matemáticas, el Manejo de la lectoescritura, Deserción y Fracaso Escolar, cabe mencionar que cada indicador fue analizado y en cierta manera afecta el desarrollo educativo, pero, partiendo de este análisis, puedo llegar a concluir que el indicador que más afecta en el área de matemática.

1.1.2 Antecedentes

La escuela del Caserío la Democracia se encuentra en el centro de la comunidad y su fundación se remonta al año 1985, con los esfuerzos y gestiones de los pocos padres de familia existentes en esa época, el primer promotor de Educación fue el Prof. Roderico Román, procedente del municipio de San Andrés Petén, atendiendo veinticinco alumnos multigrados.

Durante dos años fue una escuela unitaria debido a los escasos de estudiantes y la falta de infraestructura adecuada para una buena educación, sin embargo, la población estudiantil fue creciendo y llegó más personal docente, convirtiéndose en el año 2000, una escuela gradada.

En el año 2003 se construye el primer edificio escolar, construida por la comunidad en gestión con la municipalidad, la que cuenta con dos aulas de material y dos de madera, las mismas que ahora son utilizadas también por el INEB de Telesecundaria en jornada vespertina, el cual inició a funcionar en el año 2010. En el año 2004 se construye otro edificio escolar el cual fue financiado por el Fondo de Inversión Social (FIS) y el apoyo de los padres de familias en aportar la mano de obra no calificada, está compuesta de 4 aulas, una dirección y una bodega.

De esta manera inicia el desarrollo educativo y poblacional en la comunidad. Así pasó el tiempo hasta hoy en día la comunidad La Democracia ha aumentado en pobladores, y así también la demanda estudiantil, y en el año 2014 se construyeron 8 aulas más, 6 del nivel primario y dos del nivel pre primario, con lo que se suman en la actualidad 14 aulas de material y 2 aulas de madera, cada una de ellas significa el logro de un gran esfuerzo y la unión de todos los pobladores de la comunidad.

La escuela cuenta con una cocina construida por los padres de familia, en la cual elaboran la refacción que proporcionan a los niños y niñas de este establecimiento educativo. Atrás de la dirección hay una bodega en la cual se resguardan algunos materiales que se utilizan para el desarrollo pedagógico de la enseñanza-aprendizaje del establecimiento educativo.

También cuenta con un espacio escolar para el resguardo de los libros (mini biblioteca). Hay dos aulas de madera que se construyeron en el año 2000, y que actualmente se unieron las dos aulas y funcionan con salón de reuniones y para realizar actividades de recreación, cabe mencionar que estas se construyeron en área comunal por lo que posiblemente más adelante sea usado salón comunal.

1.1.3 Fundamentación:

A. Marco Epistemológico

El marco epistemológico está formado por las circunstancias de origen histórico, psicológica, sociológicas y culturales que se encuentran en los indicadores investigados y observados en la Escuela Oficial Rural Mixta Caserío la Democracia, basados en los distintos indicadores escolares de los años 2015, 2016, 2017, 2018 y 2019, que fueron investigados por diferentes fuentes.

Los datos que se presentaron en relación al índice de desarrollo humano del departamento de Petén, tomada de la estadística realizada en el año 2002, se relaciona a las circunstancias históricas debido a que cada municipio presenta diferentes factores sociales en el cual no logra superar dichos índices. San Benito y San Andrés son los municipios que ocupan los primeros lugares a nivel departamental en mejores índices de desarrollo Humano. Mientras tanto Dolores y Sayaxché ocupan los índices más bajos tanto en educación.

De acuerdo al índice de desarrollo humano, Históricamente la escuela se encuentra en el municipio de Sayaxché, siendo parte de una de las microrregiones más pobladas del municipio y existe una gran población en crecimiento año con año, podemos mencionar que las familias culturalmente deciden tener uno, dos hasta seis hijos dentro del núcleo familiar

El niño tiene la necesidad de alimentarse bien para que reciba la enseñanza aprendizaje, en su salud personal sociológicamente el niño tiene la necesidad de hacer uso de la higiene diariamente para una buena presentación en la escuela, culturalmente los niños en edad escolar llevan dinero para comprar alguna cosa que le apetezca, pero por la misma pobreza que se vive en su entorno el padre de familia expresa que solo a perder tiempo va a la escuela y decide sacarlo de la escuela ya que en la labor agrícola le es más beneficioso esta acción le afecta en la repitencia de grado y adquiere poco conocimiento.

En el desarrollo de este marco se toman en cuenta tres aspectos más importantes: salud, educación e ingresos económicos, que están presente en la comunidad. Salud: Es un tema que siempre afecta a toda la sociedad, en especial a las áreas rurales tal como sucede en el caserío la Democracia, donde solo se cuenta con una unidad mínima para recibir atención médica y las jornadas de salud.

Educación: se han alcanzado varios logros y proyectos, como la cobertura a la demanda educativa, específicamente en la infraestructura y el personal docente necesario. Ingresos económicos: este indicador es uno de los que más afectan a los comunitarios ya que son pocas las fuentes de trabajo, en su mayoría trabajan por jornales en la agricultura, en la palma africana y un pequeño porcentaje que ha emigrado al extranjero.

Sobre edad escolar. Los niños que se encuentran en edad escolar avanzada que ya adquirieron conocimientos enseñanza aprendizaje muchas ocasiones se ausentan de la escuela por falta de atención del padre de familia o porque tiene que ayudar en la agricultura para el sostenimiento económico familiar, esto los afecta como futuros ciudadanos; repercutiendo en la vida del niño al relacionarse con los miembros de la comunidad, todo este proceso que atraviesa el niño es parte de la cultura, ya que los padres deciden llevarlos a trabajar, pesando en ganar dinero que según ellos, será de mejor utilidad para la familia, en lugar de ir a la escuela.

Fracaso Escolar: Es reconocido como otro de los problemas que afectan al establecimiento educativo, ya que cada año se registra estudiantes que no promueven el ciclo escolar y otros que abandonan sus estudios. En el ciclo escolar dos mil diecinueve se registraron un no considerable de estudiantes que abandonaron sus estudios, debido a que muchas familias emigraron hacia otros países en busca de una mejor vida, sin embargo, afectaron con ello la preparación académica de sus hijos y al mismo tiempo disminuyeron la estadística del establecimiento educativo.

También influye en gran medida el aspecto social del niño y la niña, debido a que abandonan sus estudios por cuestiones de trabajo, desde temprana edad el padre de familia los enseña a trabajar y descuida la parte educativa que por derecho le corresponde al niño, esto hace que los niños no se interesen por estudiar, pero solo se dedique a cuestiones laborales en el hogar. En el aspecto cultural se puede observar en el establecimiento, que el fracaso escolar está ligado al desorden en el que viven determinadas familias en la comunidad, ya que algunos llegan a la comunidad por algunos meses, luego emigran a otro lugar sin importarles los cambios que sus hijos son expuestos y como afecta en su desarrollo académico.

Deficiencia de la Matemática: A través de los resultados cuantitativos obtenidos por medio de las pruebas SERCE se puede determinar en donde se ven afectados, esto lo realizan cada año, reflejando diferentes resultados a nivel nacional y departamental, tomando en cuenta el área rural como una de las más afectadas.

La enseñanza de la matemática a lo largo del tiempo se ha convertido para los niños un problema el donde la limitación de analizar e interpretar, hacer ejercicios y otras actividades relacionadas con números representan para él algo difícil. Por lo que considero que el proceso de transformar los objetos, el niño mismo cambia de ahí la necesidad de contar con material adecuado para que los niños experimenten y aprendan a construir su conocimiento.

Las evaluaciones que se aplican y se han aplicado en Guatemala, tanto en el marco de estudios internacionales como evaluaciones nacionales, muestran sistemáticamente resultados insatisfactorios en el área, lo que parece indicar que el sistema educativo enfrenta serias limitaciones para formar las competencias que los niños requieran. En este sentido, las evaluaciones efectuadas por el Ministerio de Educación de Guatemala –MINEDUC–a través de la Dirección General de Evaluación e Investigación Educativa–DIGEDUCA–en los últimos años, muestran resultados preocupantes en Matemáticas.

Según el indicador de resultado investigado, el área rural es el más afectado y en el establecimiento se observó que existe mucha deficiencia en el aprendizaje de la matemática, lo cual se determinó por los resultados en el Prim 2A y 2B donde los estudiantes no registran buenas calificaciones y su rendimiento en el área de matemáticas es muy bajo, por lo que fue necesario revisar varios años para determinar el grado o nivel del problema.

En el contexto social la deficiencia en matemáticas que se presenta es cuando el niño no alcanza las competencias requeridas o estipuladas en el Currículo Nacional Base, debido a que el padre o la madre no cuenta con un nivel de escolaridad ya que no cuenta con la preparación académica para apoyar a sus niños en las tareas escolares especialmente de matemáticas e incluso reforzar lo aprendido en clase. Por otro lado, El estudiante tiene poco interés en el aprendizaje, le interesa más la sobrevivencia.

En el ámbito cultural la deficiencia en el área de matemáticas se relaciona más con el clima adecuado de aprendizaje”. Algunos entrevistados consideran que debe promoverse en las escuelas un ambiente agradable, el ambiente que ellos proponen puede o no estar relacionado con elementos de infraestructura o material didáctico, pero es entendido principalmente como un ambiente orientado a promover una sensación de verdadero interés en el aprendizaje.

Entre los indicadores que se relacionan con las circunstancias historias se pueden mencionar los siguientes: Disponibilidad de texto y materiales, en nuestro medio, existen distintos libros que pueden servir como auxiliares para el curso de matemática, algunos que por tradición son muy buenos, pero se han quedado tan atrasados y los autores o las editoriales no se han tomado la molestia de actualizarlos acorde al tiempo actual; eso puede ser un obstáculo innecesario para el estudiante.

Existen otros libros muy actuales, que por lo general en dos o tres líneas resuelven los ejemplos, que luego al estudiante le ocupan una página o dos, también esto puede representar un obstáculo innecesario, como también a través de los años la entrega de texto muchas veces viene cuando las clases ya llevan tres meses o más.

Este indicador se dificulta año con año porque muchas veces se olvidan de no mandar textos tal es el caso del área de ciencias sociales y ciencias naturales de ambos ciclos.

La tasa de promoción es variable porque hay años que se eleva los números niños y niñas promovidas donde hay grados que todos ganan. Pero hay años que los alumnos no se interesan por su educación y eso hace que exista los no promovidos. Es una satisfacción que todos los niños ganen su año lectivo, pero también deja mucho que decir cuando hay no promovidos, esto quiere decir que debemos mejorar nuestras metodologías de aprendizaje.

Entre las circunstancias psicológicas que afectan al establecimiento se pueden mencionar los siguientes: La distribución de grados se relaciona debido a que se tienen que tomar en cuantas varias características para asignar los grados tal es el caso de las habilidades, destreza y conocimientos para atender a los niños, de manera de entender la forma de aprendizaje que ellos esperan. Otro aspecto importante es el grado de conocimiento adquirido, esto quiere decir si el docente se está preparando en la universidad.

Se han visto varios problemas que tenemos a nivel de primaria es que a muchos de los maestros no les gusta matemática y entonces privilegian otras clases, que, si les gustan, y descuidan las matemáticas en su programación diaria. Afecta en el ámbito educativo cuando no se selecciona al personal según capacidad, no hay rendimiento y calidad educativa por las deficiencias que presente. Hay que destacar, por tanto, el papel tan importante que juega la formación con qué cuenta el docente para abordarlas, pero también su implicación a la hora de dar respuesta a la atención a la diversidad

Los estudiantes tienen que ser conscientes de la importancia que tienen las Matemáticas para la vida fuera del aula; de ahí que sea prioritario despertar el interés en la materia desde edades tempranas, pero siempre respetando el ritmo de aprendizaje de cada alumno para no provocar sentimientos de ansiedad y frustración que, en algunos casos, pueden derivar en fracaso escolar, por lo que es tan importante el papel que juega el docente en este proceso, tanto en su forma de enseñar como en las herramientas utilizadas.

Otra situación que afecta es la escolaridad en edades simples influye debido a que los padres muchas veces consideran a sus niños que no tienen edad para estar en un grado, que, si funcionan, más no se dan cuenta que le afectan la imaginación, ya que no reciben los conocimientos como lo plantea el Curriculum Nacional Base (CNB), y acorde a su edad. Son elementos que el padre de familia muchas veces no le interesa que aprenda.

Esto trae como consecuencia que el niño no aprenda correctamente según su edad establecida. La conservación de la matrícula escolar se relaciona con las circunstancias psicológicas debido a que los docentes hacemos lo posible de inyectar energías para seguir con sus estudios. Además, el aprecio que se le da a cada uno los motiva para ir todos los días a clases, pero hay niños que no les gusta que se les trate bien, porque en su casa solo reciben violencia y piensa que el docente también los tratará igual.

La Organización de padres de familia, es una organización que vela por el mejoramiento y desarrollo de la escuela donde coordina, ejecuta y administra los fondos de apoyo que llegan al establecimiento, pero en ocasiones le recargan el trabajo al director como el llenado de libros de caja, almacén y registro de miembros, trabajo que debe ser hecho por los miembros de dicha organización.

El fracaso escolar en la Escuela Oficial Rural Mixta Caserío la Democracia se relaciona debido a que muchas veces los alumnos se retiran por factores que afectan a la familia como lo es la estabilidad económica, la pobreza, esto hace que los niños dejen de estudiar y se los lleven a trabajar, para generar más fuentes de ingreso en su familia. Con relación a los no promovidos se puede decir que hay padres que no le prestan la atención debida a la educación de sus hijos.

Algunos factores que influyen en los estudiantes durante el proceso de enseñanza pueden ser: El factor emocional, la autoestima desactualizada, la desintegración familiar, la interrelación estudiante –maestro y la influencia del nivel de madurez neurológica sobre el aprendizaje.

Con relación a la repitencia, el estudiante repite el mismo grado más de una vez por las diferentes causas que existen tanto en la familia, con los docentes y del mismo estudiante, cabe decir que la comunidad educativa está involucrada para que exista este fenómeno de la repitencia. Al respecto Medina (2004) determina que “las causas de la repitencia escolar pueden ser varias, según los contextos que influyen en la vida del estudiante: contexto familiar, contexto pedagógico y contexto personal”. (p.22).

En el Caserío la Democracia, las familias tienen mucho que ver para que el estudiante repita, según la experiencia personal como docente muchos de los padres solo llegan a inscribir a sus hijos en el centro educativo y ni siquiera llegan a preguntar cómo van en el proceso de enseñanza aprendizaje y si llegan hasta fin de año. Otro factor es por la desintegración familiar, por el trabajo que les asignan esto les impide realizarse adecuadamente en sus estudios.

Muchas veces deben estar en las aulas, y lo que se ve, es como se van a trabajar con sus papás para llevar el sustento diario al hogar. Finalmente, la causa de la repitencia afecta la vida del estudiante, es por ello que actualmente hay muchos niños que ya no pueden terminar sus estudios por lo mismo que los padres se molestan cuando repiten más de un año el mismo grado llevándolos a trabajar. Ciertamente la repitencia es un fenómeno que afecta el rendimiento académico del estudiante, de tal manera que impide terminar sus estudios y muchas veces se retiran definitivamente en el proceso educativo.

Según el Segundo Estudio Regional Comparativo y Explicativo (SERCE), menciona que las pruebas de lectura y matemáticas de primero, tercero y sexto, ya que muchos problemas son las que afectan y más en el área rural, que es donde se observa los índices más bajos y el área urbana mantienen un estándar donde se necesita mejorar, para superar esos números.

Esto porque el padre de familia no les presta la atención debida a sus hijos. La familia es la base fundamental para la educación de los estudiantes, porque si los padres están al pendiente de sus hijos no habría tanta repitencia, sin embargo, no todas las familias velan por el proceso educativo de sus hijos por lo mismo existe el fenómeno de la repitencia.

Por lo antes mencionado, Ruíz (2001) dice que el factor familiar “es el conjunto de rasgos, actitudes y comportamientos de los miembros del grupo familiar, principalmente los padres, resulta ser un subsistema muy importante por su relación con el trabajo escolar del alumno”. (p.93).

En otras palabras, los padres juegan un papel muy importante en la educación de sus hijos, sobre todo que participen en el proceso de enseñanza aprendizaje, apoyando a sus hijos con las tareas, así mismo velando por mandarlos al centro educativo, además de eso que haya una mejor comunicación entre estudiantes, docentes y padres de familia.

B. Marco Del Contexto Educativo

En el contexto educativo, se han Identificado aspectos que obstaculizan y que favorecen la educación en el país, los cuales se contextualizan con los problemas educativos que se visualizan a nivel a nacional y explican sus implicaciones en el desarrollo del currículum de la escuela Oficial Rural Mixta Caserío la Democracia.

El sistema educativo de Guatemala presenta bajos indicadores de cobertura, de eficiencia y de calidad, a pesar de que los recursos públicos al Ministerio de Educación -MINEDUC-han ido en aumento. La educación a nivel nacional ha ido evolucionando desde la firma de los acuerdos de paz, donde cada año se han implementado nuevas estrategias, aunque históricamente ha tenido un nivel muy bajo en el campo de la educación.

Las oportunidades de acceso y permanencia en el sistema educativo no se han alcanzado en la población guatemalteca, según estudios todavía existe un 75% de analfabetismo en muchas áreas rurales de Guatemala, esto implica hacer esfuerzos para evitar este problema educativo. La educación primaria ha tenido gran impulso en las últimas décadas en Guatemala, llegando en la actualidad a casi 100% de la población en edad para estudiar primaria. Otro aspecto importante es que la Tasa Bruta en primaria supera en 20% a la Tasa Neta, lo que implica que, de cada cinco estudiantes en primaria, en edad inadecuada incluso en el nivel diversificado.

La educación en el Caserío la Democracia, con el tiempo ha ido mejorando notablemente en algunos criterios, como la infraestructura que actualmente se ha mejorado y es suficiente para atender la población estudiantil, como también en lo pedagógico, ya que el establecimiento cuenta con personal docente suficiente y presupuestado para laborar, algunos ya cuentan con el profesorado del programa PADEP/D, y otros con profesorado en nivel medio de la Universidad de San Carlos, lo que hace que el desarrollo de la enseñanza aprendizaje sea de calidad.

Sin embargo, es necesario mejorar otros que son esenciales para el desarrollo humano, como las herramientas y/o estrategias que implementan para poder brindar una educación de calidad con calidad, tomando en cuenta que la ciencia avanza y la educación debe ir de la mano.

Existen problemas educativos, que se relacionan con el contexto de la comunidad, por lo que fue necesario investigar los indicadores en el Sistema Nacional de Indicadores, y a través de ello se logró evidenciar cada uno de ellos que se mencionaran a continuación: el índice de Desarrollo Humano del municipio o departamento.

En el aspecto de salud: a nivel nacional en salud la expectativa de vida al nacer para el año 2012 fue de 68 años para hombres y 75 años para mujeres. Para el año 2013 se reportó una tasa de mortalidad infantil de 24.8 por mil nacidos vivos. Lo que significa que de cada 1000 niños nacidos vivos 25 mueren antes de cumplir el año. Con relación a salud, Según estudio de la Encuesta Nacional de Salud Materno Infantil (EMSI) la cobertura de seguro de salud: presentan los resultados relacionados con la cobertura de seguro de salud en mujeres y hombres en edad reproductiva según características generales.

En el ámbito nacional, se observa que el porcentaje de las mujeres en la encuesta que cuentan con un seguro de salud es el 14 por ciento, mientras que en el caso de los hombres el 26 por ciento. El 11 por ciento de estas mujeres refieren la cobertura del Instituto Guatemalteco de Seguridad Social (IGSS). En el caso de los hombres, el 19 por ciento refiere la seguridad social como el seguro que posee.

Poseer la cobertura de algún seguro de salud está relacionado al nivel de educación y a las condiciones socioeconómicas. Entre las mujeres sin ningún nivel de educación, el 98 por ciento carece de algún seguro de salud, mientras las que poseen educación superior, es el 46 por ciento. En hombres cambia ligeramente esta situación: sin educación, el 91 por ciento carece de seguro de salud y con educación superior el 41 por ciento.

En el Caserío la Democracia se cuenta con una unidad mínima donde los habitantes acuden por cualquier situación de salud, sin embargo, es necesario mencionar que no cuenta con el medicamento suficiente para poder abastecer a la población, lo que ha significado una deficiencia en la salud de los habitantes, quienes tienen que acudir al área central del municipio de Sayaxché para obtener asistencia médica.

Otra situación es el embarazo en adolescentes, ya que la conducta reproductiva de las adolescentes es un tema reconocido en el medio, no sólo en los embarazos no deseados y abortos, sino también en relación con las consecuencias sociales, económicas y de salud. Este tema del embarazo en adolescentes ha sido una situación que afecta el desarrollo de la comunidad, ya que muchos de los embarazos son a temprana edad y fuera de una relación formal, lo que conlleva al final a una determinación de madre soltera.

Otras situaciones en la provocación de abortos son quienes en su mayoría no toman las precauciones debidas por el temor familiar y la falta de comulación. Esta situación ha sido es una de las principales preocupaciones sociales de salud en Guatemala. Un embarazo temprano puede tener un impacto en la salud de la madre y de la niña o el niño. Además, un comienzo temprano de la maternidad a menudo reduce las oportunidades educativas y laborales de las mujeres y se asocia con mayores niveles de fecundación a temprana edad y por ende sub desarrollo del país o comunidad.

En el Caserío la Democracia, se ha dado este problema de los embarazos en adolescentes, en un mínimo porcentaje, mayormente en jovencitas que no tienen la mayoría de edad ni el nivel suficiente de maduración para afrontar esta situación, lo que pone en riesgo la salud de la adolescente y él bebe, por lo tanto, es de suma importancia que se tome en cuenta esta situación en el área de salud y educación, para buscar estrategias funcionales que puedan ayudar a frenar esta situación.

En el área educativa a nivel nacional, actualmente se ha visto la importancia que le han dado al área rural y urbana con relación al avance de la infraestructura y cubrir las demandas educativas, el avance en la creación de institutos del nivel medio y diversificado que limitan el beneficio para las familias en el área rural, pues no cuentan con el factor económico para enviar a sus hijos al área urbana.

El nivel de calidad educativa de acuerdo con el índice de estado Educativo Municipal del Ministerio de Educación es de categoría regular, y lo ubica en un ranking departamental en quinto lugar a nivel nacional se encuentra en el lugar número 194. En el nivel primario ha sido fortalecido con docentes 021, este renglón cubre la demanda que presentaba el municipio de Sayaxché

El tema del ingreso económico, es un indicador bastante delicado y descuidado por las autoridades, ya que, en el Caserío la Democracia, no se cuenta con áreas laborales, únicamente la planta de la palma africana, quienes han contratado una cantidad mínima de habitantes para laborar, en su mayoría trabajan únicamente en la agricultura y fincas aledañas para poder subsistir y en una mínima cantidad, sus ingresos son por remesas que reciben del extranjero

Asistencia de los estudiantes. Este índice mide la proporción de estudiantes que asisten a la escuela en el día de vivita aleatoria. Cuando se realizó la visita aleatoria en el establecimiento educativo, se constató que existían niños que no asistieron a la escuela y que de alguna manera algunos docentes no sabían con exactitud el motivo de la ausencia, este es un problema nacional según lo refleja el Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD) y que no se puede reflejar.

El idioma utilizado como medio de enseñanza es el castellano, aunque en el sistema la escuela está reconocida como bilingüe, la realidad es otra, pues el 80% de la comunidad es castellano hablante, gracias a Dios los docentes que ahí laboran son monolingües e imparten sus clases en el idioma castellano.

Disponibilidad de textos y materiales. Considero de mucha importancia que los estudiantes cuenten con el material necesario para el 'procesos de enseñanza aprendizaje. Según el PNUD se debe ofrecer recursos a cada uno de los establecimientos para mejorar esos números que reflejan sus estadísticas en cuanto a calidad educativa. Lamentablemente, en la mayoría de escuelas no se cuenta con libros de texto, y en algunos casos no llegan para cada estudiante, esto en perjudica el trabajo docente, puesto que tienen que buscar otras alternativas para poder impartir clases.

Con relación a la organización de padres de familia, en cuando a los padres de familia el Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD) menciona que son un actor importante en la preparación académica de sus hijos, por lo tanto, deben existir organizaciones que velen por la calidad educativa de sus comunidades, cuando existe una organización, el trabajo se hace más fructífero, con mejores resultados y los niños mejoran su condición educativa y de calidad.

En el aspecto de la sobre edad, se menciona en el documento del Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD) que a nivel nacional existen muchos niños con fuera de rango de edades, en el Caserío la Demacración si existe este problema, ya que muchos padres no ingresan a sus hijos en la edad adecuada porque los llevan a trabajar por falta de recursos económicos, lo cual atrasa a los estudiantes quienes son ingresados con sobre edad, lo que afecta su proceso de preparación académica.

El fracaso escolar, según el Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo PNUD, dice que es una situación grave que afecta a los establecimientos educativos, debido a que muchos estudiantes deciden retirarse sin haber culminado el ciclo lectivo, tal como ha sucedido en el establecimiento educativo del Caserío la Democracia, que de una u otra manera afecta el desarrollo de la educación en la comunidad, aunque no es un gran porcentaje, pero en los años anteriores se ha dado en un 10% de la población inscrita.

La repitencia se ha venido dando a nivel nacional según el Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo PNUD, también hace mención que los números reflejados por grado se elevan grandemente cada año, y a raíz de no darle importancia al porqué de dicha situación.

Por lo antes descrito, es indispensable realizar una investigación del porque esta situación para buscar estrategias y poder minimizar este problema, aunque cabe mencionar que algunas veces radica en el docente en las limitaciones de herramientas que utilizan. Es por ello que en el establecimiento educativo del Caserío la Democracia están aplicando diferentes actividades para motivar al estudiante, sin embargo, se necesita implementar más actividades para evitar que los niños repitan el grado.

Los indicadores de resultado de aprendizaje en los resultados de lectura y matemáticas en los grados de primero, tercero y sexto, según el Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo PNUD también hace mención de la deficiencia que existe en estas áreas de aprendizaje y que son las más fundamentales en donde el estudiante desarrolla sus destrezas y habilidades.

En el establecimiento educativo del Caserío la Democracia, se presentan algunas dificultades en estas dos áreas fundamentales, principalmente en el área de Matemáticas, y por la densidad de la información, el presente proyecto se enfocará, en el grado de tercero primaria, tomando en cuenta que es uno de los grados más afectados con la estadística de resultados.

El objetivo es darle un giro en el área de matemáticas y cambiar los indicadores del el Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo PNUD o mejorar hasta cierta manera este indicador, todo esto a través del proyecto de Mejoramiento Educativo. La pobreza es otra de las causas muy cimentadas en la situación actual de la educación en nuestro país. Según cifras descritas para el desarrollo humano en Petén En 2006, año de la última estimación de la pobreza en Guatemala, poco más de la mitad (51%) de la población vivía en condiciones de pobreza y 15% en condiciones de extrema pobreza.

La región de América Latina es la más desigual en cuanto al bienestar de sus ciudadanos, en comparación con el resto de las regiones del mundo. A su vez, Guatemala presenta indicadores de desigualdad más altos que muchos países de la región.

En el Caserío la Democracia, la pobreza ha sido la principal dificultad para poder desarrollarse en todos los ámbitos existentes, por la falta de fuentes de trabajo, aunque cabe mencionar que a cercanías de la comunidad se encuentra la palma africana, quien ha contratado varias personas de la comunidad, pero en una mínima cantidad contratada y no es suficiente por la cantidad de personas que integran cada familia, otros trabajan en fincas vecinas, en la agricultura específicamente.

La pobreza, las extensiones pequeñas de tierras de mala calidad, la falta de agua potable y de fuentes de empleo hacen que muchos campesinos busquen lugares donde cultivar maíz para alimentar a sus familias. Esta situación ha hecho que muchas personas y familias tengan que emigrar a otro departamento o al extranjero en busca de una vida mejor, por lo que algunas familias también reciben remesas del extranjero, para darle el sustento diario a sus hijos.

Según estudio de la Encuesta Nacional de Salud Materno Infantil (ENSMI) 2014-2015 muestran también una tendencia clara a la disminución de la nupcialidad temprana. Así, el porcentaje de mujeres que se unió por primera vez antes de los 15 años ha disminuido con el tiempo, desde 12 por ciento en el grupo de mujeres de 45 a 49 años a sólo 5 por ciento en las mujeres de 15 a 19 años. Este mismo comportamiento se observa en las uniones de mujeres ocurridas antes de los 18 y los 20 años. En los hombres, el comportamiento de postergación de la nupcialidad ha sido similar al de las mujeres, aunque los cambios han sido mucho menores.

En el Caserío la Democracia, este indicador se refleja en la cantidad de niñas se acompañan a temprana edad, que últimamente ha disminuida, sin embargo, aún se sigue dando, ya sea por situaciones familiares, económicas y de cultura, sin embargo, esto dificulta el desarrollo de la comunidad, pues hay niñas que solo terminan sexto primario y se acompañan, derrumbando con ello su desarrollo integral y profesional, terminado en algunos casos madres solteras, debido a su temprana edad y madurez.

Se necesita cambiar esta situación que se presenta en la comunidad y para ello se plantea teorías como: la teoría sociocultural se centra no sólo en cómo los adultos y los compañeros influyen en el aprendizaje individual, sino también en cómo las creencias y actitudes culturales influyen en cómo se desarrollan la enseñanza y el aprendizaje, siendo estas herramientas muy esenciales, ya que permiten a los niños utilizar sus habilidades mentales básicas de una manera que les permita adaptarse a la cultura en la cual viven.

Entorno Sociocultural: El primer entorno social que el niño posee es el de la familia de ahí depende su correcto desarrollo integral. En la escuela el niño y niña de la comunidad son bastante sociables, aunque algunas ocasiones se presenten algunos enfrentamientos entre los estudiantes, pero como docentes estamos llamados a que su entorno sea en lo posible saludable, donde aprenda a compartir con los demás, practicando valores que lo ayuden a ser una persona educada, no importando su etnia.

Dese muy temprana edad, Los padres de familia enseñan a sus hijos a trabajar labores agrícolas y a las niñas labores domésticas, esto en su mayoría de casos no es muy beneficioso para el desarrollo educativo de los estudiantes debido a que les asignas sus labores y ya no atiende la escuela.

Esto afecta su desarrollo cognitivo y a su vez su desarrollo social ya que el primer entorno social que el niño posee es el de la familia de ahí depende su correcto desarrollo integral, sin embargo, debido a ello les quitan la oportunidad de ser una persona preparada e independiente en el desempeño laboral.

Medios de comunicación: este aspecto caracteriza la realidad actual y que afecta mucho en el aprendizaje escolar, ya que son los medios de comunicación de masas que orientan la mente de las personas, transforman la cultura y a la sociedad y juega un importante papel en el aprendizaje de los niños y niñas. la diversidad de elementos - auditivos, visuales y participativos- que consiguen la captación del interés del espectador.

Los medios de comunicación están en todas partes, pero cabe mencionar que algunos se tornan positivos o negativos, dependiendo desde que punto de vista se tomen y cuanta supervisión tengan los niños por sus padres de familia. En el Caserío la Democracia, existe poca influencia con los medios de comunicación por lo retirado que se encuentra de la cabecera municipal y los más comunes son: la radio, la televisión y el celular.

La energía eléctrica era uno de las razones por las que muchos habitantes no contaban con estos medios de comunicación, sin embargo, actualmente la comunidad ya cuenta con ello y por lo tanto un 90% cuenta con algunos de estos medios de comunicación, algunos son más utilizados que otros. En el Caserío la Democracia, el celular es el más utilizado en un 90% de la población adulta, con relación a los niños (as), no todos cuentan con celular por el estado económico de los padres, pero si en un pequeño porcentaje de niños que los padres le regalan celulares sin supervisarlos, dando espacio a que algunos pierdan el tiempo en ello chateando en sus celulares.

La mala utilización del celular perjudica porque desgastan el cerebro y no prestan atención adecuada en su clase. Por lo tanto, es necesario que como docentes orienten a los estudiantes sobre el uso de las tecnologías para evitar fracaso escolar o un abandono de sus estudios. En segundo lugar, la radio que ocupa un 75% de cobertura en la comunidad, ya que por la distancia a la cabecera municipal y el acceso a obtenerlo hace que sea el medio de comunicación más usado, y lo utilizan para escuchar música y enterarse de las noticias.

La televisión es otro medio de comunicación que actualmente muchos están adquiriendo aprovechando que ya se cuenta con energía eléctrica, sin embargo es otro medio que perjudica principalmente a los niños(as), pues se ha vuelto un medio de distracción no solo para los pequeños, sino para toda la familia, quienes a veces descuidan sus responsabilidades, y también en unos hogares no están pendientes de lo que ven los niños y esto tiende a repercutir en sus acciones, convirtiéndose en un factor negativo para el buen desarrollo del estudiante.

Las nuevas tecnologías de la información y comunicación, son otro aspecto sumamente importante como influencia en el aprendizaje, especialmente en este momento en que se ha vuelto muy accesible el uso de redes sociales.

En la comunidad se utiliza en un 70%, pues se cuenta con señal de internet, y algunas personas prefieren invertir en internet que, en su familia, lo curioso de todo es que lo utilizan sin ningún beneficio, pues se dedican a perder el tiempo en cosas sin utilidad, menos para el niño. Las redes sociales actualmente se están expandiendo y el temor más grande es que continúen haciendo mal uso del mismo.

Debido a los medios mencionados se ven afectados los factores culturales y lingüísticos de los niños y niñas de la comunidad los cuales se ven influenciados a su vez por todos los anteriores y afectan significativamente en el aprendizaje, donde el lenguaje se adquiere con el uso constante de la práctica.

C. Marco de Políticas Educativas

El Gobierno de la República Guatemala plantea la política educativa que son todos los lineamientos impuestos por el estado que garantizan que la educación se aplique de manera óptima a la sociedad, estas leyes se forjan de acuerdo a las necesidades históricas del país en el que se promueven, es decir según sus ideales y principios.

Cobertura: una de las políticas que se está cumpliendo por parte del estado, ya que la educación ha llegado hasta las poblaciones más lejanas del país, garantizando que todos los niños en edad escolar tengan acceso a la educación en los diferentes niveles educativos. Según datos del Plan Estratégico de Educación del Ministerio de Educación 2016-2020, En el 2018, hubo un total de 4 millones 207 mil 682 estudiantes inscritos en los niveles preprimaria, primaria, básico y diversificado; en el 2017 la cifra fue 4 millones 143 mil 69 y en 2016 fue de 4 millones, 094 mil 768. Dicha cantidad de alumnos, corresponde a centros educativos oficiales y privados.

Con relación a la Política de Cobertura, indica que ha aumentado gradualmente en el municipio de Sayaxché, esto se ve reflejado desde la comunidad donde he llevado a cabo la investigación, pues en los últimos años se ha incrementado la matrícula escolar y actualmente existe la escuela con el nivel primario, pre-primario nivel básico, quizá el proceso se ha dado de una manera lenta, pero con un futuro positivo para la población comunal.

Es necesario mencionar que esta política parte de que los niños y niñas asistan a la escuela, y tengan acceso a una educación de calidad partiendo de la aplicación de estrategias innovadoras que cambien el proceso de enseñanza por metodologías que reflejen resultados positivos para que todos los niños asistan a la escuela y que el ambiente permita la permanencia, para ello es necesario fortalecer estrategias.

La calidad de educativa consiste no solo en asistir a un centro educativo, sino tener acceso a una educación de calidad, el centro del proceso de enseñanza aprendizaje es la niñez guatemalteca. Sea rico, pobre, mujer y hombre, indígena o ladino; Todos sin excepción recibe educación pertinente y relevante con capacidad de ejercer su ciudadanía y desempeñarse competentemente en este mundo globalizado tomando como punto de partida la convivencia solidaria en una sociedad de profunda y diversa riqueza cultural en el marco del respeto a nuestra biodiversidad.

En el contexto de la comunidad, ha recibido el apoyo de los programas que están en funciones en el ministerio de educación de manera limitada, sin embargo, ha venido a reforzar la calidad educativa, como el Curriculum Nacional Base para la impartir las clases, así como los programas leamos juntos y contemos juntos.

A través de esta política de calidad educativa, también se beneficiará a la comunidad, ya que el establecimiento educativo próximamente será beneficiado con el programa de 360 de computadora será de mucho beneficio para la niñez de la comunidad, allí podrán interactuar con la tecnología en beneficio de la educación siendo hijos de padres de escasos recursos económicos quienes no tienen la facilidad de llegar a un centro de computación para aprender el uso adecuado de la computadora.

Uno de los aspectos que se relaciona con esta política es la Promoción Anual, con los cambios que vive nuestra sociedad guatemalteca, la tecnología, recursos didácticos entre otros hoy en día es uno de los temas más sonados en nuestro medio a nivel nacional ya que a través del ente que es MINEDUC exige que los docentes sean los facilitadores de la información, así como la importancia de incorporar la innovación como fundamento básico en el aprendizaje para ofrecer una educación de calidad.

En el Caserío la Democracia el 80% de los docentes cuenta con profesorado a nivel universitario y algunos del PADEP, esto propicia que la educación de la localidad mejore, sin embargo, aún hay mucho que mejorar durante el proceso educativo. De igual manera la Repitencia por grado que influye en la calidad educativa, y muchas veces no se logran avances en el establecimiento y el problema continuó, sin darle prioridad ni solución, por estos factores que impiden avanzar.

También se menciona la deserción, este problema se da muchas veces porque el profesor no cuenta con la especialización o herramientas para frenar este fenómeno educativo o simplemente no le presta atención.

El establecimiento del Caserío actualmente se está dando dicha situación, porque varias familias emigraron a otros departamentos y fuera del país por cuestiones económicas. El siguiente punto trata de la deserción por grado esta emergido con la política de calidad, este problema se da muchas veces porque el profesor no cuenta con la especialización o herramientas para frenar este fenómeno educativo o simplemente no le presta atención.

En el establecimiento del Caserío la Democracia en el presente ciclo lectivo 2019, la deserción fue el problema que más afectó, ya que varias familias emigraron al extranjero en busca de una vida mejor y con ello se llevaron a sus hijos afectando así la educación de los mismos la cual les fue truncada por dicho movimiento. Los Indicadores de resultados de aprendizaje están relacionados con calidad educativa y se podría decir en ese aspecto el establecimiento educativo está bajo tanto en lectura como matemática, esto sucede primero, porque existen docentes conformistas, tradicionales que no les gusta actualizarse y profesionalizarse para fortalecer estas áreas.

Es por ello la importancia de buscar estrategias adecuadas a cada grado y nivel para mejorar la calidad en lectura y matemáticas. Sin embargo, la implementación del CNB como estrategia contribuirá a la formación integral de los niños y niñas, la actualización docente, que se lleva a cabo a través de la participación en el programa de formación PADEP, con el fin de mejorar el desempeño docente.

Modelo de gestión: Esta política ayuda al fortalecimiento y transparencia en el sistema educativo nacional, es una de las políticas que no se ha desarrollado a cabalidad en el establecimiento donde se lleva a cabo la investigación, aunque se ha llevado a cabo el remozamiento de la planta física.

En el establecimiento existen carencias relacionadas a infraestructura, aunque llego este programa con el fin para realizar reparaciones de las infraestructuras, cabe mencionar fue de beneficio a la comunidad podemos decir que, para mejorar esta política desde la comunidad, es importante que el docente desempeñe el papel de docente gestor y de esta manera realizar gestiones pertinentes para brindar una calidad educativa acorde a las necesidades actuales de la comunidad educativa.

De igual manera es necesaria la construcción de un parque recreativo y cancha polideportiva que en parte sustituye el ocio con la buena práctica de deportes y entretenimientos sanos y adecuados para la población estudiantil.

Recurso humano: esta política incide en el establecimiento del Caserío la Democracia porque pretende fortalecer sistemáticamente los mecanismos de eficiencia, transparencia y eficacia garantizando los principios de participación, descentralización, pertinencia, que garantice como centro del sistema educativo a la niñez y la juventud de la comunidad. El objetivo fundamental del sistema educativo de la comunidad consiste en que los niños obtengan un aprendizaje significativo y sean capaces de construir una sociedad próspera y solidaria en un mundo altamente competitivo.

Cantidad de docentes y su distribución por grados o niveles: el presente indicador incide con la política de recurso humano porque en el establecimiento del Caserío la Democracia, se cuenta con el recurso humano suficiente para impartir clases a los niños que habitan en la común comunidad, el total de docentes 9, cubriendo la demanda educativa.

Educación bilingüe multicultural e intercultural: Política que se lleva a cabo en los distintos centros educativos del país, a través de la promoción de la igualdad de los cuatro pueblos mayas y la inclusión de los diversos grupos étnicos al sistema educativo nacional. Para ello están amparados en la Constitución Política de la República de Guatemala de 1985, los Acuerdos de Paz firmados en 1996, el Acuerdo Sobre Identidad y Derechos de los Pueblos Indígenas, la Reforma Educativa, el Currículo Nacional Base, la Ley de Idiomas Nacionales, la Ley de Generalización de la Educación Bilingüe Intercultural y otras bases legales, que dan el sustento.

En la Escuela Oficial Rural Mixta Caserío la Democracia, es modalidad monolingüe, sin embargo, se integra en base al Currículo Nacional Base (CNB) y la Educación Bilingüe Intercultural (EBI), dando pincelazos por la razón que es muy poco el material que se encuentra de la lengua q'eqchi'. Se imparten contenidos generales de acuerdo el grado su nivel de dificultad se amplía, entre traducciones, vocabularios, canciones hasta conversaciones básicas.

En cuestión de la Inversión educativa se puede decir que influye en la comunidad, ya que desde hace 10 años es tomada en cuenta en la proporción de fondos económicos, actualmente se reciben los beneficios de los fondos de apoyo por medio de la OPF, que es la que administra los asuntos económicos del establecimiento educativo.

En la medición de la disponibilidad de textos y materiales de los docentes, está vinculada a esta política debido a que el gobierno de manera irregular invierte en libros de texto, en el presente año se implementó libros de primer grado denominados Paso 1 y 2 los cuales no llegaron completos. Y peor aún, no llegan para los otros grados, ya que solo se enfocan normalmente en primero y segundo, únicamente con dos áreas que son Matemáticas y Comunicación y lenguaje, por lo que es de suma importancias los demás grados y no se enfoquen en uno o dos.

Con relación a la equidad e igualdad: es necesario que los grupos más vulnerables y tradicionalmente excluidos, tengan acceso a los servicios educativos y con calidad, en nuestro contexto educativo se puede describir que se hace hasta lo imposible por mejorar los servicios, a pesar de que ha sido marginada por las autoridades competentes.

Con respecto al Índice de Desarrollo Humano del municipio que está sustentado en tres aspectos Salud, educación e ingresos. Este indicador lo relaciono con la política de aumento de inversión educativa ya que los aspectos de salud y educación deben ser fortalecidos, para mejorar calidad de vida.

Con relación a la situación de salud, en el Caserío la Democracia, se ve un poco afectado ya que solo se cuenta con una unidad mínima y una enfermera para recibir atención médica. En cuanto a la educación, se deben implementar más fondos para dar prioridad a las necesidades educativas tal es el caso de la entrega de los fondos de apoyo, los libros de textos entre otro

En cuanto a la sobre edad se relaciona con esta política porque asegura las condiciones esenciales que garanticen la equidad y la igualdad de oportunidades esto quiere decir que los niños que están con Sobre edad también tienen derecho a la educación primaria, en la escuela Oficial rural Mixta del Caserío la Democracia existen estos casos donde están con sobre edad en los grados que se encuentran, pero en ningún momento se les niega la educación, aunque es necesario que los padres de familia tomen conciencia de la importancia de enviar a sus hijos a la escuela en la edad adecuada.

El fracaso escolar se relaciona con la política de equidad porque busca reducir los índices del fracaso escolar en los grupos más vulnerables, específicamente de la clase baja, quienes prefieren llevar a sus hijos a trabajar que continúen estudiando y al final representa subdesarrollo para la comunidad. El fortalecimiento institucional es de gran importancia en el Sistema Educativo Nacional y la participación desde el ámbito focal para garantizar la calidad, cobertura y pertinencia, social, cultural y lingüística en todos los niveles con equidad, transparencia y visión de largo plazo.

Como también, el funcionamiento del Consejo Nacional de Educación, con la participación de los distintos sectores de la sociedad, así como el fortalecimiento de los consejos municipales de educación. Están trabajando poco a poco, pero aún falta mucho por hacer y lograr éstas metas que permitan mejorar el sistema educativo de calidad.

Esta política se relaciona con el índice de 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, porque el objetivo de esta política fortalecer la institucionalidad del sistema educativo para garantizar la permanencia de los niños y niñas en el establecimiento. Por lo que se han desarrollado varios mecanismos, siendo uno de ellos la implementación de la alimentación escolar.

Otro índice relacionado a esta política la organización de los padres de familia OPF, porque promueve y fortalece la participación de diferentes sectores sociales a nivel comunitario, municipal y regional en la educación, y ciertamente la organización de padres de familia (OPF) y es por ello que en el establecimiento se ha organizado con toda la comunidad educativa para que todos puedan apoyar en el desarrollo y fortalecimiento en la ejecución de los fondos en los programas de apoyo.

Con relación a la Política De Fortalecimiento Institucional y Descentralización se relaciona a las políticas educativas y los cambios en las políticas educativas generadas en Guatemala que marcan un cambio vertiginoso en el ámbito político, económico y social, lo que define el rumbo de la educación en Guatemala, aún no superado y cada vez se torna más incierto.

Aquí, cabe decir que por políticas se entiende ciertos modos constantes de proceder; tienen que ver con los medios y los caminos a seguir para alcanzar determinados fines, en tanto que las políticas de Estado se distinguen de las de gobierno por tener vigencia obligatoria para plazos de tiempo amplios que no están sujetos a las decisiones de cada nueva administración sexenal.

Con relación a la transparencia es necesario cumplir y fortalecer mecanismos de rendición de cuentas de manera oportuna y permanente de las acciones del Ministerio de Educación, en el establecimiento educativo del caserío la Democracia, pues se lleva a cabo reuniones con padres de familias de manera bimestral tituladas escuelas para padres, en ella se dan a conocer temas fundamentales con relación al avance del estudiantes y en conjunto con la organización de Padres de Familia se dan a conocer de qué manera se invierten los fondos recibidos de los programas de apoyo.

Como también la inclusión es parte importante de las políticas educativas pues a través de esta se facilita 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, en el establecimiento es público por lo que se trata de que sea inclusivo y brindar educación a todos los niños de la comunidad, en la actualidad no se cuenta con niños que presentes necesidades educativas especiales.

En la multiculturalidad e interculturalidad se debe respetar la diversidad de pueblos y asegurar través del Sistema Educativo Nacional, el desarrollo de aprendizajes para una convivencia armónica en la sociedad, esto es lo que se pretende en el establecimiento educativo que se convivan culturas diferentes, pero que se le brinda apoyo en el aprendizaje a todos los niños y niñas.

Como también, cada uno tiene derecho a una educación de calidad y en respuesta a los principios de obligatoriedad y gratuidad, para el logro de una vida plena, no importando raza, género y religión. Con relación a la equidad e igualdad es donde se debe posibilitar que la población, especialmente los grupos más vulnerables y tradicionalmente excluidos, tengan acceso a los servicios educativos y con calidad, en nuestro contexto educativo se puede describir que se hace hasta lo imposible por mejorar los servicios, a pesar de que ha sido marginada por las autoridades competentes.

Es muy importante que en la comunidad el diálogo y participación social se de manera democrática, tomando en cuenta los pueblos y de los distintos sectores de la sociedad, es por ello en el Caserío la Democracia, se fortalece la participación de los padres de familia tomando en cuenta que son actores principales en el ámbito educativo.

En cuanto a la teoría política los temas más importantes en esta área como son los conceptos de poder, de política, sobre la participación social, el orden social, los partidos políticos, los grupos de presión y el sistema político, es importante describir cada uno de ellos y su intervención en este trabajo.

La participación y el poder: están relacionado con el indicador de proceso específicamente el que refiere la organización de padres de familia u otras organizaciones debido a que en ella se debe tener participación. En el Caserío la Democracia, están organizados a través de comité de padres de familia en conjunto con el Consejo Comunitario de Desarrollo para velar por el bienestar de la educación en la comunidad.

Partidos políticos: en el Caserío la Democracia, los habitantes, tienen conocimiento de la participación política, como ciudadanos están obligados a conocer sobre este derecho, que a su vez lo relaciono con el indicador que mide la cantidad de organizaciones que existen en la comunidad tales como Consejo Comunitario de Desarrollo (COCODES), Organizaciones de mujeres, COMUDE y directivas de jóvenes. La participación política como toda actividad de los ciudadanos va dirigida a intervenir en la designación de sus gobernantes o a influir en la formación de la política estatal.

Comprende las acciones colectivas o individuales, legales o ilegales, de apoyo o de presión, mediante las cuales una o varias personas intentan incidir en las decisiones acerca del tipo de gobierno que debe regir una sociedad, en la manera cómo se dirige al Estado en dicho país, o en decisiones específicas del gobierno que afectan a una comunidad o a sus miembros individuales.

La política y la educación están estrechamente ligadas, ya que por medio de ellas la educación ha avanzado a través de los periodos de gobierno, por ello, se puede decir que las políticas se asignan a una persona electa para resolver los problemas. En la actualidad política se cuele de mil maneras en los centros y en cualquier ámbito educativo, esto para mejorar la calidad educativa en el país.

En Guatemala existe un conglomerado de leyes que benefician a la educación, pero que muchas veces no se le presta la atención lo que en ellas está escrito. Tenemos La ley de Educación Nacional donde aparece el conjunto de leyes educativas la cual se basan los ciudadanos para poder tener acceso a la educación. De ella se han desprendido algunos acuerdos donde mejora la calidad educativa, parte de ella son también los pactos colectivos que es elaborado por el Sindicato de Trabajadores de la Educación de Guatemala.

1.1.4. Selección del entorno educativo a trabajar

El Proyecto de Mejoramiento Educativo se desarrollará en La Escuela Oficial Rural Mixta Caserío la Democracia, jurisdicción del municipio de Sayaxché, departamento de Petén. El área a enfocar para la aplicación del proyecto de Mejoramiento educativo, es el área Matemáticas, ya que, a través de la investigación y realización del diagnóstico, se pudo constatar la necesidad de reforzar las estrategias lúdicas y didácticas.

El grado al que se aplicara es en tercero del nivel primario en su primer ciclo específicamente, implementando con material concreto y semi concreto, debido a que es un grado donde se necesita preparación indispensable para pasar al segundo ciclo con el nivel necesario tal como lo estipula el CNB. Las operaciones básicas en matemática, son conocimientos fundamentales que deben aprenderse de manera clara, para la comprensión de temas posteriores, así como la aplicación en otras áreas y en la vida cotidiana.

El docente debe tener claro, tanto el concepto como el procedimiento, para resolver de manera clara y correcta cada una de las operaciones básicas aritméticas: adición, sustracción, multiplicación y división. Las actividades lúdicas son parte importante en el proceso educativo para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes, sobre todo en cursos que para una gran mayoría de estos presenta dificultad.

Estas actividades lúdicas deben ser pensadas, planificadas y orientadas por el docente, dirigidas a una mejor comprensión de los estudiantes. Muchos niños y niñas de tercero primaria del Caserío la Democracia tienen dificultades para aprender y resolver problemas matemáticos por ello el docente debe comprender que la matemática es fundamental en el desarrollo intelectual de los niños, les ayuda a desarrollar el pensamiento lógico, a partir de un proceso de razonamiento acorde a su crecimiento.

En este sentido, la escuela debe propiciar un ambiente armónico y de disfrute de los educandos pues la enseñanza deber ser didáctica, dinámica, un espacio donde el estudiante sea capaz de crear su propio conocimiento a través del aprendizaje significativo, de acuerdo con Ausubel (1986) “esto ocurre cuando el sujeto consigue relacionar la nueva información con sus conocimientos previos” (p.34).

Esta correspondencia sucede cuando el sujeto tiene o muestra interés en el tema a tratar, de esta manera el aprendizaje será efectivo, duradero e interesante, donde se establece de una forma no arbitraria, pues el sujeto percibe la utilidad del tema, debido a esto sentirá la necesidad de actualizar sus representaciones de conocimiento. En concordancia a esto, la enseñanza de la matemática debe estar basada en un aprendizaje significativo, que permita al docente con estrategias didácticas ser un mediador en el nuevo conocimiento.

1.2 Análisis Situacional

1.2.1 Identificación de Problemas del entorno educativo a intervenir

En el establecimiento educativo existe deficiencia en cuanto a la calidad educativa, pues es necesario el fortalecer las herramientas pedagógicas y metodológicas con el fin de mejorar el rendimiento académico de los estudiantes, específicamente en el área de matemáticas, en donde se necesita implementar metodologías innovadoras y activas.

Los problemas educativos vienen a dificultar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área rural, es por ello, que el docente se tiene que preparar para dar soluciones a las necesidades educativas, cabe mencionar algo importante que se debe tener en cuenta es fomentar en los niños y las niñas la educación en valores en el salón de clases, de esta manera se logrará contribuir en el desarrollo de la personalidad de los alumnos.

En el trabajo de investigación que se ha estado llevando a cabo en la Escuela Oficial Rural Mixta Caserío la Democracia, Sayaxché, Peten, se ha detectado problemas en relación al marco de políticas educativas y son los siguientes:

Con relación a la actualización y capacitación docente: pues a través de ello los docentes pueden innovar y se mantienen atentos a los cambios que se dan en nuestra sociedad educativa, lo cual tiende a ser favorable para el mejoramiento de calidad educativa, tal como el Programa Académico De Desarrollo Profesional Docente PADEP/D, que ha sido de mucha ayuda para la profesionalización docente y la obtención de nuevas herramientas para desarrollar.

En el establecimiento educativo el personal docente aún tiene un poco de debilidad en ese aspecto tan importante, aunque en su mayoría están participando en las actualizaciones tal como el Programa Académico de Desarrollo Profesional Docente PADEP/D, sin embargo, todavía falta mucho por hacer; otro ejemplo es el uso de la tecnología, ya que el personal docente no hace mucho uso de ella, sin embargo, hacen todo lo posible por estar actualizados y ser facilitadores de la enseñanza aprendizaje.

Los rincones de aprendizaje, los cuales son pieza clave, ya que, en los rincones de aprendizaje, los estudiantes desarrollan diferentes habilidades sociales, motoras, intelectuales y lingüísticas. En ellos se emplea una metodología activa que permite a los niños ser los constructores de su propio aprendizaje.

Referente a falta de textos escolares: Con los textos escolares en el centro educativo, se tiene claro que este tipo de recurso siempre presentan problemas en la entrega, debido a que llegan demasiado tarde a los centros educativos.

El personal docente en cada inicio del ciclo escolar tiene problemas con los libros de texto en los distintos grados y secciones, ya que el Ministerio de Educación no envía libros de texto a tiempo para cada alumno y cada área, esta problemática viene afectando la enseñanza aprendizaje de los estudiantes en cada salón de clases, cabe mencionar que los libros de textos llegan casi siempre después de iniciado el ciclo escolar y de manera incompleta.

La baja matrícula de estudiantes, con relación a la inasistencia y la repetencia escolar: hace que la cobertura no se dé a cabalidad y ha disminuido gradualmente en el establecimiento esto se ve reflejado desde la comunidad donde he llevado a cabo la investigación, pues en este año se ha dado esta problemática específicamente de deserción y asistencia en el nivel primario, y los padres de familia no le prestan la atención adecuada para el desarrollo de su proceso educativo.

Sobre edad: este problema no se presenta en gran magnitud, pero si existen casos que por diversas razones los niños y niñas están fuera de rango en las edades con relación al grado en que cursan y por ello se da muchas veces el fracaso escolar que es un problema social educativo, algunos establecimientos lo presentan en grandes magnitudes otras en menores, el caso de la comunidad existe casos controlados, pero hay años que no se logra controlar este fenómeno.

Por lo que se refiere a la deserción: con relación a este fenómeno en el presente año se ha presentado en todos los establecimientos ya que muchos niños emigraron hacia Estados Unidos, dejando a la deriva su formación educativa, en el establecimiento se ha dado, pero por otras circunstancias sociales y culturales, en el año lectivo dos mil diecinueve, se presentó la deserción de un aproximado de veinte estudiantes, quienes emigraron con sus padres a otro país, y truncaron sus estudios y la posibilidad de terminar el ciclo lectivo.

Otro problema detectado es el manejo de la lectoescritura: pues hay que tomar en cuenta que el lenguaje, además de ser el mecanismo por el que las personas se comunican y transmiten conocimientos, ideas y opiniones, es uno de los instrumentos más importantes para todo niño en el proceso de conocer el mundo que le rodea y establecer sus primeras relaciones de afecto.

En este contexto, leer y escribir, como herramientas del lenguaje, se convierten en la fórmula perfecta para incrementar el aprendizaje y el desarrollo en general, sin embargo, los estudiantes tienen poca práctica de lectura y escritura, considerando la necesidad de implementar algunas actividades para su desarrollo y práctica.

Con relación al manejo del área de matemáticas es fundamental para el desarrollo intelectual de los niños, ya que les ayuda a ser lógicos, a razonar ordenadamente y a tener una mente preparada para el pensamiento, la crítica y la abstracción, sin embargo, en el establecimiento educativo del Caserío la Democracia se ha podido observar mucha debilidad y deficiencia en esa área, ya que la mayoría de niños les cuesta un poco aprender las diferentes operaciones matemáticas.

A través de los porcentajes obtenidos en la realización del diagnóstico, se pudo constatar que los estudiantes del grado de tercero primaria necesitan mejorar el rendimiento académico y el interés por aprender matemática. Por lo antes descrito, la deficiencia en el área de matemáticas, se ha tomado como uno de los problemas prioritarios, porque es necesario que los docentes fortalezcan las metodologías y estrategias empleadas en su labor especialmente en el área de matemáticas, implementando diferentes mecanismos, técnicas y herramientas innovadoras para que de esa manera el estudiante se interese más por aprender matemática.

1.2.2. Selección del problema Prioritario

A través de la investigación realizada en la Escuela Oficial Rural Mixta del Caserío la Democracia, se pudo constatar que hay mucha debilidad y deficiencia en el área de matemáticas, ya que la mayoría de estudiantes les cuesta un poco aprender las diferentes operaciones matemáticas, específicamente los estudiantes del grado de tercero primaria necesitan mejorar el rendimiento académico, es por ello que he tomado como uno de los problemas prioritarios, porque es necesario fortalecer las metodologías y estrategia he implementar actividades lúdicas y herramientas innovadoras para que de esa manera el estudiante se interese más por aprender matemática.

Aunque los docentes han aplicado las estrategias que tienen establecidas en su plan de trabajo como lo establece el CNB, no han obtenido los resultados esperados; y esto se debe a que no se está utilizando el material didáctico adecuado lo que se refleja en los indicadores del logro y competencias, por lo que es necesario la implementación de material didáctico innovador y actividades lúdicas como herramientas indispensables para hacer de la matemáticas una de las áreas más ejercitadas por los estudiantes.

En matemáticas es donde se identifica la deficiencia, especialmente en: operaciones básicas, el desarrollo de pensamiento lógico y la resolución de problemas por lo que es necesario utilizar materiales y estrategias que faciliten el proceso de aprendizaje y así brindar una educación de calidad.

Tabla No. 1

PROBLEMAS	CRITERIOS					Subtotal 1 (A-E)	CRITERIOS		Subtotal 2 (F-G)	(Subtotal 1 x Subtotal 2)
	A - Magnitud y	B -Tendencia	C - Modificable	D- Tiempo	E - Registro		F - Interés	G - Competencia		
Deficiencia en el área de matemáticas	2	2	2	1	2	9	2	2	4	36
Manejo de la lectoescritura	2	1	2	1	2	8	2	2	4	32
Deserción	1	1	1	1	2	6	2	2	4	24
Fracaso Escolar	1	1	2	1	2	7	2	1	3	21
Sobre edad	1	1	1	1	2	6	1	2	3	18
Repitencia	1	1	1	1	2	6	2	1	3	16
Falta de libros de texto	1	2	0	0	2	5	2	1	3	15
Rincones de aprendizaje	1	1	0	0	2	4	2	1	3	12
Actualización docente	1	1	0	0	1	3	2	1	3	9

CRITERIO	ESCALA DE PUNTUACION		
	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 interés
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: TOMADO DE: ARMANDOLIN, 2012. P.2 EN: [HTTPS://ES.SCRIBD.COM/DOCUMENT/32184509/PRIORIZACIONY-SELECCION-DE-PROBLEMAS](https://es.scribd.com/document/32184509/PRIORIZACIONY-SELECCION-DE-PROBLEMAS).

1.2.3 **Árbol de problemas**

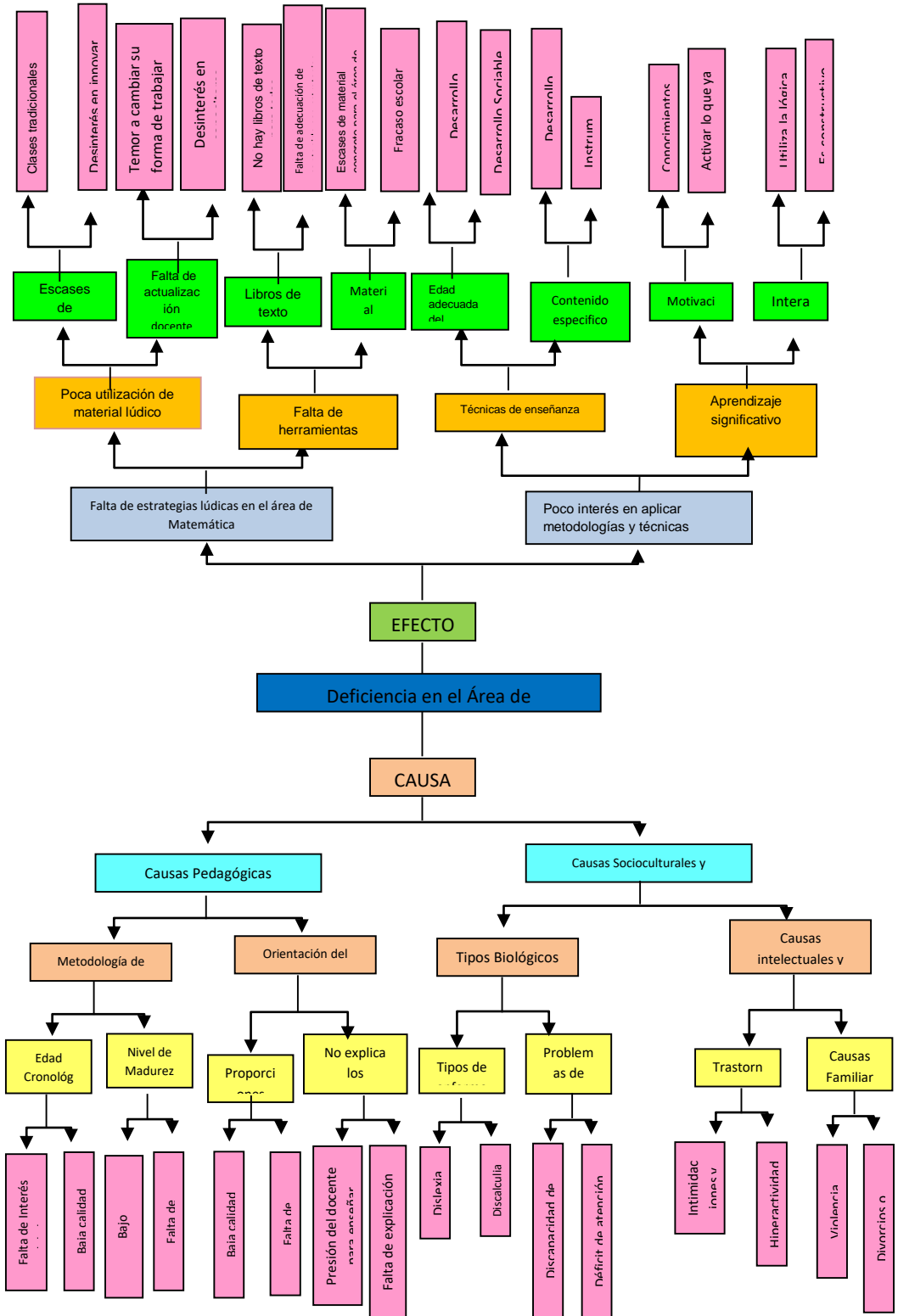
Esta herramienta es muy indispensable ya que ella se reúne toda la información del origen del problema es decir las causas y los efectos que perjudica a la comunidad educativa. En la siguiente matriz se presenta una serie de información concerniente a los problemas encontrado en la matriz de priorización, se emplea con la intención de solucionar o hasta cierta manera erradicar dicha dificultad educativa.

La técnica adecuada para relacionar las causas y los efectos, una vez definido el problema central, es la lluvia de ideas. Esta técnica consiste en hacer un listado de todas las posibles causas y efectos del problema que surjan, luego de haber realizado un diagnóstico sobre la situación que se quiere resolver.

El árbol de problemas está estructurado de la siguiente manera: la parte inferior se encuentran las causas del problema, en la parte superior se encuentra los efectos y en la parte del centro representa el problema principal y en la parte superior están los efectos o consecuencias. El árbol de problemas, forma parte de una metodología que tiene como finalidad identificar los principales problemas, en conjunto con sus causas y efectos.

Con la realización del árbol de problema se pretende entender la problemática que debe resolverse, en el caserío la Democracia, para ello se debe observar detenidamente para poder formarlo, ya que cuenta con treinta y dos causas, treinta dos efectos. En este esquema tipo árbol se expresan las condiciones negativas detectadas por los involucrados relacionadas con un problema concreto. Para la elaboración del árbol de problemas se realiza con la técnica participativa, que incluye a todos los grupos de actores involucrados, en donde se empleen técnicas visuales para describir los problemas que afecta a la comunidad y que ve refleja en el árbol antes descrito.

Tabla No. 2



Fuente: Elaboración propia. Árbol de problemas

1.2.4 Análisis de Problemas

El árbol del problema es una ayuda importante para entender la problemática que debe resolverse, tal como especifica la Unesco (s.f.) El árbol de problemas es una técnica que se emplea para identificar una situación negativa (problema central), la cual se intenta solucionar analizando relaciones de tipo causa-efecto. Para ello, se debe formular el problema central de modo tal que permita diferentes alternativas de solución, en lugar de una solución única. Luego de haber sido definido el problema central, se exponen tanto las causas que lo generan como los efectos negativos producidos, y se interrelacionan los tres componentes de una manera gráfica.

A través del estudio que se realizó en la Escuela Oficial Rural Mixta del Caserío la Democracia, se observaron varias situaciones por las cuales dificulta el aprendizaje de las matemáticas de las cuales se tomaron treinta y dos causas, y treinta dos efectos. Para ello se realizó a través de la herramienta tipo árbol donde se exponen las condiciones negativas detectadas durante el proceso de investigación relacionadas con un problema concreto. Una vez realizado, se ordenan los problemas principales sobre los cuales se van a encaminar los esfuerzos en forma de objetivos del proyecto.

Este procedimiento seguido de clarificación de los problemas permite mejorar el diseño, efectuar un preliminar supuesto del proyecto durante su ejecución y, una vez terminado el proyecto, constituye una fácil forma de revisar la efectividad de las medidas acometidas para resolver los problemas. Entre los efectos se describen estrategias heurísticas, aprendizaje mediante el juego, aprendizaje significativo. De estas mismas desprenden el resto haciendo un total de treinta y dos, el cual se determinó que el problema que está afectando en el establecimiento es la deficiencia en matemáticas, al no aplicar estrategias que faciliten el aprendizaje de los estudiantes.

1.2.5. Selección del Problema a intervenir

Las matemáticas han sido consideradas como el horror, ya que tienden a ser difíciles debido a que el estudiante debe ir acumulando una serie de conocimientos, en los cuales tiene que apoyarse para construir nuevos conocimientos, es decir que son una especie de escalera donde no se puede pasar al segundo escalón sin haber comprendido el primero.

Por lo tanto, se determina a través del proceso de investigación que en la Escuela Oficial del Caserío la Democracia existe mucha deficiencia en el área de matemática, específicamente en el grado de tercero primaria, y se ha convertido en un problema que afecta a los estudiantes, por lo que se necesita implementar estrategias lúdicas en dicha área para fortalecer su aprendizaje, por lo que como docentes debemos ser creativos e innovadores para alcanzar las competencias establecidas en el Currículum Nacional Base..

Para seleccionar el problema se utilizó la matriz de jerarquización de problemas donde se definió el listado de criterios a utilizar para la priorización de los problemas, aplicándoles una escala de interpretación del peso de cada uno de ellos, el que resultó con mayor puntuación total es considerado y seleccionado como el prioritario.

Luego se elaboró el árbol de problemas con 32 efectos y 32 causas, tomando en ésta oportunidad un efecto del árbol (problema) para luego diseñar un plan de mejora para minimizar el problema que viene afectando en el establecimiento.

1.2.6. Identificación de Demandas Sociales, Institucionales Y Poblacionales.

Las demandas sociales más allá de una demanda comunitaria buscan la convivencia e interacción del grupo social y buscar formas de participar activamente en el desarrollo social.

En el Caserío la Democracia y comunidad educativa existe la demanda social, en la primera empleo o estabilidad laboral, nutrición, buena salud, educación de calidad, seguridad participación comunitaria, en el ámbito social, político, cultural y religioso, alimentación, vivienda digna, agua potable, mantenimiento de carretera, abono para su siembra, semillas para siembras, técnico agrícolas para que los oriente en sus siembras y cosechas, proyectos de siembras, proyectos de aves, porcinas y ganaderas.

Participación: esta es otra demanda social que se relación con la participación en organizaciones para beneficio de la escuela y comunidad, en el Caserío la Democracia no hay mucha participación de los padres de familia, sin embargo, en cuestión de gestiones o búsqueda de soluciones comunitaria tienen a organizarse en un 75%, pero se debe fortalecer más ya que existen algunas deficiencias en determinados temas educativos.

La educación también es una necesidad social por otros motivos, de tal manera que por lejos que nos remontemos al pasado, la educación aparece como inherente a los grupos humanos. Demandas poblacionales: Las demandas son latentes en las comunidades rurales de Guatemala, ya que se debe a un sistema nacional que afronta poco presupuesto, falta de políticas efectivas que acierten a las necesidades de la sociedad.

Entre las que se observan en el Caserío la Democracia están: Búsqueda de una buena relación y comunicación entre la comunidad educativa, que sean tomados en cuenta en las gestiones del establecimiento educativo, que se les tome en cuenta en organizaciones de la comunidad y de la escuela, que se les brinde capacitación para la mejora de la comunidad, que se le busque proyectos de beneficio comunitario, que se les brinde capacitaciones de desarrollo personal.

En cuanto al personal docente, demandan lo siguiente: mayor atención por parte de las autoridades educativas y capacitaciones educacionales. Los estudiantes solicitan: que se les brinde respeto, cariño, y un clima de clase agradable, que las clases sean más amenas y motivadoras, piden seguridad y mejoramiento de la alimentación escolar. La tasa de empleo: según los indicadores que marca el índice de desarrollo humano a nivel nacional, refleja que estamos deficiente en esta demanda tanto a nivel nacional, como departamental y local.

En el Caserío la Democracia, solo cuentan con el apoyo de la palma africana para algunas personas, pero en su mayoría se dedican a la agricultura para poder subsistir, otros trabajan en las fincas de los alrededores, que muchas veces los contratan por días denominados jornales y aun mal pagados, esto significa que no alcanza a cubrir la canasta básica, situación que ha hecho que varios tengan que emigrar para buscar una mejor vida para ellos y su familia.

Proyectos de desarrollo comunitario: dentro de los proyectos de desarrollo en el Caserío la Democracia está la circulación del área de salud, la finalización de la instalación de energía eléctrica y la instalación de agua potable que están por iniciar.

Demandas Institucionales: Estas son latentes en las Direcciones Departamentales de Educación a nivel departamental, y muchas veces por falta de presupuesto no adecuados no ha sido funcional o pro falta de ejecución por parte de la unidad correspondiente en las direcciones departamentales.

Entre las demandas institucionales de este tipo reflejados en el caserío están: analizar la asistencia de los alumnos, buscar alternativas de solución para evitar la deserción escolar, que los libros de textos lleguen completos y a tiempo, que los fondos de apoyo lleguen en el tiempo indicado, que los fondos de apoyo se ejecuten con transparencia, que se capaciten a los docentes con metodologías estratégicas, que se atienda a los alumnos en las áreas de comunicación y lenguaje que son indicadores que están afectando en el establecimiento..

Otra demanda importante, que exista buena relación con el alumno/docente, que exista comunicación entre los padres de familia y docentes, que exista comunicación con las autoridades de la comunidad, que los padres de familia asistan a las reuniones que sean convocadas, que la organización de padres de familia rinda sus informes de gastos, que los docentes realicen reuniones para dar a conocer el rendimiento de los niños, que los docentes gestionen proyectos para la mejora educativa.

1.2.7. identificación de actores involucrados en el entorno a intervenir.

Para el desarrollo del proyecto de mejoramiento educativo se tomaron en cuenta actores que representan cada sector y que estarán involucrados en todo el proceso de su ejecución, para ello los he clasificado en tres grupos que son: actores directos, indirectos y potenciales.

En los actores directos se tomó en cuenta al docente del grado de tercero: Prof. Wilder Enrique Mejía Salguero: como representante del grado, quien a través de su participación me apoyara en la realización del material estratégico, a compartir información socializando e Interactuando con sus compañeros. Como también al Prof. Walter Gómez (subdirector del establecimiento educativo): quien apoyará proporcionada información necesaria y el local para llevar a cabo cada una de las actividades planificadas en el desarrollo del proyecto de mejoramiento.

También la participación de la señora Lesly Méndez (presidenta OPF): su apoyo será a través de socialización de información con padres familia y su participación en las reuniones tomando en cuenta cada una de sus experiencias como madre de familia en la escuela y su papel en la organización de padres de familia.

En los actores que están indirectamente relacionados en el desarrollo del proyecto de mejoramiento educativo se tomó en cuenta al señor Antonio Camajá (presidente COCODE): su participación será de mucha utilidad, ya que será un enlace directo con la organización de los padres de familia, en la socialización de la información y planificación de cada una de las actividades a implementar.

Como también la participación de Lic. Roderico Ical (Coordinador Distrital): quien nos brindara su apoyo con su intervención en algunos talleres y capacitaciones programadas y las respectivas autorizaciones para llevar a cabo las mismas. En este sector también se cuenta con la participación de la señora Enma Orosco (presidenta de Deportes): quien brindara su apoyo en organización de actividades físicas para agregarlas a las actividades de capacitación, como también de manera económica y su participación en talleres.

En los actores potenciales que participan dentro del desarrollo del proyecto de mejoramiento educativo se tomó en cuenta a la señora: Fidelia García (propietaria de tienda): quien apoyará a través de colaboración económica en la realización del material pedagógico y su participación en cada una de las reuniones realizadas.

También se tendrá la participación del señor: Armando Aroche (Ganadero, a través de su apoyo económico, compartir ideas y su participación activa, contribuirá al desarrollo del proyecto de mejoramiento educativo. Y de la misma manera participará el señor: Domingo Juárez (Comerciante): quien, a través de su apoyo económico, sugerencias y participación estará inmerso en cada una de las actividades que se llevaran a cabo.

Las personas o entidades que se entrevistarán, en cuanto al desarrollo del proyecto son: Wilder Mejía (docente), Walter Gómez (sub director), Lesly Méndez (OPF), Antonio Camajá (COCODE), Roderico Ical (Coordinador Distrital), Fidelia García (tienda), Oswaldo Hoil (asesor pedagógico), Domingo Juárez (Comerciante)

La personas o entidades que serán invitados al taller de lanzamiento son: estudiantes de tercero primaria, Wilder Mejía (docente), Walter Gómez (sub director), Lesly Méndez (OPF), Antonio Camajá (COCODE), Enma Orosco (pres. deportes), Fidelia García (Tienda), Armando Aroche (Ganadero), Domingo Juárez (comerciante), Roderico Ical (coordinador distrital)

1.2.8 Análisis de las matrices de los actores involucrados y potenciales.

Para llevar a cabo este análisis se enfoque en cinco matrices en las que se establece las clases de actores que participaran en el proceso de desarrollo del proyecto de Mejoramiento Educativo en la Escuela Oficial Rural Mixta Caserío la Democracia.

En la primera tabla se analizan las características de los actores directos, indirectos y potenciales; seguidamente analizaremos los intereses que tienen los actores hacia el proyecto, el grado de fortaleza que posee, la debilidad que presenta, si es una oportunidad o amenaza, las relaciones que tiene con el investigador, los impactos que provoca y por último la necesidad de participación, estas características son indispensables para la viabilidad del proceso en la resolución del problema.

En la segunda tabla se cuenta con una matriz donde se mide el grado de influencia de los actores directos, indirectos y potenciales, la cual especifica si pertenece a una organización formal o una informal, esto para determinar el grado de información que nos puede proporcionar. En la tercera tabla se describe la matriz que determina las características personales de cada actor, esta matriz es más específica, y mide el tipo de actor, sus intereses principales, las oportunidades que le proporciona el proyecto y por último las necesidades de integración.

La cuarta tabla, relaciona los actores, en donde se especifica cada actor que intervendrá en el proceso del proyecto de mejoramiento educativo, como nos podrá ayudar para realizar dicho proyecto.

El último cuadro pero no menos importante, contiene criterios y atributos, en la cual vamos a calificar aspectos sobre el actor a participar en el proyecto educativo, iniciando con el indicador que especifica si trabaja en el entorno educativo dando como respuesta un sí o un no, luego si tiene poder político se enmarca con un sí o un no, si es un apoyo o una amenaza se puede marcar que es apoyo o amenaza, si tiene capacidad de conseguir financiamiento sí o no, si es propietario de un tratamiento de datos con un sí o un no, y por último si es usuario del producto final.

1.3 Análisis Estratégico

En este apartado se analizará el problema seleccionado en el análisis situacional, ya que este análisis será de suma importancia para el desarrollo del PME con el fin de determinar las cosas que se deben mejorar y aquellas que marchan de maravilla. Con el desarrollo de este análisis pretende tener bien claro hacia dónde quiere ir y hasta dónde quiere llegar. Para realizar el análisis estratégico del presente proyecto de mejoramiento educativo se utilizará una herramienta clave para el proceso de formulación del PME que consiste en el análisis FODA O DAFO.

1.3.1 Análisis DAFO del problema seleccionado

El método DAFO, es una técnica que aborda esencialmente la capacidad prospectiva del diagnóstico social para plantear estrategias a partir del análisis de la situación presente. La técnica DAFO organiza la información generada en una tabla de doble entrada que sitúa la información en función de las limitaciones como las debilidades y amenazas y las potencialidades como fortalezas y oportunidades, de esta forma se obtendrá información de los aspectos positivos y negativos actuales, tanto de forma interna como externa. La Matriz DAFO es la herramienta más utilizada en el área estratégica, debido a la sencillez y utilidad de su diagnóstico.

El principal objetivo de realizar un análisis DAFO es mostrar una imagen sobre la situación actual de la escuela para la toma de decisiones estratégicas hacia la consecución de un objetivo, fijado previamente. Con el análisis de las debilidades, amenazas, fortalezas y oportunidades identificarás dentro de la escuela que te permiten generar una ventaja competitiva frente a tus competidores. Por lo tanto, presento a continuación una tabla donde se describe en forma resumida esta matriz para conocer la situación de la Escuela Oficial Rural Mixta, Caserío la Democracia y en consecuencia llevar a cabo una serie de estrategias y acciones para conseguir una ventaja competitiva.

Tabla No. 3

DEBILIDADES	AMENAZAS
<p>D1. Poco material didáctico para el área de matemáticas.</p> <p>D2. Deserción escolar al no comprender las operaciones básicas.</p> <p>D3. La repetencia de grado al no alcanzar las competencias en el área de matemática.</p> <p>D4. Falta de aplicación y preparación de estrategias lúdicas.</p> <p>D5. Utilización de Metodología inadecuada</p> <p>D6. Escaso uso de los libros de textos de matemáticas.</p> <p>D7. Poca motivación en la aplicación de actividades matemáticas tradicionales.</p> <p>D8. Dificultad de análisis para las actividades lúdicas adecuadas en el área de matemáticas.</p> <p>D9. Poca utilización de materiales lúdicos del MINEDUC (caja de materiales concretos).</p> <p>D10 desinterés en utilizar metodologías activas e innovadoras.</p>	<p>A1. Deserción por falta de motivación en el área de matemáticas.</p> <p>A2. Poca capacitación y actualización docente.</p> <p>A3. Retraso en la entrega de libros de textos.</p> <p>A4. La enseñanza es retórica y provoca falta de interés en el estudiante.</p> <p>A5. Estrategias lúdicas que no son acorde a los temas de matemáticas en los libros de textos.</p> <p>A6. Monotonía de juegos comunes, en los problemas matemáticos.</p> <p>A7. Uso inadecuado de materiales lúdicos.</p> <p>A8. No aplicar los conocimientos previos por medios de estrategias lúdicos.</p> <p>A9. Poca preparación y conocimiento de la clase de matemáticas.</p> <p>A10. Estrategias didácticas no acorde al área de matemáticas</p>
FORTALEZAS	OPORTUNIDADES
<p>F1. Ambiente agradable y adecuado para la búsqueda de una calidad educativa en matemáticas.</p> <p>F2. Adaptación de los recursos y materiales en el área de matemáticas.</p> <p>F3. Disponibilidad de textos de matemáticas.</p> <p>F4 Se cuenta con material lúdico de matemáticas</p> <p>F5. Disposición para adquirir nuevas estrategias para mejorar la calidad educativa en el área de matemáticas.</p> <p>F6. Implementación de estrategias lúdicas en el área de matemáticas.</p> <p>F7. Aplicación del juego como herramienta de aprendizaje.</p> <p>F8. Disposición en practicar el aprendizaje en un proceso dinámico y atractivo, a través de estrategias lúdicas.</p> <p>F9. Poseer materiales de contexto en el área educativa.</p>	<p>O1. Aprovechamiento de los libros de textos de matemáticas.</p> <p>O2. Utilización adecuada de los recursos en el área de matemáticas.</p> <p>O3. Innovar con juegos concretos, abstractos y lúdicos, para los estudiantes.</p> <p>O4. Hacer de la educación tradicional una actividad constructivista y significativa, por medio de juegos lúdicos.</p> <p>O5. Practicar estrategias en el constructivismo a través de la matemática lógica.</p> <p>O6. Planificación basada en el CNB y control en los juegos lúdicos y significativos.</p> <p>O7. Materiales didácticos contextualizados en el área de matemáticas.</p> <p>O8. Crear nuevas estrategias lúdicas para facilitar el aprendizaje en el área de matemáticas.</p> <p>O9. Aplicación de metodologías didácticas y materiales lúdicos del contexto.</p> <p>O10. Fortalecimiento del pensamiento crítico y reflexivo a través de juegos lúdicos.</p>

Fuente: Elaboración propia. Matriz DAFO

1.3.2. Técnica MINI-MAX

La técnica MINI-MAX es usada para identificar estrategias que marquen el camino, ya que permite identificar líneas de acción estratégica y posibles proyectos y que permite vincular cada cuadrante de la matriz DAFO, se determina por medio de cada cruce teniendo como resultado las exigencias del contexto en que se desarrolla el problema: las fortalezas y oportunidades, permite determinar las líneas de acción que permiten resolver el problema, es decir elementos que se tienen a la mano y que de alguna manera favorecerán a resolver el problema en el contexto a estudiar.

Dentro de las oportunidades y amenazas y la realidad son criterio que determinan claramente con que problemas podemos enfrentar al momento de ejecutar el proyecto, pero que de alguna manera hay que minimizarlo con estrategias.

En este caso y según el problema determinado se utilizará aspectos lúdicos que se toma como punto de partida la matriz DAFO, es el camino para vincular cada una en el respectivo cuadrante y desde ese punto de partida analizar qué es lo que se puede aprovechar y que hay que fomentar para mejorar.

En la matriz están las líneas de acción que se deben seguir para que el proceso del proyecto se facilite y poder identificar líneas de acción estratégicas.

Tabla No. 4

FORTALEZAS-OPORTUNIDADES	DEBILIDADES-OPORTUNIDADES
<p>F1. Ambiente agradable y adecuado para la búsqueda de la calidad educativa en matemáticas. O6. Planificación basada en el CNB y control en los juegos lúdicos y significativos.</p> <p>F2. Adaptación de los recursos y materiales en el área de matemáticas. O9. Aplicación de metodologías didácticas y materiales lúdicos del contexto.</p> <p>F3. Disponibilidad de textos de matemáticas. O1. Aprovechamiento de los libros de textos de matemáticas.</p> <p>F4. Se cuenta con materiales lúdicos de matemáticas. O2. Utilización adecuada de los recursos en el área de matemáticas.</p> <p>F5. Disposición para adquirir nuevas estrategias para mejorar la calidad educativa en el área de matemáticas. O10. Fortalecimiento del pensamiento crítico y reflexivo a través de estrategias lúdicas.</p> <p>F6. Implementación de estrategias lúdicas en el área de matemáticas. O3. Innovar con juegos abstractos y concretos lúdicos, para los estudiantes.</p> <p>F7. Aplicación del juego como herramienta de aprendizaje. O5. Practicar estrategias en el constructivismo a través de la matemática lógica.</p> <p>F8. Disposición en practicar el aprendizaje en un proceso dinámico y atractivo, a través de estrategias lúdicas. O4. Hacer de la educación tradicional una actividad constructivista y significativa, por medio de juegos lúdicos.</p> <p>F9. Poseer materiales de contexto en ella rea educativa. O7. Materiales didácticos contextualizados en el área de matemáticas. F10. Conservación de la matrícula, al mantener motivados a los niños en el área de matemáticas. O8. Crear nuevas estrategias lúdicas para facilitar el aprendizaje en el área de matemáticas.</p>	<p>D1. Poco material lúdico para el área de matemáticas. O7. Materiales didácticos contextualizados en el área de matemáticas.</p> <p>D2. Deserción escolar por falta de estrategias matemáticas. O1. Aprovechamiento de los libros de textos de matemáticas.</p> <p>D3 La repitencia de grado al no alcanzar las competencias en el área de matemática. O6. Planificación basada en el CNB y control en los juegos lúdicos y significativos.</p> <p>D4. Falta de preparación y aplicación de estrategias lúdicas O3. Innovar con juegos abstractos y lúdicos, para los estudiantes.</p> <p>D5. Utilización de Metodología inadecuada O4. Hacer de la educación tradicional una actividad constructivista y significativa, por medio de juegos lúdicos.</p> <p>D6. Escaso uso de los libros. de textos de matemáticas. O2. Utilización adecuada de los recursos en el área de matemáticas.</p> <p>D7. Poca de motivación en la aplicación de actividades matemáticas tradicionales. O8. Crear nuevas estrategias lúdicas para facilitar el aprendizaje en el área de matemáticas.</p> <p>D8. Dificultad de análisis para las actividades lúdicas adecuadas en el área de matemáticas. O10. Fortalecimiento del pensamiento crítico y reflexivo a través de estrategias lúdicas.</p> <p>D9. El desuso de materiales lúdicos del MINEDUC (caja de materiales concretos). O9. Aplicación de metodologías didácticas y materiales lúdicos del contexto.</p> <p>D10 limitación en el desarrollo de problemas lógico matemáticos. O5. Practicar estrategias en el constructivismo a través de la matemática lógica.</p>

Fuente: Elaboración propia. MINI-MAX

Tabla No. 5

FORTALEZAS-AMENAZAS	DEBILIDADES-AMENAZAS
<p>F1. Ambiente agradable y adecuado para la búsqueda de una calidad educativa en matemáticas. A2. Falta de capacitación y actualización docente.</p> <p>F2. Adaptación de los recursos y materiales en el área de matemáticas. A8. No aplicar los conocimientos previos por medio de estrategias lúdicas.</p> <p>F3. Disponibilidad de textos de matemáticas. A3. Retraso en la entrega de libros de textos.</p> <p>F4. Se cuenta con material lúdico de matemáticas A7. Mal uso de materiales lúdicos.</p> <p>F5. Disposición para adquirir nuevas estrategias para mejorar la calidad educativa en el área de matemáticas. A1. Planificación deficiente.</p> <p>F6. Implementación de estrategias lúdicas en el área de matemáticas. A6. Monotonía de juegos comunes en los problemas matemáticos.</p> <p>F7. Aplicación del juego como herramienta de aprendizaje. A9. Falta de preparación y conocimiento de la clase de matemáticas.</p> <p>F8. Disposición en practicar el aprendizaje en un proceso dinámico y atractivo, a través de estrategias lúdicas. A8. No aplicar los conocimientos previos por medios de estrategias lúdicos.</p> <p>F9. Poseer materiales de contexto en el área educativa. A5. Estrategias lúdicas que no son acorde a los temas de matemáticas en los libros de textos.</p> <p>F10. Conservación de la matrícula, al mantener motivados a los niños en el área de matemáticas. A10. Deserción por la falta de motivación en el área de matemáticas.</p>	<p>D1. Falta de material lúdico para el área de matemáticas. A2. Falta de Capacitación y actualización docente.</p> <p>D2. Deserción escolar por falta de estrategias matemáticas. A3. Retraso en la entrega de libros de textos.</p> <p>D3. La repitencia de grado al no alcanzar las competencias en el área de matemática. A4. La enseñanza es retórica y provoca falta de interés en el estudiante.</p> <p>D4. Falta de preparación y aplicación de estrategias lúdicas. A10. Deserción por la falta de motivación en el área de matemáticas.</p> <p>D5. Utilización de Metodología inadecuada A1. Planificación deficiente.</p> <p>D6. Escaso uso de los libros de textos de matemáticas. A5. Estrategias lúdicas que no son acorde a los temas de matemáticas en los libros de textos.</p> <p>D7. Falta de motivación en la aplicación de actividades matemáticas tradicionales. A8. No aplicar los conocimientos previos por medios de estrategias lúdicos.</p> <p>D8. Dificultad de análisis para las actividades lúdicas adecuadas en el área de matemáticas. A9. Falta de preparación y conocimiento de la clase de matemáticas.</p> <p>D9. Poca utilización de materiales lúdicos del MINEDUC (caja de materiales concretos). A7. Mal uso de materiales lúdicos.</p> <p>D10. limitación en el desarrollo de problemas lógico matemáticos. A6. Monotonía de juegos comunes, en los problemas matemáticos.</p>

Fuente: Elaboración propia. MINI-MAX

1.3.3. Análisis de la vinculación estratégica.

Fortalezas – oportunidades.

F3. Disponibilidad de textos de matemáticas. O1. Aprovechamiento de los libros de textos de matemáticas:

Se aprovecha que en el establecimiento cuenta con libros de textos en el área de matemáticas, lo cual es una de las ventajas ya que ellos se encuentran ejercicios y actividades que fomentan el aprendizaje significativo por otro lado es una herramienta básica para innovar la labor educativa.

F5. Disposición para adquirir nuevas estrategias para mejorar la calidad educativa en el área de matemáticas. O10. Fortalecimiento del pensamiento crítico y reflexivo a través de estrategias lúdicas.

Se debe aprovechar las estrategias lúdicas en el área de matemáticas ya que es una estrategia de aprendizaje que permite entender, manipular y usar los números y el razonamiento para entender cómo funciona algo, o detectar su patrón de comportamiento, más aún, encontrar la solución a un problema. Al reforzar la aplicación de diferentes estrategias lúdicas permitirá en los niños y niñas desarrollen el conocimiento de la forma fácil y divertida.

F7. La aplicación del juego como herramienta de aprendizaje. O5. Practicar estrategias en el constructivismo a través de la matemática lógica:

Se pretende es aprovechar el juego como estrategia de aprendizaje debido a que despierta la motivación de aprender. Los niños y niñas aplican el juego de natural para construir múltiples aprendizajes, por lo que, en el establecimiento educativo, se pretende fortalecer para mejorar la educación.

Si se aprovecha la actividad lúdica para crear aprendizajes, y dejar en el olvido modelos pedagógicos tradicionales y cambiar a una educación activa y constructiva.

F8. Disposición en practicar el aprendizaje en un proceso dinámico y atractivo, a través de estrategias lúdicas. O4. Hacer de la educación tradicional una actividad constructivista y significativa, por medio de juegos lúdicos.

Es de interés que en el establecimiento se practique enseñanza-aprendizaje se realice en un clima docente donde el niño sea participe de su propio aprendizaje, y pueda exponer las potenciales a través de las habilidades, destrezas y conocimientos, siendo una oportunidad para innovar la educación.

F9. Poseer materiales de contexto en el área educativa. O7. Materiales didácticos contextualizados en el área de matemáticas:

El centro educativo cuenta con el material que tiene en el contexto, flora y fauna. Materiales que enriquecen los aprendizajes de los estudiantes porque de alguna forma es una oportunidad para utilizarlos como medios de aprendizajes, específicamente en el área de matemáticas, siempre y cuando se le dé el uso correcto en el momento adecuado.

Se concluye que se puede realizar capacitaciones a docentes, director y estudiantes de tercero primaria sobre el uso de libros de textos que promueven el pensamiento lógico, el aprendizaje significativo, para brindar una mejor educación.

Análisis de la vinculación estratégico. Fortalezas – amenazas:

F1. Ambiente agradable y adecuado para la búsqueda de una calidad educativa en matemáticas. A2. Poca de capacitación y actualización docente.

Se pretende brindar una educación de calidad, a través de estrategias que utilice el docente y que ayuden a facilitar la adquisición de los conocimientos por parte de los estudiantes, con la metodología que haga notar lo que están aprendiendo dentro de la institución y existe la amenaza que el docente, no haya recibido capacitación o un taller para darle a conocer como se trabaja las estrategias lúdicas que facilitan la enseñanza.

F2. Adaptación de los recursos y cambios. A8. No aplicar los conocimientos previos por medio de estrategias lúdicas:

Aprovechar el espacio y fortaleza del establecimiento para aplicar el aprendizaje significativo ya que por medio de ella se logra obtener mayor cantidad de conocimientos de manera sistemática. Si el docente aplica los conocimientos previos basados en juegos lúdicos en su planificación de una manera tradicional, por lo que se hace necesario orientar al docente para mejorar la labor docente.

F3. Disponibilidad de textos de matemáticas. A3. Retraso en la entrega de libros de textos:

En el establecimiento se cuenta con libros de texto en el área de matemáticas esto es una gran fortaleza, a pesar de que no existe la cantidad necesaria para cada estudiante, pero se forma grupos de trabajo para realizar las actividades. Existe una amenaza que perjudica año con año la educación de todo el país y es la el retraso en la entrega de los libros en el establecimiento, los cuales llegan cuando las clases ya han iniciado

F5. Disposición para adquirir nuevas estrategias para mejorar la calidad educativa en el área de matemáticas. A1. Planificación deficiente:

Los docentes aplican el pensamiento lógico en el aula es que es clave para el desarrollo de la inteligencia matemática y es fundamental para el bienestar de los niños y niñas, aporta importantes beneficios como la capacidad de entender conceptos y establecer relaciones basadas en la lógica de forma esquemática y técnica. Implica la capacidad de utilizar de manera casi natural el cálculo, las cuantificaciones, proposiciones o hipótesis. La amenaza principal en este aspecto es la planificación ya que es el instrumento donde el docente organiza la práctica educativa y que en la mayoría de veces no incluye actividades de pensamiento lógico del área de matemáticas.

F8. Disposición en practicar el aprendizaje en un proceso dinámico y atractivo, a través de estrategias lúdicas. A8. No aplicar los conocimientos previos por medios de estrategias lúdicos.

Los docentes de la escuela están dispuestos a ser cambios innovadores en sus aulas. Los juegos lúdicos son instrumentos adecuados para mantener un clima agradable dentro de aula y que permiten mantener a los estudiantes en constante movimiento, ya que estudios científicos refieren que un niño aprende más rápido jugando y específicamente en el área de matemáticas.

Es necesario que se promueva talleres dentro del establecimiento dirigido a los docentes para fortalecerlos en cuanto a la aplicación de material estratégico para la enseñanza aprendizaje del área de matemáticas.

Análisis de la vinculación estratégico. Debilidades – oportunidades.

D3 La repitencia de grado al no alcanzar las competencias en el área de matemática. O6. Planificación basada en el CNB y control en los juegos lúdicos y significativos.

La repitencia ha sido uno de los grandes problemas que afecta a todo el sector educativo, esto es una de las debilidades que no se logra controlar ya que muchas veces los niños y niñas no logran alcanzar las notas máximas para cursar de grado, en el establecimiento educativo.

Se refleja este fenómeno educativo especialmente porque no alcanza la nota en el área de matemáticas que es la más complicada y la que se le debe prestar más atención, los docentes tienen las planificaciones estructuradas con los componentes del currículo donde incluyen el juego lúdico como estrategia de aprendizaje.

D5. Utilización de Metodología inadecuada O4. Hacer de la educación tradicional una actividad constructivista y significativa, por medio de juegos lúdicos.

El docente es el centro del proceso de enseñanza y educación, desde el punto de vista se priva al niño y la niña de participar en el proceso de enseñanza aprendizaje, no se le da participación y se le priva del desarrollo cognitivo y de reflexión, porque no se le toma en cuenta sus opiniones. Al establecimiento se le presenta un tiempo de cambio, de innovar la educación por una metodología donde el estudiante sea participativo, crea su propio aprendizaje y aprende de una forma lúdica y divertida, especialmente en el área de matemáticas.

D6. Escaso uso de los libros de textos de matemáticas. O2. Utilización adecuada de los recursos en el área de matemáticas. En el establecimiento se cuenta con libros de texto Guatemala es una herramienta importante para el buen desarrollo de la clase de matemáticas, pero existe la debilidad en su utilización, muchas veces los docentes no lo utilizan porque no saben cómo utilizarlo y se agencia de otros libros que no cuentan con estrategias de pensamiento lógico.

D7. Falta de motivación en la aplicación de actividades matemáticas tradicionales. O8. Crear nuevas estrategias lúdicas para facilitar el aprendizaje en el área de matemáticas.

La poca de aplicación de juegos en el proceso de enseñanza aprendizaje, además el docente no prepara las actividades lúdicas para mejorar la enseñanza, debido a que no les presta la atención adecuada a los estudiantes, provocando retraso y problemas en el área específicamente de matemáticas. Se presenta una oportunidad al docente que es la de aplicar estrategias lúdicas para facilitar el aprendizaje en los niños, en el área de matemáticas y que aprenda por medio de juegos pedagógicos.

D9. Poca utilización de materiales lúdicos del MINEDUC (caja de materiales concretos). O9. Aplicación de metodologías didácticas y materiales lúdicos del contexto:

Los materiales lúdicos juegan un papel importante en el proceso de aprendizaje de los niños y niñas, en el establecimiento, durante el año dos mil dieciocho recibió por parte del Ministerio de Educación de una caja plástica, la cual contenía materiales lúdicos que los niños podían utilizar para facilitar el aprendizaje en el área de matemáticas.

Se puede decir que existe la oportunidad de implementar este tipo de materiales lúdicos para facilitarles el aprendizaje a los niños, de manera dinámica y divertida, donde él puede crear su propio aprendizaje.

Se concluye que es necesario la realización de reuniones con la comunidad educativa en general para lograr que todos se sientan comprometidos con la realización y ejecución de los materiales lúdicos en el área de matemáticas, para innovar el sistema educativo.

Análisis de la vinculación estratégico.

Debilidades – amenazas.

D2. Deserción escolar por falta de estrategias matemáticas A2. Falta de Capacitación y actualización docente.

Como docentes tenemos la debilidad, muchas veces de no seguir estudiando para actualizarnos y aprender nuevas estrategias y metodologías. Actualmente el sistema educativo guatemalteco ha tomado corrientes de aprendizaje que permiten mejorar la calidad educativa. Por eso se hace necesario que el docente se actualice y empiece a cambiar los paradigmas especialmente en el área de matemáticas utilizando adecuadamente los juegos lúdicos. Ante esta problemática nace una amenaza que es la voluntad del docente de actualizarse y seguir con los mismos métodos tradicionales.

D1. Falta de material lúdico para el área de matemáticas A3. Retraso en la entrega de libros de textos.

En la mayoría de los establecimientos se hace necesario los libros de textos especialmente los de matemáticas denominados por el MINEDUC Guatemala, pero una de las grandes debilidades es que muchas veces no cubren con la demanda de niños y en algunos casos hace faltan, esto perjudica porque lo ideal es que cada niño posea su propio material para una mejor comprensión del tema.

Pero la peor amenaza es que los libros llegan al establecimiento cuando el ciclo lectivo lleva tres meses de haber iniciado, con esto quiero decir que llega demasiado tarde mientras tanto el niño y niña se tiene que adaptar con el material que se posee.

D3. La repitencia de grado, al no alcanzar las competencias en el área de matemática. A4.

La inasistencia de los niños, hace que no alcancen las competencias de matemáticas. En cuanto a debilidades, en el establecimiento está afectado la repitencia que es un indicador que afecta el desarrollo educativo del niño, esto ocurre porque no alcanza las competencias de aprendizaje en el área de matemáticas, que es un área básica para cursar al siguiente grado, muchas veces no se cambia de método para la enseñanza y no existe motivación.

Esto da como amenaza la inasistencia, porque el niño por naturaleza es curioso, pero donde no ve motivación pierde el interés por aprender. Matemáticas se debe implementar diversidad de estrategias lúdicas para que el niño sienta el gusto y alcance las competencias requeridas.

D4 Falta de preparación y aplicación de estrategias lúdicas. A10. Deserción por la falta de motivación en el área de matemáticas.

Otra debilidad que se percibe en el establecimiento es la deserción, este problema ha sido un fenómeno que ha afectado, ya que muchos niños se escriben al ciclo escolar, pero en el transcurso del ciclo lectivo se van desertando esto se da muchas veces porque no logran comprender la lógica matemática o resolver los problemas en la misma área educativa.

La amenaza que existe es que los docentes no acepten el cambio de métodos ya que los alumnos deben ser motivados con estrategias lúdicas para facilitar el aprendizaje, caso contrario sin la motivación el niño y niña no le interesará buscando la forma más fácil que es retirándose del establecimiento.

D5. Utilización de Metodología inadecuada. A1. Planificación deficiente.

Entre otras debilidades en el proceso educativo es la aplicación de métodos tradicionalistas, en la escuela se toman muchos elementos del método tradicional, pero es necesario innovar las metodologías para que el niño y la niña sean competentes ante la sociedad, La mayoría de docentes no puede dejar el método tradicional basándose desde el punto de vista amenazador que es la planificación, en ocasiones el docente compra dicha planificación, donde están estructuradas con métodos tradicionalistas por lo que hace que el docente no cambie ese método provocando problemas de aprendizajes en los niños y niñas.

Se concluye realizar una guía de actividades motivadoras, de manera lúdica en la lógica matemática, para poder involucrar al docente con el alumno dentro del salón de clases, logrando un aprendizaje significativo y que les permita a las dos partes la actualización en este ámbito.

Análisis de la vinculación estratégico. Debilidades – amenazas.

D6. Escaso uso de los libros de textos de matemáticas. A5. Estrategias lúdicas que no son acorde a los temas de matemáticas en los libros de textos. Los docentes muchas veces no utilizamos los libros que nos proporciona el Ministerio de Educación en el área de matemáticas, es posible que él docente no pueda manejarlos el docente que no está actualizado o no conoce de la metodología. Provocando con esto una amenaza al utilizar juegos que no logren o estén acordes a las competencias e indicadores que sugiere el currículo, provocando con esto confusión al niño y niña.

D7. Falta de motivación en la aplicación de actividades matemáticas tradicionales. A8. No aplicar los conocimientos previos por medios de estrategias lúdicos:

El docente debe de impartir la clase de matemáticas partiendo del grado de conocimiento en actividades lúdica que promueven un aprendizaje adecuado, sin embargo, si no cuenta con el conocimiento debe procurar de capacitarse para orientarse y cambiar su metodología. El problema se acompaña de una amenaza en la que no se aplica los conocimientos previos como medio de aprendizaje mucho menos estrategias lúdicas para el aprendizaje.

D8. Dificultad de análisis para las actividades lúdicas adecuadas en el área de matemáticas. A9. La poca preparación y conocimiento de la clase de matemáticas.

El analizar es una tarea difícil, y es el problema que se presenta en el establecimiento como una debilidad en especial en el área de matemáticas, por lo que se pretende mejorar o erradicar este problema. El docente no cuente con el conocimiento de preparar la clase ya que necesita actualizarse para mejorar la educación en el establecimiento.

D9. Poca utilización de materiales lúdicos del Ministerio de Educación (caja de materiales concretos). A7. Mal uso de materiales lúdicos. El problema que nos enfrentamos en la labor docente es la poca utilización de los materiales lúdicos que nos proporciona el Ministerio de Educación, por el simple hecho de que muchas veces no le encontramos el uso correcto, sabiendo que son materiales importantes en el aprendizaje de los niñas y niñas, fácil y divertida el área de matemáticas.

El uso inadecuado del recurso didáctico no sabe relacionar con los temas que se están impartiendo, en la comunidad se usan, pero es muy poco y eso hace que sean un problema de utilización de material.

D10. Limitación en el desarrollo de problemas lógico matemáticos. A6. Monotonía de juegos comunes, en los problemas matemáticos.

El docente se sigue dando la clase de matemáticas de una manera muy cotidiana donde no se le enseña al niño y niña a resolver problemas de manera lógica y que se presenta como debilidad en nuestro establecimiento por lo que se pretende con este proceso es incentivar a los docentes a cambiar de metodologías, estrategias y herramientas.

Se concluye que para la búsqueda de una calidad educativa es necesario fomentar talleres donde se le enseñe a los docentes la adecuada implementación de estrategias lúdicas para fortalecer el área de matemáticas, específicamente en las operaciones básicas como sumas, restas y multiplicaciones en tercero primaria.

1.3.4. Líneas de acción estratégicas.

Por medio de la realización del análisis de cada una de las vinculaciones estratégicas se definieron cinco líneas de acción, generadas a través del estudio e investigación en la escuela Oficial Rural Mixta Caserío la Democracia, las cuales a su vez generan cada una cinco posibles proyectos de intervención específicamente en el área de Matemáticas, por lo que a continuación se definen cada una de esas líneas de acción con los posibles proyectos de intervención a través de la realización de un mapa de soluciones.

a) Se concluye que se puede realizar capacitaciones a docentes, director y estudiantes de tercero primaria sobre el uso de libros de textos que promueven el pensamiento lógico, el aprendizaje significativo, para brindar una mejor educación.

b) Es necesario que se promuevan talleres dentro del establecimiento dirigido a los docentes para fortalecerlos en cuanto a la aplicación de material estratégico para la enseñanza aprendizaje del área de matemáticas.

c) Se concluye que necesario la realización de reuniones con la comunidad educativa en general para lograr que todos se sientan comprometidos con la realización y ejecución de los materiales lúdicos en el área de matemáticas, para innovar el sistema educativo.

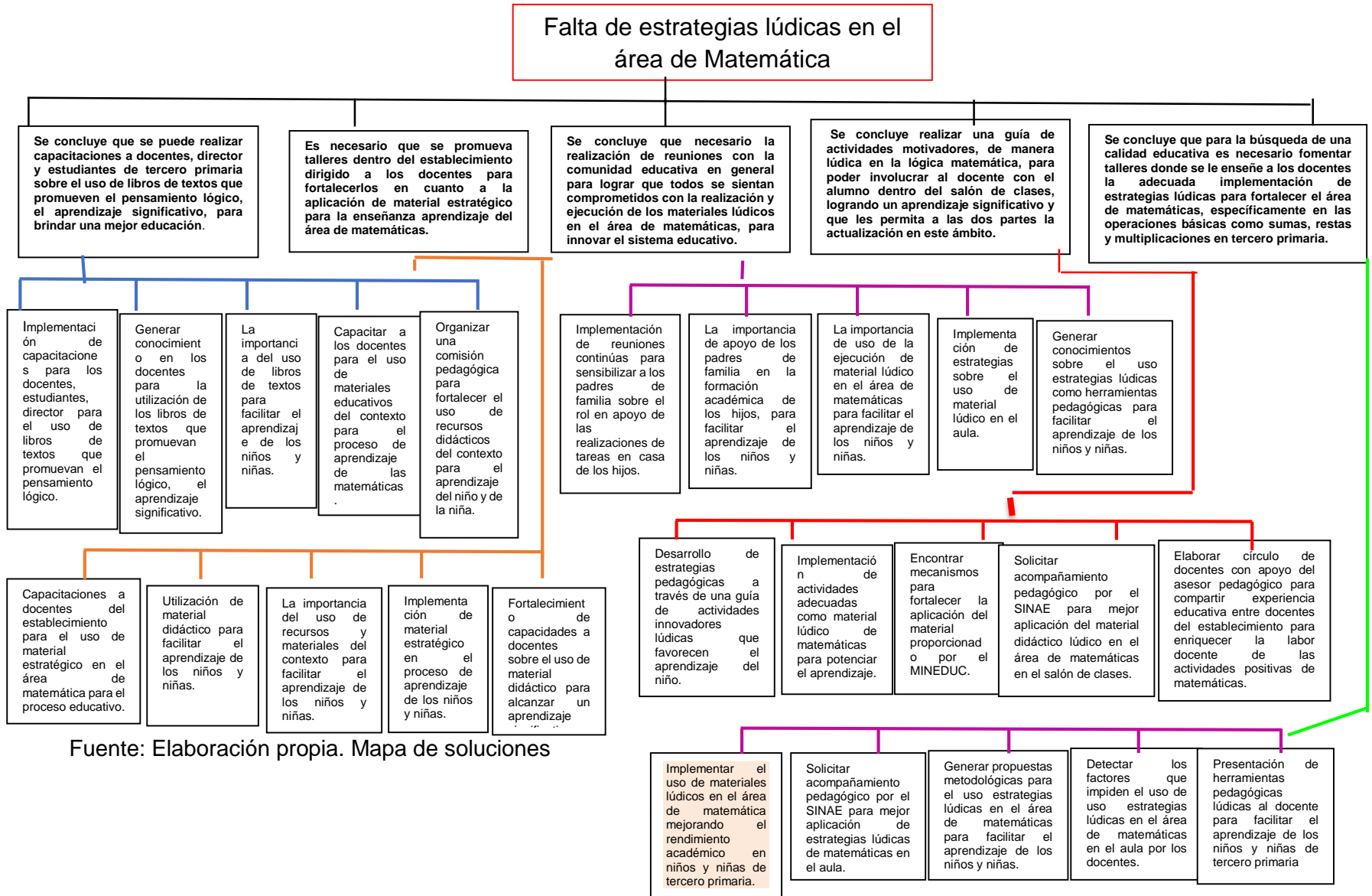
d) Se concluye realizar una guía de actividades motivadoras, de manera lúdica en la lógica matemática, para poder involucrar al docente con el alumno dentro del salón de clases, logrando un aprendizaje significativo y que les permita a las dos partes la actualización en este ámbito.

e) Se concluye que para la búsqueda de una calidad educativa es necesario fomentar talleres donde se le enseñe a los docentes la adecuada implementación de estrategias lúdicas para fortalecer el área de matemáticas, específicamente en las operaciones básicas como sumas, restas y multiplicaciones en tercero primaria.

1.3.5. Mapa de Soluciones

El mapa de soluciones fue elaborado a partir de la identificación del problema principal; en este mapa se muestran las posibles soluciones que se le pueden dar al problema seleccionado por medio de las líneas de acción y los proyectos que se generan a través de las líneas de acción, cabe mencionar que este mapa de soluciones está básicamente enfocado en contribuir a la solución del problema identificado.

Tabla No. 6



1.3.6 Posibles proyectos

Después de haber identificado cada línea de acción, es necesario hacer un ejercicio de concreción para identificar los principales proyectos que se pueden realizar dentro de la misma, que llevarían a poder solucionar o minimizar el problema que fue seleccionado en el Análisis situacional, asegurando que cada uno de ellos va a tener incidencia en disminuir alguno o varios de los indicadores educativos que están mal y que fueron identificados en el Diagnóstico que realizó para elaborar el Marco organizacional y que tienen relación con las demandas identificadas en el Análisis situacional.

Fortalezas – oportunidades.

1. Se concluye que se puede realizar capacitaciones a docentes, director y estudiantes de tercero primaria sobre el uso de libros de textos que promueven el pensamiento lógico, el aprendizaje significativo, para brindar una mejor educación.

a) Implementación de capacitaciones para los docentes, estudiantes, director para el uso de libros de textos que promuevan el pensamiento lógico.

b) Generar conocimiento en los docentes para la utilización de los libros de textos que promuevan el pensamiento lógico, el aprendizaje significativo.

c) La importancia del uso de libros de textos para facilitar el aprendizaje de los niños y niñas.

d) Capacitar a los docentes para el uso de materiales educativos del contexto para el proceso de aprendizaje de las matemáticas.

e) Organizar una comisión pedagógica para fortalecer el uso de recursos didácticos del contexto para el aprendizaje del estudiante.

Análisis de la vinculación estratégico.

Fortalezas – amenazas:

2. Es necesario que se promueva talleres dentro del establecimiento dirigido a los docentes para fortalecerlos en cuanto a la aplicación de material estratégico para la enseñanza aprendizaje del área de matemáticas.
 - a) Capacitaciones a docentes del establecimiento para el uso de material estratégico en el área de matemática para el proceso educativo.
 - b) Utilización de material didáctico para facilitar el aprendizaje de los niños y niñas.
 - c) La importancia del uso de recursos y materiales del contexto para facilitar el aprendizaje de los niños y niñas.
 - d) Implementación de material estratégico en el proceso de aprendizaje de los niños y niñas.
 - e) Fortalecimiento de capacidades a docentes sobre el uso de material didáctico para alcanzar un aprendizaje significativo.

Análisis de la vinculación estratégico.

Debilidades – oportunidades.

3. Se concluye que necesario la realización de reuniones con la comunidad educativa en general para lograr que todos se sientan comprometidos con la realización y ejecución de los materiales lúdicos en el área de matemáticas, para innovar el sistema educativo.
 - a) Implementación de reuniones continuas para sensibilizar a los padres de familia sobre el rol en apoyo de las realizaciones de tareas en casa de los hijos.

- b) La importancia de apoyo de los padres de familia en la formación académica de los hijos, para facilitar el aprendizaje de los niños y niñas.
- c) La importancia de uso de la ejecución de material lúdico en el área de matemáticas para facilitar el aprendizaje de los niños y niñas.
- d) Implementación de estrategias sobre el uso de material lúdico en el aula.
- e) Generar conocimientos sobre el uso de juegos lúdicos como herramientas pedagógicas para facilitar el aprendizaje de los niños y niñas.

Análisis de la vinculación estratégico.

Debilidades – amenazas.

4. Se concluye realizar una guía de actividades motivadoras, de manera lúdica en la lógica matemática, para poder involucrar al docente con el alumno dentro del salón de clases, logrando un aprendizaje significativo y que les permita a las dos partes la actualización en este ámbito.

- a) Estrategias pedagógicas a través de una guía de actividades innovadores lúdicas que favorecen el aprendizaje del niño.
- b) Implementación de salones adecuados como material lúdico de matemáticas para potenciar el aprendizaje.
- c) Encontrar mecanismos para fortalecer la aplicación del material proporcionado por el MINEDUC.
- d) Implementar acompañamiento pedagógico por el SINAIE para mejor aplicación del material didáctico lúdico en el área de matemáticas en el salón de clases.

e) El uso de los materiales educativos en el área de matemática para mejorar el rendimiento escolar en los niños y niñas.

5. Se concluye que para la búsqueda de una calidad educativa es necesario fomentar talleres donde se le enseñe a los docentes la adecuada implementación de estrategias lúdicas para fortalecer el área de matemáticas, específicamente en las operaciones básicas como sumas, restas y multiplicaciones en tercero primaria.

a) Elaborar círculo de docente el apoyo del asesor pedagógico para compartir experiencia educativa entre docentes del establecimiento para enriquecer la labor docente de las actividades de matemáticas.

b) Implementar acompañamiento pedagógico por el SINAE para mejor aplicación de estrategias lúdicas de matemáticas en el aula.

c) Generar propuestas metodológicas para el uso estrategias lúdicas en el área de matemáticas y facilitar el aprendizaje de los estudiantes.

d) Detectar los factores que impiden el uso de uso estrategias lúdicas en el área de matemáticas en el aula por los docentes.

e) Preparación de un plan que proporciones herramientas pedagógicas al docente para facilitar el aprendizaje de los niños y niñas

1.3.7 Selección del proyecto a diseñar

El presente proyecto ha surgido de un profundo análisis A partir de una evaluación de las necesidades expresadas en un marco situacional (diagnóstico) para la búsqueda de soluciones a problemas que inhiben el desarrollo educativo, en lo pedagógico y en la gestión, desde la perspectiva del Marco organizacional hasta las vinculaciones estratégicas, utilizando la matriz MINIMAX.

Seguidamente, se organizó la información en un mapa de soluciones, en este mapa se ingresó la información de los análisis de las líneas estratégicas, en la cual se formaron cinco líneas estratégicas, cada una de ellas se ingresaron al mapa de soluciones, y contiene la descripción de cinco posibles proyectos haciendo un total de veinticinco.

Al final de todo este análisis se resaltó una de las cinco líneas de acción como resultado de las vinculaciones estratégicas, considerando ciertas características, entre ellas el más estratégico y viable, por lo que se seleccionó la línea de acción número cinco, desarrollada en el cuadrante número cuatro que corresponde a las debilidades versus amenazas, que retienen el rendimiento en el área de matemáticas.

tomando en cuenta que los docentes no aplican juegos lúdicos en el área de matemáticas, se implementaran estrategias para fortalecer matemáticas y eliminar este problema en el establecimiento educativo, específicamente en el grado de tercero primaria, para ello es necesario: planificar actividades, organizar talleres y gestionar materiales para el desarrollo de los actividades lúdicos en las operaciones básicas como: la suma, resta y multiplicación, como hacer buen uso de materiales didácticos del contexto, construcción de materiales lúdicos y reciclado, construcción y exposiciones de materiales estratégicos lúdicos.

La línea de acción seleccionada se relaciona con la línea estratégica No. 3 del Ministerio de Educación, pues a través de su implementación se busca a una educación de calidad para todos y todas

1.4 Diseño del Proyecto

1.4.1 Nombre del proyecto

“Implementación de estrategias lúdicas para fortalecer Matemáticas en Tercero Primaria”

1.4.2 Descripción del proyecto

El presente proyecto de mejoramiento educativo PME va dirigido a los estudiantes de tercer grado primaria de la Escuela oficial rural Mixta Caserío la Democracia, jurisdicción del municipio de Sayaxché, del departamento de Petén, esto con el objetivo de mejorar la calidad educativa, la cual se ha visto afectada en algunas áreas de estudio y que hace que los estudiantes se decepcionen, y se deserten, abandonando sus estudios y la posibilidad de lograr sus metas académicas.

Con el desarrollo de este proyecto, se pretende mejorar los indicadores educativos en el área de matemáticas, desarrollando capacitaciones y talleres para implementar estrategias lúdicas y con ello demostrar que con las actividades lúdicas los estudiantes demostraran mayor participación e interés en el aprendizaje de operaciones básicas, esto, debido a que a nivel nacional y departamental los resultados son bastante decepcionantes, en especial las áreas rurales.

No está demás mencionar que en el contexto local es decir en la comunidad se ve mucha deficiencia en del área de matemáticas, lo cual se necesita mejorar implementando de manera adecuada cada una de las actividades de acuerdo al proyecto de mejoramiento educativo.

Existen muchas demandas que se requieren mejorar dentro del contexto educativo del Caserío la Democracia, como: bajo rendimiento escolar, falta de estrategias lúdica, escasa capacidad de resolver una operación matemática, pero para ello se deben establecer nuevas metodologías para mejorar los indicadores que están afectando en el área de matemáticas específicamente en el grado de tercero primaria.

Es importante mencionar que, para el desarrollo de este proyecto, se cuenta con el apoyo de diversos actores como lo son: los docentes que están dispuestos al cambio en la innovación educativa, también los estudiantes que quieren aprender de manera más activa, los padres de familia que están inmersos en este proyecto, las autoridades educativas que quieren ver mejoras en la educación de los niños; los dueños de las tiendas y ganaderos que están dispuestos a hacer sus aportaciones económicas para la mejorar la educación en la comunidad.

El principal problema que se pretende resolver en la comunidad educativa es el bajo rendimiento en el área de matemáticas, específicamente en el grado de tercero primaria a través de la implementación de estrategias lúdicas y de esa forma fortalecer la enseñanza de las operaciones básicas y el pensamiento lógico, detectado en la matriz DAFO en donde se especifica como amenazas en su numeral siete dice que los docentes hacen mal uso de los materiales lúdicos y en el siguiente menciona que no aplicar los conocimientos previos por medios de estrategias lúdicas en sus actividades diarias.

Como también, en la matriz MINIMAX podemos observar en su respectiva vinculación, específicamente en debilidades y amenazas, que existe dificultad al realizar actividades lúdicas por la falta de preparación y conocimiento de la clase de matemáticas.

En virtud de lo mencionado anteriormente, se tomó la decisión de trabajar la línea de acción número cinco establecida en el mapa de soluciones, que se relaciona con la línea estratégica No. 3 del Ministerio de educación que consiste en una educación de calidad para todos y todas y que se respalde el proyecto a trabajar en el establecimiento educativo.

Como línea prioritaria se enfocó lo siguiente “Fomentar capacitaciones y talleres con el apoyo de los padres de familia, donde se le enseñe a los docentes y estudiantes la adecuada implementación de estrategias lúdicas para fortalecer el área de matemáticas, específicamente en las operaciones básicas en tercer grado primaria”.

1.4.3. Concepto: “Estrategias lúdicas para aprender matemáticas”

1.4.4 Objetivos:

Objetivo General:

- Implementar estrategias lúdicas para fortalecer la enseñanza aprendizaje en matemáticas con docentes y estudiantes de tercer grado primaria de la Escuela Oficial Rural Mixta Caserío la Democracia, Sayaxché, Peten.

Específicos:

- Aplicar actividades lúdicas en el área de matemática, que contribuya en el aprendizaje en tercero primaria
- Desarrollar capacitaciones de estrategias innovadoras dirigido a los docentes y padres de familia para contribuir a la enseñanza aprendizaje del área de matemática.
- Fomentar talleres a docentes sobre el uso adecuado de estrategias lúdicas en el área de matemáticas.
- Implementar talleres sobre el buen uso del material didáctico con padres de familia, docentes y estudiantes de tercero primaria.
- Utilizar estrategias adecuadas en el área de matemática para mejorar la participación e interés del estudiante de tercer grado primaria.

1.4.5 Justificación:

La problemática que se necesita mejorar en este Proyecto de Mejoramiento Educativo es el bajo rendimiento académico en el área de matemáticas en la Escuela Oficial Rural Mixta del Caserío la Democracia, donde a través del diagnóstico, se detectó que existe mucha deficiencia en el desarrollo de las operaciones básicas en el grado de tercero primaria, por lo que es necesario implementar estrategias lúdicas para fortalecer el aprendizaje en el área de matemáticas, donde los docentes puedan trabajar con metodologías que promuevan el interés de los estudiantes por la matemáticas.

Para la elección del presente proyecto, se observó el indicador de resultados de aprendizaje específicamente los resultados del área de matemáticas de tercer grado del nivel primaria, donde a nivel nacional se observan datos numéricos donde cuya área esta remarcada con un porcentaje bajo sobre los estándares nacionales y departamentales.

De la misma manera en las áreas rurales, donde la implementación de metodologías lúdicas innovadoras no se practica solo la tradicional, es por ello que a través del desarrollo del proyecto de mejoramiento educativo se pretende mejorar este indicador por medio de la implementación de múltiples estrategias.

En el Caserío la Democracia, se pueden observar muchas demandas existentes, tanto en el área educativa, económica y de salud entre otras, sin embargo, una de las demandas que más urge tomar en cuenta es con relación al bajo rendimiento en el área de matemática. Existen datos cuantitativos que se observa porcentajes muy bajos en el área curricular mencionada, y con el desarrollo del proyecto de mejoramiento educativo se pretende mejorar la calidad educativa, y solucionar determinada demanda aplicando estrategias lúdicas.

En el estudio realizado se pudo evidenciar diferentes características que inciden en el bajo rendimiento académico específicamente en el área de matemáticas donde se pudo observar diferentes causas que inciden en un limitado rendimiento académico en el área de matemáticas tales como: falta de aplicación de estrategias lúdicas para motivar la clase, falta de actualización del docente en las diferentes metodologías, como también algunos padres de familia que no se interesan por la buena educación de sus hijos.

A través de la implementación de estrategias lúdicas dirigidas a la enseñanza de la matemática en la Escuela Oficial Rural Mixta, Caserío la Democracia implementando el juego como estrategia para lograr un aprendizaje significativo y el pleno desarrollo del educando.

La propuesta del proyecto de mejoramiento educativo es la implementación de estrategias lúdicas que motiven el aprendizaje significativo que produce el juego, esta propuesta también facilita el proceso de enseñanza y aprendizaje empleado por los docentes ya que brinda estrategias didácticas que contribuyen al trabajo en el aula.

La finalidad del proyecto es eliminar las debilidades y amenazas que afecta el desarrollo educativo, y aprovechar las fortalezas y oportunidades que pueden mejorar dicho proyecto, gestionando talleres y capacitaciones para docentes y estudiantes del grado de tercero primaria.

Es importante mencionar que la propuesta del proyecto es de gran beneficio a los docentes quienes contarán con estrategias lúdicas que los oriente a impartir la asignatura de matemática en tercer grado del nivel primaria, cumpliendo así los objetivos de la educación que se traduce en la formación integral del educando, el cual se beneficiará de la propuesta al recibir una educación de acuerdo con sus necesidades.

Una educación que sea significativa y pueda aprender las matemáticas en una forma más amena a través de las actividades lúdicas. Una de las contribuciones es que los niños presentaran un interés natural por el juego y se debe aprovechar para promover actividades lúdicas que les brinden la oportunidad de aprender técnicas y lograr aprendizajes significativos de manera agradable y natural.

1.4.6 Plan de actividades

A. Fase De Inicio

Objetivos

Organizar las actividades, planificadas en la gestión del proyecto de mejoramiento educativo con autoridades educativas, comunitarias, personal docente y comunidad educativa para poder socializar el PME.

Sub actividades:

- La primera sub actividad se realizó la carta de compromiso, donde específicamente se asume el compromiso de realizar el PME tomando en cuenta cada una de las disposiciones emanadas por el EFPEM.
- En la segunda sub actividad consistió en solicitar la autorización del coordinador distrital de SINAIE para llevar a cabo el desarrollo del PME en la Escuela Oficial Rural Mixta, Caserío la Democracia, tomando en cuenta la subdirección de dicho plantel educativo y posteriormente la socialización directa con la autoridad de SINAIE.

Para ello, se realizó una visita a la coordinación, donde se hizo entrega de la solicitud Lic. Roderico Ical, Coordinador Distrital de SINAIE explicándole el objetivo del Proyecto de mejoramiento educativo, solicitando el apoyo y autorización del mismo para continuar con el desarrollo del proyecto.

- La tercera sub actividad consistió en la realización y entrega de las invitaciones a las autoridades educativas, del Caserío la Democracia y comunidad educativa en general para el lanzamiento del proyecto de mejoramiento educativo, que se realizó en los primeros días del mes de noviembre.

Socialización: a continuación, se detallan las sub-actividades propuestas en esta fase:

Primera sub-actividad: Socialización del proyecto educativo con personal administrativo del SINAIE (coordinador distrital y asesor pedagógico) se realizó una visita a la coordinación educativa en Sayaxché, donde se platicó personalmente con el coordinador distrital Lic. Roderico Ical y el asesor pedagógico Lic. Oswaldo Hoil, para plantear la propuesta del proyecto de mejoramiento educativo que se pretende realizar en la escuela del Caserío la Democracia, los objetivos del mismo y sus fases de desarrollo.

Segunda sub-actividad Socialización del proyecto educativo con estudiantes y personal docente. En esta actividad se invitó y reunió los estudiantes y personal docente donde se les explicó en que consiste proyecto de mejoramiento educativo, cuales son los objetivos de su implementación y su cronograma de ejecución.

se les hizo la invitación a todos los estudiantes del nivel primario para explicarles que durante el siguiente ciclo escolar dos mil veinte se estaría ejecutando un proyecto en donde se les estaría enseñando estrategias lúdicas en la enseñanza de matemáticas, específicamente al grado de tercero primaria.

Tercera sub-actividad: Socialización del proyecto con padres de familia: para la realización de esta actividad, se llevó a cabo una reunión con padres de familia, donde se les comento en que consiste el proyecto de mejoramiento educativo, y cada uno de sus lineamientos, como también la fecha en que se estaría desarrollando en el establecimiento educativo.

Lanzamiento: Para la realización del lanzamiento, se hicieron varias gestiones, tanto económicas como solicitar el área donde se llevaría a cabo la actividad y posterior mente el desarrollo del PME ante los invitados que se describen en las sub actividades.

Primera sub-actividad: Solicitud realizada a dueños de tiendas y ganaderos para recaudar fondos en el lanzamiento del Proyecto de mejoramiento Educativo, obteniendo respuestas positivas de lo solicitado, esto se utilizó para obtener recursos necesarios y lanzar el proyecto de mejoramiento educativo a los actores involucrados.

Segunda sub-actividad: Se solicitó verbalmente al coordinador distrital de SINAIE distrito 17-10-03 Lic. Roderico Ical, el área o local para poder llevar a cabo el lanzamiento de del proyecto.

Tercera sub-actividad: Se llevará a cabo la reunión con autoridades y comunidad educativa en general para hacer mi lanzamiento del Proyecto de Mejoramiento Educativo titulado, Implementación de estrategias lúdicas para fortalecer matemáticas en tercero primaria.

B. Fase de planificación:

En esta fase se contempla la organización gestión y planificación de las diferentes actividades, capacitaciones y talleres que se llevaran a cabo para la aplicación e implementación de herramientas pedagógicas, tal y como se describen en las siguientes sub actividades.

Organización:

Se organizó un comité pedagógico escolar, integrado por personal docente, padres de familia y estudiantes, como también se solicitó acompañamiento pedagógico en el aula por parte del asesor pedagógico, para la aplicación de herramientas como estrategias lúdicas de aprendizaje.

Gestión:

Se gestionó a comerciantes, dueños de tiendas y ganaderos apoyo económico para la compra del recurso y construir materiales didácticos, para implementarlos con docentes, y estudiantes de tercer grado primaria con el apoyo de los padres de familia, para que estos puedan replicarlos y de esa manera reforzar sus temas de operaciones básicas matemáticas.

Planificación:

Se planifica las capacitaciones y talleres educativos dirigidos a docentes y estudiantes específicamente de tercero primaria, en acompañamiento del comité organizado y personal del SINAIE de distrito y padres de familia, con el fin de agenciarlos de diferentes estrategias lúdicas para fortalecer las matemáticas.

C. Fase de ejecución

En esta fase se describen las diferentes actividades y talleres que se ejecutaran durante el periodo de desarrollo de mi proyecto de mejoramiento educativo, como se describe a continuación:

- capacitación con padres de familia, docentes y estudiantes sobre materiales lúdicos para ejercitar matemáticas tal como se detalla a continuación:

1. El árbol matemático
2. Utilización del dado para operaciones básicas.
3. La memoria numérica

- Presentación de estrategias lúdicas a docentes para implementar con los estudiantes de tercer grado del nivel primaria, como:

1. La tabla numérica
2. La maleta viajera de la tabla de multiplicar
3. La pesca de operaciones básicas

- Taller con la comunidad educativa para la Implementación de estrategias lúdicas en el área de matemáticas

1. Los boliches matemáticos
2. Dardos matemáticos
3. Como sumar con bloques
4. La máquina de sumar

- Taller con padres de familia, docentes y estudiantes para presentar estrategias lúdicas y metodológicas para el área de matemáticas

1. Bingo matemático
2. Domino matemático
3. Rompecabezas numérico
4. La ruleta numérica

D. Fase De Monitoreo

En esta etapa se verificará el cumplimiento de cada actividad planificada y ejecutada durante el desarrollo del proyecto de mejoramiento educativo, tal como se detalla en las sub actividades siguientes: Monitoreo del lanzamiento del proyecto, el cual se llevará a cabo con una lista de cotejo conteniendo cinco indicadores en los que se describirán criterios con relación a su ejecución y estos serán calificados por el proyectista.

Monitoreo de la planificación y ejecución de cada uno de las capacitaciones y talleres con una lista de cotejo estructurada con cinco indicadores, para ello se utilizarán los siguientes recursos: hojas de papel, Actas, Lista de participantes y cronograma de actividades. Las actividades realizadas en el salón de clase serán monitoreadas con la herramienta de evaluación denominada lista de cotejo, donde cada indicador hará mención si se lograron los objetivos establecidos.

E. Fase de evaluación

Esta fase se refiere a la evaluación de cada una de las actividades que se realizaran durante el proceso de desarrollo y ejecución del Proyecto de mejoramiento educativo.

- Se realizará un cuestionario a los estudiantes de tercero primaria para evaluar el nivel de asimilación a través de una lista de cotejo y de esa manera calificar el avance en el proceso de enseñanza aprendizaje de las actividades lúdicas impartidas por el docente guía.
- Se realizará una evaluación a los docentes participantes a final de todas las actividades para evaluar la asimilación del tema a través de un PNI.

- Realizar un análisis de resultados del rendimiento escolar del primer y segundo bimestre 2020 para posteriormente hacer una comparación de aprendizaje obtenido de la implantación de actividades lúdicas matemáticas.

1.4.7 Cronograma de actividades

Tabla No. 7

FASE	ACTIVIDADES	TIEMPO	2019	2020				
			noviembre	enero	febrero	marzo	abril	mayo
Fase de inicio	Carta de compromiso, carta de autorización por el coordinador distrital y autorización del lugar para realizar actividades.							
	Socialización con estudiantes director, docentes y Coordinador Distrital							
	Lanzamiento del proyecto, invitados: coordinador distrital, docentes y estudiantes de tercero primaria, padres de familia, COCODE, OPF, entre otros.							
Fase de planificación	Organización de comité pedagógico integrado por docentes, estudiantes, padres de familia y autoridades locales para apoyo en el desarrollo del PME.							
	Gestiona del apoyo a los comerciantes, dueños de tiendas y ganaderos apoyo económico para la compra del recurso y construir materiales didácticos, como también a las autoridades educativas para implementarlos con docentes, y estudiantes de tercer grado primario con el apoyo de los padres de familia.							
	Planificación de las capacitaciones y talleres educativos dirigidos a docentes y estudiantes específicamente de tercero primaria, en acompañamiento del comité organizador, personal del SINAIE de distrito y padres de familia, con el fin de agenciarlos de diferentes estrategias lúdicas para fortalecer las matemáticas.							

Fase de ejecución	Capacitación con padres de familia, docentes y estudiantes sobre materiales lúdicos para ejercitar matemáticas tal como se detalla a continuación: <ol style="list-style-type: none"> 1. El árbol matemático 2. Utilización del dado para operaciones básicas. 3. La memoria numérica 		
	Presentación de estrategias lúdicas a docentes para implementar con los estudiantes de tercer grado del nivel primaria, como: <ol style="list-style-type: none"> 1. La tabla numérica 2. La maleta viajera de la tabla de multiplicar 3. La pesca de operaciones básicas 		
	•Taller con la comunidad educativa para la Implementación de estrategias lúdicas en el área de matemáticas <ol style="list-style-type: none"> 1. Los boliches matemáticos 2. Dardos matemáticos 3. Como sumar con bloques 4. La máquina de sumar 		
	•Taller con padres de familia, docentes y estudiantes para presentar estrategias lúdicas y metodológicas para el área de matemáticas <ol style="list-style-type: none"> 1. Bingo matemático 2. Domino matemático 3. Rompecabezas numérico 4. La ruleta numérica 		
Fase de monitoreo	Lista de cotejo		
	entrevista		
Fase de evaluación	Lista de cotejo		
	Encuesta		
Fase de cierre	Entrega de materiales realizados a subdirector y docente de tercer grado primaria en presencia de la comunidad educativa, autoridades educativas y comunitarias.		
	Entrega del proyecto de mejoramiento educativo completo a las autoridades educativas y del caserío la Democracia, Sayaxché, Petén.		

Fuente: Elaboración propia. Cronograma de actividades

1.4.7 Criterios e instrumentos de monitoreo y evaluación del PME

A. ESQUEMA DE INDICADORES DE MONITOREO

a) Objetivo General:

Desarrollar un proyecto para la implementación de actividades lúdicas como estrategias didácticas para la enseñanza de matemáticas con docentes y estudiantes de tercero primaria de la Escuela Oficial Rural Mirta, Caserío la Democracia, Sayaxché, Petén.

b) Actividades

- capacitación sobre materiales lúdicos para practicar operaciones básicas tal como se detalla a continuación:

- El árbol matemático
- Utilización del dado para operaciones básicas.
- La memoria numérica

- Presentación de estrategias lúdicas para implementar con los estudiantes de tercer grado del nivel primaria, como:
 - La tabla numérica
 - La maleta viajera de la tabla de multiplicar
 - La pesca de operaciones básicas

- Taller: Implementación de estrategias lúdicas en el área de matemáticas para practicar la suma y resta tales como:
 - Los boliches matemáticos
 - Dardos matemáticos
 - Como sumar con bloques
 - La máquina de sumar

- Taller: Estrategias lúdicas para del área de matemáticas para aprender a sumar, restar y multiplicar
 1. Bingo matemático
 2. Domino matemático
 3. Rompecabezas numérico
 4. La ruleta numérica

- c) Indicadores
 - Ocho docentes participantes de la escuela Oficial Rural Mixta Caserío la Democracia, aplicaran estrategias lúdicas para fortalecer matemáticas especialmente con el grado de tercero primaria.

 - Se realizarán dos talleres donde se involucrará a la comunidad educativa del Caserío la Democracia, Sayaxché, Petén para mejorar las estrategias de aprendizaje en el establecimiento.

 - realización de planificación para socializar dos capacitaciones a los docentes con el objetivo de conocer estrategias lúdicas y el manejo de material teórico práctico del área de matemáticas.

 - Se espera que el 100% de los docentes den cumplimiento a acciones de perfeccionamiento en el área de matemáticas.

 - Listado de materiales que se utilizaran para diseñar el material pedagógico lúdico.

 - El 95% de estudiantes que se beneficiaran con el desarrollo y obtención de materiales didácticos.

 - El 100% de los actores involucrados participaran en el taller de creación de materiales lúdicos del contexto.

 - Una sesión para la construcción o diseño de los materiales lúdicos del área de matemáticas.

- d) Medios de verificación
- Actas
 - Capacitaciones
 - Fotografías
 - Lista de asistencia
 - Evaluación de los talleres.
 - Reuniones
 - Evaluación de las capacitaciones
 - 100% docentes aplican estrategias innovadoras enseñadas.
 - Registro de cada sesión de trabajo con materiales lúdicos.
 - Plan de trabajo de cada sesión.
 - Cronograma de actividades por cada sesión.

Tabla No. 8

INDICADORES	METAS
8 docentes participantes de la escuela Oficial Rural Mixta Caserío la Democracia, aplicaran estrategias lúdicas en el área de matemáticas para fortalecer las operaciones básicas.	El 95% de docentes aceptaron las nuevas estrategias para trabajar en el área de matemáticas y mejorar los índices de rendimiento.
Se realizarán dos capacitaciones donde se desarrollarán con los actores invitados del Caserío la Democracia, para mejorar las estrategias lúdicas de aprendizaje en el establecimiento educativo.	El 90% de asistencia y participantes en las capacitaciones de formación para el aprendizaje de nuevas estrategias pedagógicas.
Aplicar un plan para realizar dos talleres dirigidos a 8 docentes para implementar estrategias lúdicas en el área de matemáticas y la utilización adecuada de los materiales concretos del contexto educativo.	Que el 90% de docentes aprendan nuevas estrategias pedagógicas y la utilización adecuada de los materiales para mejorar la calidad educativa en el área de matemáticas.
Porcentajes de docentes que cumplen con las acciones de perfeccionamiento en el área de matemáticas.	Que el 99% de docentes cumplan la aplicación de las estrategias lúdicas aprendidas para fortalecer matemáticas.

Investigación de materiales adecuados para diseñar el material pedagógico.	Que el 99% de docentes y demás actores participantes cuenten con materiales para diseñar estrategias lúdicas.
Porcentajes de estudiantes beneficiados con materiales didácticos de matemáticas	Que el 99% de los estudiantes cuente con materiales lúdicos para trabajar en el área de matemáticas.
Porcentaje de participantes en el taller de creación de materiales lúdicos.	Que el 99% de los participantes queden satisfechos con los resultados de las nuevas estrategias innovadoras en el área de matemáticas.
Números de sesiones para la construcción o diseño de los materiales o juegos lúdicos	Cumplir al 100% las actividades propuestas en cada sesión de construcción de materiales.

Fuente: Elaboración propia. Esquemas De Metas

Tabla No. 9

INDICADORES DE RESULTADOS	INDICADORES DE IMPACTO
Se pretende que ocho docentes sean capacitados sobre el manejo, diseño y aplicación de estrategias lúdicas en área de matemáticas.	Los ocho docentes de la EORM Caserío la Democracia, conocerán y aplicarán estrategias lúdicas en el área de matemáticas para mejorar la fortalecer las operaciones básicas.
28 estudiantes de tercer grado primaria participaran aprendiendo estrategias lúdicas para mejorar su rendimiento en el área de matemáticas.	Se espera que al menos 25 estudiantes mejoren su rendimiento en el área de matemática a través de la aplicación de estrategias lúdicas en las operaciones básicas
En las dos capacitaciones que se aplicarán a los ocho docentes, aprenderán nuevas estrategias lúdicas para trabajar en el área de matemáticas.	Se busca que os ocho docentes aprendan a diseñar actividades lúdicas para aplicar en el área de matemáticas.
Incrementar el índice de estudiantes que logren las competencias en las operaciones básicas en el área de matemáticas.	Se espera que el 90% de estudiantes logren as competencias al cambiar las estrategias de aprendizaje en el área de aprendizaje.
Realizar un taller o capacitación por mes sobre las estrategias lúdicas matemáticas	Se pretende lograr realizar un taller por mes reflejando resultados en el rendimiento académico de cada estudiante del área de matemáticas.

Fuente: Elaboración propia. Esquema De Indicadores De Evaluación

Tabla No. 10

No.	INDICADORES	METAS
01	En tercer grado Primaria (3º) Los porcentajes de estudiantes que logran y no logran el criterio de Matemáticas se observa la deficiencia que presentan en el área de matemáticas, donde el área rural sigue siendo muy deficiente y el área urbana lo que necesita ser fortalecido o cambiar de metodologías para mejorar estos porcentajes en la educación de nuestro país.	Que el 99% de los estudiantes logren alcanzar los estándares educativos a nivel nacional y en especial en el establecimiento educativo del Caserío la Democracia, donde se detecta bajo rendimiento en el área de matemáticas.
02	Según los Resultados SERCE de 3º Primaria en Lectura y Matemáticas describe que en el área de matemáticas existen datos porcentuales en el grado de tercero primaria, en donde se ve claramente la necesidad de fortalecer los métodos de enseñanza y mejorar los mecanismos de enseñanza para superar esos datos estadísticos ya que el promedio de tercero primaria es de 457.	Se pretende que el 90% de docentes apliquen nuevas estrategias para mejorar los mecanismos de enseñanza y alcanza los datos estadísticos a nivel nacional y local en el área de matemáticas.
03	Falta aplicar estrategias lúdicas en el área de matemáticas.	Se pretende el 90% de docentes del establecimiento se apropien, diseñen y apliquen estrategias lúdicas para mejorar el rendimiento académico en el área de matemáticas.

Fuente: Elaboración propia. Metas De Evaluación

1.4.9. Presupuesto del Proyecto de Mejoramiento Educativo

Tabla No. 11

Actividades	Tipo de recurso	Cantidad	Precio unitario	Precio total
Socialización del proyecto educativo con personal administrativo del SINAE (coordinador distrital y asesor pedagógico) y comunidad educativa	Materiales			
	manta vinílica	100	Q100.00	Q100.00
	sillas	25	Q1.00	Q25.00
	Marcadores	2	Q5.00	Q10.00
	papelógrafo	4	Q1.00	Q4.00
	Humanos			
	Coordinador distrital	1	Q100.00	Q100.00
	Asesor pedagógico	1	Q100.00	Q100.00
	Docente	1	Q15.00	Q15.00
	Representante de la OPF	1	Q15.00	Q15.00
Representante de COCODE	1	Q15.00	Q15.00	
Alcalde Auxiliar	1	Q15.00	Q15.00	
			Subtotal	Q399.00
Lanzamiento del Proyecto de Mejoramiento Educativo con autoridades educativas y comunidad educativa en general	Materiales			
	Bocina	1	Q25.00	Q25.00
	micrófono	1	Q10.00	Q10.00
	manta vinílica	100	Q100.00	Q100.00
	sillas	50	Q1.00	Q50.00
	Humanos			
	Coordinador distrital	1	Q100.00	Q100.00
	Asesor pedagógico	1	Q100.00	Q100.00
	Docente	8	Q5.00	Q40.00
	Padres de familia	25	Q5.00	Q125.00
	Representante de la OPF	1	Q5.00	Q5.00
	Representante de COCODE	1	Q5.00	Q5.00
	Alcalde Auxiliar	1	Q5.00	Q5.00
Actores potenciales	3	Q5.00	Q15.00	
			Subtotal	Q580.00

Organización de un comité pedagógico escolar integrado por personal docente, padres de familia y estudiantes,	Materiales			
	Papelógrafo	5	Q1.00	Q5.00
	Marcadores	2	Q5.00	Q10.00
	Humanos			
	Docente	1	Q5.00	Q5.00
	Padre de familia			
	Estudiante	2	Q5.00	Q10.00
	Presidente de COCODE	1	Q5.00	Q5.00
	Actores potenciales	1	Q5.00	Q5.00
		3	Q5.00	Q15.00
		Subtotal		Q55.00
Capacitación dirigida a docentes para implementar estrategias lúdicas en el área de matemáticas y la utilización adecuada de los materiales concretos del contexto educativo.	Materiales			
	Botellas plástico	10	Q1.00	Q10.00
	Cajas de cartón	2	Q1.00	Q2.00
	Papel iris	5	Q4.00	Q20.00
	Papel bond	1	Q30.00	Q30.00
	Papel Ariel cover	resma	Q3.00	Q15.00
	Papel chino	5	Q1.00	Q20.00
	Pegamento	20	Q5.00	Q25.00
	Tijera	5	Q5.00	Q25.00
	silicón	5	Q10.00	Q20.00
		2		
	Humanos			
	Docentes	8	Q5.00	Q40.00
	Asesor pedagógico	1	Q100.00	Q100.00
		Subtotal		Q307.00

Presentación y entrega a los docentes de una colección de herramientas estratégicas para aprender las operaciones básicas con los estudiantes de tercero primaria	Materiales			
	La ruleta numérica	1	Q20.00	Q20.00
	Los boliches matemáticos	1	Q10.00	Q10.00
		1	Q24.00	Q24.00
	Dardos matemáticos	1	Q25.00	Q25.00
		1	Q15.00	Q15.00
	La máquina de sumar	1	Q20.00	Q20.00
		1	Q25.00	Q25.00
	Como sumar con bloques	1	Q10.00	Q10.00
		1	Q15.00	Q15.00
	El bingo matemático	1	Q20.00	Q20.00
	Utilización del dado como estrategia lúdica			
	Domino matemático			
El árbol matemático				
La memoria numérica				
Humanos				
Docente	8	Q5.00	Q40.00	
Actores involucrados	3	Q5.00	Q15.00	
	Subtotal		Q239.00	
Taller dirigido a estudiantes realizando materiales	Materiales			
	Cajas de cartón	10	Q1.00	Q10.00
	Papel bond	1 resma	Q30.00	Q30.00
	Papel Ariel cover	5	Q3.00	Q15.00

concretos lúdicas para el área de matemáticas en tercero primaria	Papel chino	20	Q1.00	Q20.00
	Pegamento	5	Q5.00	Q25.00
	Tijera	5	Q5.00	Q25.00
	Humanos			
	Docente	1	Q5.00	Q5.00
	Estudiantes	28	Q5.00	Q140.00
	Subtotal			Q270.00
Actividad de socialización con estudiantes para verificar el cumplimiento de cada una de las actividades a través e un cuestionari8o	Materiales			
	Hojas de papel bond	60	Q0.25	Q15.00
	Pizarra	1	Q10.00	Q10.00
	Marcadores	1	Q5.00	Q5.00
	escritorios	28	Q1.00	Q28.00
	Humanos			
	Docente	1	Q5.00	Q5.00
	Alumnos	28	Q5.00	Q140.00
	Subtotal			Q203.00
Actividad de socialización con los estudiantes de tercero primaria para evaluar el nivel de asimilación a través de una lista de cotejo.	Materiales			
	Hojas de papel	1 resma	Q30.00	Q30.00
	Hojas de trabajo	28	Q1.00	Q28.00
	Instrumentos de evaluación	28	Q1.00	Q28.00
	Humanos			
	Docente	1	Q5.00	Q5.00
	Alumnos	28	Q5.00	Q140.00
Subtotal			Q231.00	
TOTAL				Q2,284.00

Fuente: Elaboración propia. Presupuesto

CAPÍTULO II

FUNDAMENTACION TEORICA

2.1 Técnicas de Administración Educativa

Hay diferentes métodos y criterios para establecer una priorización de problemas y necesidades, a continuación, presentamos algunos que podrían ser de utilidad. Se podrá elegir el que mejor se adapte a las necesidades de la sala, algunos elementos a ser considerados al momento de elegir el método pueden ser los siguientes: el número de problemas; el número de criterios que quieran utilizarse y la posibilidad de atribuir pesos diferentes a los criterios.

Cabe destacar que la determinación de prioridades no significa necesariamente que haya que preocuparse del o los problemas definidos como prioritarios o que haya que resolverse el primer problema antes de enfrentarse al siguiente de la lista. Más adelante nos abocaremos a pensar el momento de la planificación de acciones para enfrentar los problemas.

2.1.1 Matriz de priorización:

La matriz de priorización es una herramienta que permite la selección de opciones sobre la base de la ponderación y aplicación de criterios. Hace posible, determinar alternativas y los criterios a considerar para adoptar una decisión, clarificar problemas, oportunidades de mejora y proyectos. En general, establece prioridades entre un conjunto de elementos, para facilitar la toma de decisiones.

González, et al (2017), nos explican lo que esto significa:

Para analizar la relación de dependencia o independencia entre dos variables cualitativa nominales, factores o de manera general, variables categóricas o categorizadas (Gierl, 1997), es necesario estudiar la distribución conjunta o tablas de contingencia. La tabla de contingencia es una tabla de doble entrada, donde en cada casilla figurará el número de casos o individuos que poseen un nivel de uno de los factores o características analizadas y otro nivel del otro factor analizado”. (pág. 187)

Esta tabla sirve para determinar o seleccionar una lista de problemas que se enfrenta la comunidad ya sean educativos o no. Seguidamente se le da la ponderación que se le considere pertinente de acuerdo a los criterios que se le asigna y según la escala de clasificación así será el puntaje obtenido y el que tenga más ese problema es el que se tomara para resolverlo.

D. Teoría de descubrimiento:

Saquina (2016) en su tesis explica:

El aprendizaje por descubrimiento y, en general, los métodos de descubrimiento tienen una importancia real en la escuela, especialmente durante la etapa preescolar y los primeros años de escolaridad, así como para establecer los primeros conceptos de una disciplina en todas las edades, y para evaluar la comprensión alcanzada mediante el aprendizaje significativo. (pág. 3)

El aprendizaje por descubrimiento puede entenderse como una vía para la obtención de conocimiento la cual se caracteriza por el hecho de que la adquisición de conocimientos es producida por el propio sujeto. Relaciono esta teoría con la priorización de problemas, ya que por medio del descubrimiento de cada problema que aqueja a la comunidad podemos dar solución y mejorar los estándares educativos.

2.1.2 Árbol del problema

El árbol del problema es una herramienta indispensable para analizar las causas y efectos que le surgen a un problema, en ella podemos realizar una serie de ideas que nos facilitan la comprensión de las raíces de los problemas que aquejan a la comunidad.

Proyectos de Mejoramiento Educativo PADEP/D (2019)

Cuando ya tenemos identificado cuál es el problema central, podemos analizar sus causas y efectos, para lo cual se sugiere utilizar una técnica conocida como árbol de problemas. El árbol de problemas es una técnica que se emplea para identificar una situación negativa (problema central), la cual se intenta solucionar analizando relaciones de tipo causa-efecto. La técnica adecuada para relacionar las causas y los efectos, una vez definido el problema central, es la lluvia de ideas. (p.9)

Cuando ya se tiene identificado el problema es necesario vaciar todas las ideas que conciernen al tema que queremos resolver, para ello se utiliza el árbol del problema. De cierta forma nos facilita el trabajo por las secciones en que se divide, la matriz que se utilizó en este proyecto me facilitó sesenta y cuatro ideas fundamentales que me permitieron profundizar y facilitar el proceso de desarrollo.

Unesco (2004) define:

El árbol de problemas es una técnica que se emplea para identificar una situación negativa (problema central), la cual se intenta solucionar analizando relaciones de tipo causa-efecto. Para ello, se debe formular el problema central de modo tal que permita diferentes alternativas de solución, en lugar de una solución única. Luego de haber sido definido el problema central, se exponen tanto las causas que lo generan como los efectos negativos producidos, y se interrelacionan los tres componentes de una manera gráfica. La técnica adecuada para relacionar las causas y los efectos, una vez definido el problema central, es la lluvia de ideas. Esta técnica consiste en hacer un listado de todas las posibles causas y efectos del problema que surjan, luego de haber realizado un diagnóstico sobre la situación que se quiere resolver. (Pp.1-3)

La técnica del árbol de problemas permite de un la Unesco a identificar los problemas que afectan a la comunidad educativa, seguramente la lista de problemas identificados sea larga, por lo que se tiene que establecer un orden de prioridades de los problemas sobre los que vamos a actuar. Priorizar problemas es ordenarlos de acuerdo con el grado de importancia que le confieren los actores.

Es fundamental para poder entender un determinado problema que se debe resolver. Es un esquema con forma de árbol, que expresa todas las condiciones negativas descubiertas por las personas que se encuentran involucradas en un problema en concreto.

Betancourt (2016) menciona:

Las 4 más importantes y que resumen todas las demás son: Nos permite desglosar el problema, las causas y sus efectos, mejorando su análisis. Hay una mejor comprensión del problema al desagregarlo en causas y consecuencias. Se vincula con otras herramientas de investigación y análisis como matriz de Ishikawa, matriz de Hanlon o árbol de soluciones. Facilita la realización de otros componentes importantes de una investigación o proyecto en su fase de planificación, por ejemplo, el análisis de interesados, análisis de riesgos y objetivos. El trabajo de planificación que hacemos con el árbol de problemas y el árbol de objetivos constituye una parte muy importante en la identificación de la problemática. (p.5)

Esta favorable herramienta permite expresar un problema por medio de un diagrama. Es una manera de representar un problema de forma que se pueda entender lo que está sucediendo, las causas de por qué ocurre y cuáles son los efectos que está ocasionando.

A. Teoría del procesamiento de información

Esta teoría se ocupa de la medición de la información y de la representación de la misma, así como también de la capacidad de los sistemas de comunicación para transmitir y procesar información.

Correa (2008) expone:

Es la ciencia que trata de la información como un recurso que puede ser medido, convertido a símbolos y transmitido de un lugar a otro por medio de un canal. En general, la teoría de la información considera los soportes y los símbolos que permiten la transmisión. No considera la información misma en su significado y veracidad, la teoría de la información se ocupa de la descripción, conservación, extracción clasificación y medida de la información. (p.27)

La teoría de la información es una rama de la teoría de la probabilidad y de las ciencias de la computación que estudia la información y todo lo relacionado con ella: canales, compresión de datos y criptografía.

Referente a la teoría de del procesamiento, puedo determinar que es necesaria en el ordenamiento de la información propuesta en el árbol de problemas, ya que se necesita de una herramienta para procesar la información y ordenarla.

B. Matriz de priorización

Luego, de analizar el entorno del lugar a investigar, es necesario hacer una lista de todos los problemas que se encuentran, esto con el fin de poder priorizar uno y dar solución.

Salas (2008) expresa:

El tiempo es un bienpreciado y escaso que debemos utilizar con criterios de eficacia y eficiencia. Sin embargo, a diferencia de otros bienes, lo malgastamos sin sacar provecho y, muchas veces, haciendo un uso inadecuado del mismo. Dentro del contexto laboral, no puedo evitar pensar en aquellas personas que “*echan*” horas y horas extras en la oficina. En unos casos responderán a la primera cuestión y en otros, sin lugar a dudas, a la segunda. Me pregunto muchas veces ¿qué parte de nuestro tiempo dedicamos a realizar aquellas tareas que contribuyen a alcanzar los resultados? De forma frecuente nos “*perdemos*” en funciones que nos llevan por laberintos sin salida. A veces sin darnos cuenta y otras de forma consciente –y aunque sepamos que ni son importantes ni urgentes, debemos realizarlas. (Pp.1-3)

Sala nos da una reflexión en cuanto a la realización del Proyecto de Mejoramiento Educativo, para eso nos presenta una serie de preguntas para tomar en cuenta y analizar antes de iniciar el camino del proyecto y que son necesarias responderlas para que nos orientes a la clasificación de problemas que se encuentre la en el camino de la investigación.

Es necesario que unos sean atendidos primero que otros; además, no existen recursos suficientes para atenderlos todos al mismo tiempo, lo cual obliga abordar solamente algunos y posponer la atención de otros. Tal situación hace necesario que se asignen prioridades en los problemas.

González, Villarroel y Viveros (2017) mencionan:

Dentro de la formulación de un programa o proyecto de inversión pública, se precisa la elaboración de un diagnóstico que dé cuenta de las necesidades, percepciones y preferencias de la comunidad involucrada en la intervención. La toma de decisiones es un proceso sumamente importante para el éxito de cualquier evento, por ejemplo, en el proceso educacional donde las decisiones de intervención pueden marcar la trayectoria de la vida de un grupo de alumnos. Desde una perspectiva general, puede llegar a generar problemas a nivel país. La técnica de tomar decisiones en un problema, está basado en cinco componentes: información, conocimientos, experiencia, análisis y juicio. (p.182)

El proceso típico de toma de decisiones implica definir el problema, recopilar información, identificar alternativas, elegir entre las alternativas y revisar o monitorear los resultados.

C. Teoría de la organización

La teoría organizacional estudia las estructuras organizacionales y su diseño. En otras palabras, se encarga del estudio comparativo de todas las corrientes que se relacionan con la administración.

Alonzo y Ocegueda (2006) proponen:

La organización debe concebirse como un sistema abierto, es decir, que tiene múltiples relaciones con el ambiente. La organización debe concebirse como un sistema de múltiples propósitos o funciones necesarias para integrar y coordinar. La organización conlleva muchos subsistemas en interacción dinámica. Dado a que los subsistemas son mutuamente independientes, sus cambios afectaran el comportamiento de los demás. (p.10)

En cuanto a lo que dice esta teoría se puede llegar a la conclusión que realizar la lista de problemas que se generan en el caserío la Democracia, se debe organizar esa información y seleccionar un solo problema, el cual debe ser sometido a una serie de estudios y análisis, además de verificar si coincide según el Sistema de Indicadores educativos Nacionales.

2.2 Marco organizacional

2.2.1 Marco epistemológico

Partiendo del término epistemología, se puede decir que estudia el conocimiento. En este marco lo importante es recordar que una de las principales acciones que a la educación se le plantea, es que el conocimiento sea producto de una construcción social, cuando se habla de esta construcción engloba cuatro aspectos importantes: las circunstancias históricas, psicológicas, sociológicas y culturales.

Blanché (1973) afirma:

La “epistemología”, como la “lógica”, es un método, una disciplina, un camino o un orden que se ha de seguir para investigar, conocer y establecer cómo se genera y se valida el conocimiento científico de las ciencias, partiendo de un riguroso, crítico y reflexivo examen avalado por medio de tus sentidos físicos de las circunstancias históricas, psicológicas, sociológicas y culturales sobre la verdad, objetividad, realidad y justificación válida o inválida del conocimiento o tema que se desea conocer y profundizar, hasta establecer, confrontar y estructurar una definición intelectual clara, precisa, concisa y razonable de todo aquello que se desea conocer. (p.7)

Tomando en cuenta lo que dice Blanché, en el Proyecto de mejoramiento Educativo se debe investigar a profundidad estos cuatro elementos del contexto social para que en los resultados sea veraz, objetiva, real y bien justificada. Además, que explique las condiciones actuales de la comunidad y relacionarlo con los indicadores que se investigaron. En efecto se deben tomar como punto de partida los indicadores para analizar el grado de gravedad antes descrita.

Para construir el marco epistemológico es necesario fundamentarlas en bases científicas que permitan una mejor veracidad de la información recabada. Para ello se deben tomar dos grandes temáticas que se necesitan solidificar por un lado lo relacionado las acciones de se desarrollan en el aula y por el otro la temática de los indicadores de resultados que logremos identificar al realizar la investigación para eso se debe tomar en cuenta la teoría de sus orígenes.

Bondarenko (2009) plantea:

La palabra teoría, desde el punto de vista etimológico, deriva del griego “observar” y tiene como raíz theós (dios, divinidad), por lo cual su significado está intrínsecamente vinculado con algo divino, superior, ideal, no cuestionable, digno de ser venerado y hasta temido. Tal vez, por eso existe tanto respeto hacia las teorías en general, y tanto miedo a enfrentarlas o criticarlas. (p.461)

La teoría es una de las bases en que se sustenta los proyectos, permitiendo visualizar perspectivas teóricas y prácticas en que se sustenta la propuesta, de manera que como dice el autor que no sea cuestionado al desarrollarse en la comunidad, debido a que se basa con pruebas contundentes a combatir una problemática, orientados las circunstancias identificadas que se presenta en el contexto.

A. Teoría constructivista

La teoría del aprendizaje significativo conduce a una concepción del aprendizaje como un proceso de elaboración. El sujeto construye el conocimiento de la realidad, ya que ésta no puede ser conocida en sí misma, sino a través de los mecanismos cognitivos de que se dispone, los mecanismos que, a su vez, le permitan transformaciones.

De manera que el conocimiento se logra a través de la actuación sobre la realidad, experimentando con situaciones y objetos al mismo tiempo, transformándolos. Los mecanismos cognitivos que permiten acceder al conocimiento se desarrollan también a lo largo de la vida del sujeto.

Esto está estableciendo relaciones entre dicha información y sus ideas o conocimientos previos que lo conducen.

2.2.2 Marco del contexto educacional

En este contexto se analizarán los problemas educativos a nivel nacional y se comparara con los de la comunidad para empezar, investigare la situación, contexto social para entender de donde provienen los problemas que favorecen u obstaculizan.

Feandalucia (2009) define:

Es el contexto social en el que vive, aprende y se desarrolla vitalmente cada persona. Este entorno está constituido por personas (las familias, los vecinos, el mismo alumnado...) con conocimientos, valores, vivencias, etc. es decir, no son sólo "habitantes", sino elementos activos y con valor propio. Así, se busca también la relación entre lo que se aprende fuera y dentro de la escuela (intentando que haya un acuerdo -bidireccional entre familia y escuela, aprovechando los aprendizajes informales, compensando las deficiencias...). El contexto social constituye el entorno en el que transcurre y acontece el hecho educacional que influye e incide poderosamente en el desarrollo. La educación, como hemos afirmado anteriormente, tiene lugar siempre en el seno de la vida social, relacionándose en dicho contexto todos los sujetos que intervienen en el proceso educativo, que sería imposible la relación interpersonal. (p.2)

El contexto social es de vital importancia debido que sus contribuciones son la base para mi investigación esta contiene una gama de variables e interacciones que indicaran hasta qué punto nuestros propósitos educativos son alcanzables. Desde la perspectiva social podemos determinar qué problemas afectan en la comunidad que no dejan avanzar en la educación, en los cuales podemos mencionar los medios de comunicación, que influyen en el proceso educativo.

Ureta y Zabala (2014) mencionan:

Con respecto a los factores asociados los resultados muestran que los factores escolares que explican el logro son el índice socioeconómico y cultural promedio de la escuela, la formación del director, el clima escolar, la formación de los docentes y el deseo de cambiar de escuela por parte de docentes. Entre las variables del estudiante se encuentran el clima escolar en la percepción de los estudiantes, el índice de estatus socioeconómico (ISEC) del estudiante, la repetición de grado, el trabajo infantil, pertenecer a un grupo indígena, el género y el índice de contexto educativo del hogar. (p.235)

Para mejorar la calidad educativa en el contexto local debo partir del cambio en las estrategias pedagógicas y el ambiente donde se recibe el aprendizaje, de esto depende que resulten problemas que no dejen avanzar la educación como tal.

Dentro de los problemas sociales que determinan la calidad educativa se puede mencionar los medios de comunicación entre los cuales el que más afecta es la televisión, aunque hasta cierto punto es un medio de aprendizaje, pero lo hace de manera desordenada y poco sistematizada.

Otro medio que dificulta el índice de aprendizaje es las nuevas tecnologías de la información, esto se debe a que no se utiliza de manera responsable. Los medios tecnológicos son necesarios y ejercen un poder educativo cuando se hace de una manera ordenada y supervisada, para que estos factores no afecten el docente debe estar preparado para enfrentar estos retos.

A. Entorno sociocultural

La teoría sociocultural se centra en la importancia del entorno social de los individuos, así como del lenguaje y la colaboración mutua para la adquisición y transmisión de cultura.

Morrison (2005) plantea:

El aprendizaje se despierta a través de una variedad de procesos de desarrollo que pueden operar solo cuando el niño esta interactuando con personas de su entorno y con colaboración con sus compañeros. Una vez que estos procesos han sido interiorizados, forman parte del propio logro de desarrollo independiente. Después que los niños buscan a los para adultos para que la interacción social comience. El niño puede ser guiado en el curso de la interacción por un compañero más a avanzado ya sea un adulto o un compañero de clase. (p.99)

Así mismo, uno de sus más importantes preceptos es la zona de desarrollo próximo, entendido esto como la distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la guía de un adulto o en colaboración con un compañero más capaz.

Esta teoría es una de la más compleja, debido a que se centra en estudiar el entorno social, este elemento es muy amplio y tiene muchos factores que lo componen. Partimos que en este proyecto debemos analizar detenidamente el entorno donde vive para entender los problemas que los rodean. En el marco del contexto educacional, es un apartado que consiste en profundizar en el análisis del entorno de los educandos y verificar que los medios de comunicación y tecnología están afectando.

2.2.3. Marco de políticas educativas

En este apartado se identifica las políticas que rigen a nuestro país en materia educativa que son elaboradas con el fin de mejorar la calidad educativa, pero se sabe a ciencia cierta que hay muchos problemas con la aplicación de cada una de ellas, con lo cual nos permite plantear un proyecto de mejoramiento educativo que sea viable en si ejecución.

Castro (2013) indican:

Se requiere identificar las políticas educacionales vigentes que abordan los desafíos de la innovación y el cambio, así como aquellas que reseñan a los principios de calidad, equidad, pertenencia y relevancia. Se debe tener como referencia las políticas educacionales y los marcos orientadores ligados a la gestión y al currículum para contextualizar el proyecto. Esto conlleva visualizar los desafíos que se presentan para los directivos y los docentes. Propuesta de actividades: Describir los principales lineamientos de las políticas educacionales a nivel macro y su impacto a nivel meso y micro, que sean atingentes al proyecto. (p.9)

Para analizar los problemas políticos educacionales en el caserío la Democracia, se tomó en cuenta las políticas que rigen a Guatemala en materia educativa, se relacionó con cada uno de los indicadores que de alguna manera influencia en el que hacer educativo. En la actualidad política se cuele de mil maneras en los centros y en cualquier ámbito educativo. La escuela es siempre un espacio político, aunque algunos se esfuerzen en ocultarlo o condenarlo.

Guttman (2001) da a conocer:

En una democracia, uno de los asuntos más importantes que deben dilucidar los ciudadanos es el de la educación, un ideal a la vez político y cívico. Porque cuando se educa a un niño al mismo tiempo se le gobierna y, a la vez, ser un ciudadano democrático implica gobernar. Por lo tanto, el ideal de la educación democrática consiste primero en ser gobernado para luego gobernar. La educación no sólo facilita el escenario en el que se desarrollan las políticas democráticas, sino que desempeña un papel central en él. (p.5)

La política es un elemento vital para la construcción de sociedades libres, emancipadas y autónomas, necesita convertirse en escuela. La política dota a la escuela de sentido, porque lo que se pone cada día en juego en la escuela es nada menos que la interpretación del pasado y la construcción del futuro.

A. Teoría política

La Teoría Política trata diversos temas como lo son: la determinación de la naturaleza del Estado, estudio de su organización y funcionamiento, determinación de sus fines y función social.

Zapata (2004) describe:

La Teoría Política es una actividad independiente que tiene básicamente una función aplicada. Sin voluntad aplicada la reflexión teórica carece de sentido. De hecho, como tendré ocasión de insistir, el único significado que tiene la interpretación teórica reside en su carácter clarificador de las confusiones conceptuales y desorientaciones prácticas que generan los procesos de cambio. Debe ser considerada como una actividad, una condición, una actitud. (p.39)

Tomado en cuenta esta teoría y relacionarla con nuestro contexto educativo, puedo decir que podemos hacer mención de las ocho políticas educativas que rigen en nuestro estado, y que de alguna manera ayudan a fortalecer el círculo educativo.

Cada política está reforzada con objetivos concretos que permiten que se cumplan no a cabalidad, pero sí en cierto grado de aplicabilidad, y en este marco de políticas podemos darnos cuenta que en el Caserío la Democracia cada uno de las políticas que se establecen tienen influencia en cierta medida ya sea en el centro educativo como en la comunidad.

2.3 Análisis situacional

Proceso a través del cual el investigador es capaz de identificar los factores estratégicos del entorno y de diferenciar entre oportunidades y amenazas. Su función principal es analizar los contextos internos y externos en los que se desenvuelven las organizaciones.

Salgado (2007) plantea:

El análisis situacional es el estudio del medio en que se desenvuelve la empresa en un determinado momento, tomando en cuenta los factores internos y externos mismos que influyen en cómo se proyecta la empresa en su entorno. La importancia del análisis situacional se establece en los siguientes aspectos: Punto de partida de la planificación estratégica, es decir define los procesos futuros de las empresas. Reúne información sobre el ambiente externo e interno de la organización para su análisis, y posterior pronóstico del efecto de tendencias en la industria o ambiente empresarial. Conformar un cuadro de la situación actual de la empresa u organización, permitiendo obtener un diagnóstico preciso que permita en función de ello tomar decisiones para controlar las debilidades, enfrentar las amenazas y aprovechar las oportunidades utilizando las fortalezas de la compañía. (p.15)

Cuando nos referimos al análisis situacional se pone en juego el contexto del objeto a investigar en este caso la institución educativa, para verificar con que elementos se cuenta y los factores que le permiten desarrollarse. Por otra parte, cuando se realiza un proyecto se debe analizar el entorno seguidamente de empezar a estructurar ciertos elementos que permitan seleccionar las posibles alternativas.

Castro (2013) plantea:

El propósito principal de un proyecto de gestión para el mejoramiento e innovación educativa, es desarrollar capacidades de diseño e implementación autónoma, de soluciones y mejoras educativas en las escuelas e instituciones que los y las docentes laboran, puesto que representa un desafío permanente en el desarrollo de su profesión. A partir de una evaluación de las necesidades expresadas en un marco situacional (diagnóstico) para la búsqueda de soluciones a problemas que inhiben el desarrollo educativo, en lo pedagógico y en la gestión. Hoy día, en las ciencias sociales, el proyecto ocupa un lugar importante en el proceso de planificación, programación y evaluación, ya que el proyecto no es solo una guía para la acción, sino un factor de cambio y de transformación, un mecanismo de unidad e integración que el docente, incluso, puede tomar como herramienta pedagógica clave para elevar la calidad de la educación. (Pp.15-16)

Castro menciona aspectos que se deben tomar en cuenta en la mejora en la educación, partiendo del análisis que se realice en el entorno de Caserío la Democracia.

El proyecto de mejoramiento está enfocado en un primer momento en la búsqueda de problemas que afectan la educación y en un segundo en buscar posibles soluciones, para hacer el cambio en el sistema educativo, así mismo, mejorar los indicadores en se encuentra en estándares muy bajos a nivel local y nacional.

A. Teoría de la administración

La teoría general de la administración estudia especialmente la gestión de las compañías y demás tipos de organizaciones, desde la perspectiva de interacción e interdependencia. “Administrar es una actividad rutinaria del ser humano. Toda persona administra su tiempo, su recurso económico, su hogar. La actividad de administrar, por tanto, no tienen ningún misterio ni sofisticación alguna: la ejercen todos los seres humanos” (Torres, 2011, p.1). Esta gerencia percibe la interrelación de hombres y recursos para el beneficio de los objetivos.

2.3.1. Entorno educativo

Desde el enfoque de la enseñanza para la diversidad, el concepto de entorno educativo incluye los aspectos estructurales, didácticos y relacionales que expresan, en el sentido de “poner en escena”, los principios que tiene en cuenta la atención a la diversidad para el servicio del aprendizaje de los alumnos.

Rojas (2016) argumenta:

Se refiere al conjunto de personas que influyen y son afectadas por un determinado entorno educativo. Si se trata de una escuela, está se forma por alumnos, ex alumnos, docentes, directivos, asesores, personal, administrativo, padres, benefactores de la escuela e incluso vecinos de los establecimientos. En líneas generales, la comunidad educativa se encarga de promover actividades que llevan al mejoramiento de la calidad dela educación, y lograr además mejorar el bienestar psicosocial de los estudiantes. (p.2)

Cuando se toma en cuenta el entorno educativo, se pone en juego muchos elementos que la conforman y uno de ellos que es muy importante según lo menciona Rojas es las personas que están a su alrededor, ya que ellos son los primeros en dar aprendizaje a los niños.

Toda persona que está alrededor o en el entorno de alguna manera tiene influencia en la formación, sea así negativa o positiva. “Un problema es una brecha entre una realidad o un aspecto de la realidad observada y un valor o deseo de cómo debe ser esa realidad para un determinado observador, sea este individual o colectivo”.

(Grajeda, 2008, p.68). Se propone una diferencia para poder entender más claro lo que es un problema del entorno, por lo que reconoce que es una realidad como se especifica. Cuando deseamos realizar un proyecto se debe hacer previas investigaciones en el entorno para conocer la verdadera realidad de la situación a investigar, para que se le pueda dar los tratamientos adecuados y sanar ese problema.

A. Teoría social-cultural

Se centra en la importancia del entorno social de los individuos, así como del lenguaje y la colaboración mutua para la adquisición y transmisión de cultura. El desarrollo cognitivo de los individuos se encuentra directamente relacionado con la interacción social en el marco de la cultura dominante, es decir, que responde al proceso de socialización.

Stassen (2007) expone:

Es la Teoría que sostiene que el desarrollo humano se debe a la interacción dinámica entre cada persona y las fuerzas sociales y culturales de su entorno. Esta teoría apunta a las similitudes y diferencias que hay entre los niños que se crían en diversas naciones, grupos étnicos y épocas. La cultura en vista, no como variable, externa que incide en la persona en desarrollo, sino como una parte integral del desarrollo de cada persona. (p.49)

Se comprende, pues, que el desarrollo de la persona es consecuencia de la socialización. Con relación a la teoría sociocultural, en cierto modo se vincula con el entorno de cada persona. El entorno sociocultural ha de entenderse no sólo como objeto de estudio y como recurso pedagógico, sino como contexto social en el que vive, aprende y se desarrolla vitalmente cada persona.

2.3.2. Demandas sociales, institucionales y poblacionales

La demanda que una persona, una familia, o una comunidad en general tiene de un determinado producto o servicio puede estar influenciada por un gran número de factores que determinarán la cantidad de producto solicitado o demandado.

Anguiano (1999) plantea:

La forma más simple de enunciar el significado de la demanda, de cualquier demanda, es sin duda concebirla como expresión (súplica, pedido, rogatoria) de una necesidad, de un deseo o apetencia. Pero la simpleza concluye aquí. Esta interrogante adquiere una dimensión aún más compleja cuando hablamos de demanda social y el lugar que las «necesidades» desempeñan dentro de las diferentes perspectivas teóricas, tanto de la sociología como de otras disciplinas sociales. (p.8)

Lo que menciona Anguiano sobre el tema de las demandas lo toma des un punto de vista de una necesidad que se quiere fortalecer y de alguna manera minimizar. La demanda en educación es el conjunto de aspiraciones, deseos y necesidades de los ciudadanos en materia educativa. De un punto de vista se puede decir que las demandas son esenciales porque buscan el bien común, permiten el avance a partir de una petición, muchas veces en las comunidades se presentan las demandas a las autoridades correspondiente.

Retamozo (2009) plantea:

El abordaje teórico de las demandas sociales es factible de realizarse desde diferentes plataformas, las cuales pueden ser integradas gracias a que ofrecen ángulos analíticos complementarios. En una primera aproximación, la demanda puede ser entendida, siguiendo a Lacan (2005), al menos en dos acepciones: como petición y como reclamo. La petición se asemeja a la solicitud que alguien elabora sobre un asunto hacia la autoridad que considera competente. Allí, en principio, puede no haber beligerancia, no obstante, esa demanda puede adquirir estatus de reclamo y por lo tanto una interpelación imperativa de un agente hacia otro para satisfacer la solicitud. (p.115)

En suma, un alumno presenta demandas educativas específicas cuando tiene dificultades mayores que las del resto de los alumnos para acceder al currículo común de su edad, (sea por causas internas o por un planteamiento educativo inadecuado) y necesita, para compensar esas dificultades.

A. Teoría humanista

De esta teoría surge el aprendizaje significativo el cual implica experiencia directa, pensamientos y sentimientos; es auto iniciado e involucra a toda la persona, así mismo tiene un impacto en la conducta y en las actitudes e incluso puede llegar a cambiar la personalidad de la persona.

Philip (1997) afirma:

Que los seres humanos son agentes libres con capacidades superiores para utilizar los símbolos y pensar en términos abstractos. De esa manera, considera que la gente es capaz de hacer elecciones inteligentes, de ser responsable de sus acciones y realizar su potencial como personas auto realizadas. Esta teoría enfatiza la capacidad de los individuos para hacer las elecciones correctas y desarrolla su potencial. (p. 40)

Cuando tomamos la teoría del humanismo, se parte de la idea que como humanos tenemos actitudes y dentro de ellas podemos a ser exigentes a nuestras necesidades, para tener estabilidad social.

Con esta idea se plantean las demandas de aquellas circunstancias que no permiten que se desarrolle como persona.

2.3.3. Actores Directos, Indirectos y Potenciales

Un actor es todo individuo que se encuentra o forma parte de un grupo, organización, entidad, corporativo, público, social o privado, que tenga relación directa o indirecta con el proyecto a ejecutar.

Valencia, Torres y Ospina (2004) plantean:

Hay que identificar a los actores sociales y conocer los intereses que los unen de acuerdo al núcleo social relacionado con el propósito que tengan en común para su barrio, su comunidad, el cantón. Un individuo determinado es un actor social cuando él representa algo para la sociedad, encarna una idea, una reivindicación, un proyecto, una promesa, una denuncia, dentro de ese concepto de igual manera un grupo político, una emisora de radio, un grupo de estudiantes, el gremio de taxistas porque todos tienen algo que defender'. (p.139)

Todo proyecto debe evaluar a los diferentes actores sociales que existen en su entorno y definir los diferentes poderes, influencias y nivel de participación en el desarrollo del proyecto. En concreto, podemos determinar que pueden considerarse actores sociales a las autoridades políticas, a los líderes religiosos, a los representantes oficiales de distintos organismos. En la práctica consiste en hacer una lista exhaustiva con todos y cada uno de los actores, tanto internos como externos, relacionados con la organización a lo largo de toda la cadena de valor.

A. Teoría Social

La teoría social es la ciencia encargada de estudiar los fenómenos relacionados con la actividad y la sociedad humana. El término se refiere típicamente a marcos o paradigmas de análisis que se utilizan para estudiar elementos concretos de la actividad humana.

Philip (1997) plantea:

La conducta se aprende por interacción social. La idea de que la conducta es aprendida y el ambiente influyen en el desarrollo, pero rechazan la postura mecanista de que la conducta es modificada como respuesta a los estímulos, la teoría del aprendizaje social hace hincapié en el papel que la cognición y las influencias ambientales juegan en el desarrollo, considera que los seres humanos somos criaturas pensantes con cierta capacidad de autodeterminación. (p.37)

Cuando se habla en el marco de la teoría social, la enfocamos a que como seres humanos por naturaleza está sumergido en distintas actividades, es donde tomamos para darle participación en las actividades que se realicen durante la ejecución del proyecto.

2.4 Análisis estratégico.

2.4.1 Técnica DAFO

La técnica DAFO, aborda esencialmente la capacidad prospectiva del diagnóstico social para plantear estrategias a partir del análisis de la situación presente. Su uso facilita una información valiosa de forma sencilla tras identificar debilidades, amenazas, fortalezas y oportunidades de la organización en un contexto o mercado particular.

Ramos (2018) menciona:

La técnica DAFO consiste básicamente en organizar la información generada en una tabla de doble entrada que sitúe esta información en función de las limitaciones (Debilidades y Amenazas) y las potencialidades (Fortalezas y Oportunidades) que proporciona un colectivo o una situación social determinada. De esta forma, a través de la aplicación de la técnica obtenemos información de los aspectos positivos y negativos de una situación concreta tanto para el momento presente como para el futuro. (p.5)

La técnica DAFO organiza la información generada en una tabla de doble entrada que sitúe la información en función de las limitaciones como las debilidades y amenazas y las potencialidades como fortalezas y oportunidades de esta forma se obtendrá información de los aspectos positivos y negativos actuales.

Tanto de forma interna como externa. La Matriz DAFO es la herramienta más utilizada en el área estratégica, debido a la sencillez y utilidad de su diagnóstico. “El uso de estrategias de enseñanza lleva a considerar al agente de enseñanza, especialmente en el caso del docente, como un ente reflexivo, estratégico”

Teoría Sociocultural

Las personas rigen su conducta según las normas sociales que aprenden de su entorno cultural para interactuar según las reglas aceptadas por sus semejantes.

Stassen (2007) expone:

Es la Teoría que sostiene que el desarrollo humano se debe a la interacción dinámica entre cada persona y las fuerzas sociales y culturales de su entorno. Esta teoría apunta a las similitudes y diferencias que hay entre los niños que se crían en diversas naciones, grupos étnicos y épocas. La cultura en vista, no como variable, externa que incide en la persona en desarrollo, sino como una parte integral del desarrollo de cada persona. (p.49)

La identidad cultural es forjada y forma parte del entorno sociocultural, como ideología enfocada al ámbito educativo esta corriente pedagógica demanda impartir la educación respetando los intereses y necesidades de los educandos con calidad y pertinencia.

2.4.2 Técnica Minimax

La técnica Minimax, es una técnica del campo de la Administración, pero muy útil para identificar estrategias que marquen el camino, ya que permite identificar líneas de acción estratégica y posibles proyectos.

En relación al desarrollo de un proyecto educativo es una herramienta indispensable puesto que con el menor presupuesto posible se minimicen los indicadores que afectan el proceso enseñanza aprendizaje.

Arenales (2012) menciona:

La MINIMAX, es una técnica que permite vincular cada cuadrante de la matriz F.O.D.A., se procede a evaluar cada cruce teniendo como referente las exigencias del entorno externo en que se desarrolla el problema (oportunidades y amenazas y su relación con la realidad dentro del área de proyección (fortalezas y debilidades) permite la definición de las estrategias o líneas de acción que permitan resolver el problema del área de intervención. (p.32)

Es una técnica que permite vincular cada cuadrante de la matriz DAFO, se procede a evaluar cada cruce teniendo como referente las exigencias del entorno externo en que se desarrolla el problema (oportunidades y amenazas y su relación con la realidad dentro del entorno educativo (fortalezas y debilidades).

El problema: las fortalezas y oportunidades, permite determinar las líneas de acción que permiten resolver el problema, es decir elementos que se tienen a la mano y que de alguna manera favorecerán a resolver el problema en el contexto.

“Existen entornos competitivos, en los cuales los objetivos de dos agentes están en conflictos, es decir cada agente trata de maximizar su utilidad por lo que este tomara decisiones que minimicen la utilidad del otro”. (López, 1989, p.35).

De acuerdo con lo que dice López 2009 que la MINI-MAX es una comparación de dos actividades ya sea fuerte o débil ya que se une dos frases, en donde uno es debilidad y la otra es oportunidad, y se determina por medio de cada cruce teniendo como resultado las exigencias del contexto en que se desarrolla.

Alonzo y Ocegueda (2006) recomiendan:

La organización debe concebirse como un sistema abierto, es decir, que tiene múltiples relaciones con el ambiente. La organización debe concebirse como un sistema de múltiples propósitos o funciones necesarias para integrar y coordinar. La organización conlleva muchos subsistemas en interacción dinámica. Dado a que los subsistemas son mutuamente independientes, sus cambios afectaran el comportamiento de los demás. (p.10)

Permite la definición de las estrategias o líneas de acción que permitan resolver el problema seleccionado en el Análisis situacional.

2.4.3 Vinculación estratégica

La vinculación estratégica nos muestra el análisis estratégico de cada una de las vinculaciones realizadas en la técnica del MINIMAX, en la primera vinculación se analizan las fortalezas con las oportunidades, en la segunda se vinculan las fortalezas con las amenazas, luego las fortalezas con debilidades. Así también se vinculan las fortalezas con las oportunidades y por último se relacionan o vinculan las debilidades con las amenazas.

Mijangos (2013) enfatiza:

La vinculación estratégica nos muestra el análisis estratégico cada una de las vinculaciones realizadas en la técnica del MINIMAX, en la primera vinculación se analizan las fortalezas con las oportunidades, en la segunda se vinculan las fortalezas con las amenazas, luego las fortalezas con debilidades, así también se vinculan las fortalezas con las oportunidades y por último se relacionan o vinculan las debilidades con las amenazas cabe mencionar que de estas vinculaciones se determinan las líneas de acción que luego darán lugar a los posibles proyectos a ejecutarse para contribuir a la solución del problema central identificado. (p.42).

De acuerdo a lo que dice Mijangos, la vinculación estratégica es importante, pues través de esta podemos hacer un análisis estratégico cada una de las vinculaciones realizadas.

Luego se encuentran las fortalezas-amenazas en donde se analiza cada una de las vinculaciones para determinar las amenazas y tratar de evitarlas basado en las fortalezas que posee la comunidad, las amenazas que pueden afectar el proceso de ejecución del proyecto.

2.4.4 Líneas de acción estratégicas

Las líneas de acción consisten en seleccionar aspectos de cada ámbito ya sea en el pedagógico, el institucional o proyección a la comunidad, para su fortalecimiento o solución. Para fortalecer y dar solución a los aspectos priorizados, luego de la elaboración del diagnóstico, establezca la estrategia a ejecutar. El objeto de este modelo es, principalmente, proporcionar a las organizaciones un sistema que les permita medir y controlar su desempeño.

DIP- Cáceres (s.f.) plantea:

Las líneas estratégicas son la concreción de los objetivos de desarrollo y son la transformación de los factores claves detectados en el diagnóstico. Ninguna línea estratégica tiene mayor importancia que otra, y los objetivos y resultados a alcanzar en una de ellas tienen efectos e impactos sobre las otras. También tiene el acondicionamiento de los espacios urbanos y de los servicios personales mejora la calidad de vida de la población local y la cohesión social, pero también tiene efectos de primer orden en el poder atractivo turista. (p.22)

En virtud de lo mencionado cabe mencionar que seleccionar las líneas de estrategia dentro del Proyecto en el campo educativo no es fácil debido a que una línea no es menos importante que la otra. Todas las líneas de acción deben enfocarse en reducir notablemente los índices enmarcados en el marco organizacional. Esta mismas como menciona el autor dirigen para pasos seguros y el éxito rotundo del proyecto claro este sí y solo si fuimos concretos en analizar los indicadores que llevaran a las causas y efectos que determinarían y confinarían el problema a solucionar.

2.4.5 Mapa de soluciones

El mapa de soluciones fue elaborado a partir de la identificación del problema principal; en este mapa se muestran las posibles soluciones que se le pueden dar al problema seleccionado por medio de las líneas de acción y los proyectos que se generan a través de las líneas de acción, cabe mencionar que este mapa de soluciones está básicamente enfocado en contribuir a la solución del problema.

Mijangos (2013) plantea:

El mapa de soluciones fue elaborado a partir de la identificación problema principal en este mapa se muestran las posibles soluciones que se le pueden dar al problema seleccionado por medio de las líneas de acción y los proyectos que se generan a través de las líneas de acción, cabe mencionar que este mapa de soluciones está básicamente enfocado en contribuir a la solución del problema identificado. (p.52)

Luego se procedió a construir una línea de acción en donde se transcribieron al mapa de soluciones, creando cinco posibles proyectos a cada cuadrante, en donde en el mapa de soluciones se escribe cada uno de ellos para analizarlos y elegir uno para realizar el proyecto. Para que se dimensione claramente la labor estratégica que se ha realizado, es conveniente elaborar un mapa de soluciones. Esto implica que en un solo lugar tendremos los 25 proyectos, los que permitirá más fácilmente seleccionar uno.

2.4.6 Selección del proyecto

Para la identificación y selección del problema fue importante hacer y usar la información obtenida durante el diagnóstico de la Escuela Oficial Rural Mixta Caserío la Democracia, para desarrollar el Proyecto de esta manera poner conocer la comunidad educativa, a base de este diagnóstico realizado.

El presente proyecto resultó de la primera cuarta de acción a través de la matriz DAFO de las vinculaciones y de las líneas de estrategias. Se ha concluido que el nombre del PME se especifica en 10 palabras quedando de la siguiente manera: Implementación de una planificación activa para fortalecer la calidad educativa.

Castro (2013) menciona:

El propósito principal de un proyecto de gestión para el mejoramiento e innovación educativa, es desarrollar capacidades de diseño e implementación autónoma, de soluciones y mejoras educativas en las escuelas e instituciones que los y las docentes laboran, puesto que representa un desafío permanente en el desarrollo de su profesión. (p.3).

En el duro proceso de selección del PME, se debe considerar que los criterios de evaluación deben ser establecidos en las disposiciones de implementación y deben ser coherentes y estar vinculados directamente al análisis estratégico y darles importancia a los indicadores de seguimiento, todo esto debe incluir criterios de calidad.

2.5 Diseño del Proyecto

Se trata de una propuesta formativa que alguien planea llevar a cabo en un cierto ámbito. “La Formulación y redacción de un Proyecto de Mejoramiento Educativo, constituye un ejercicio de micro planificación, es decir, se refiere a planificar los detalles de un paquete de acciones, destinado a conseguir un objetivo o meta específica”. (Castro, 2013). Y también establece que diseñar proyectos conducentes a un cambio o un mejoramiento de la situación prevalente requiere de manejo de técnicas y arte.

Online Business School –OBS-: (2015) dice que:

La fase de diseño de proyectos es igual o más importante que el resto de etapas del mismo. Sin embargo, existe la tendencia a creer lo contrario, es decir, que su mayor valor radica en momentos como la ejecución, la supervisión y la implementación de las soluciones que surjan durante la ruta elegida. En realidad, es al revés: en el momento del diseño nos jugamos gran parte del éxito de un proyecto, pues en ella sentamos las bases de lo que será el mismo en aspectos como la ejecución y la monitorización de tareas, pero también en otras relevantes como la financiación, la distribución de los recursos, la estimación de costes, etc. (párr. 1-2)

Es necesario dar a conocer las razones del porqué del desarrollo del proyecto, su proceso, sus beneficios y cuál será el resultado esperado en su ejecución. Es necesario proyecto se enfoca en un problema educativo al que se pretende mejorar los estándares educativos, por lo que tiene que cumplir con lo que se establece en la cita de referencia.

2.5.1 Proyecto

Ahora corresponde nombrar la idea concebida para darle un sentido perfecto, ante las acciones que se han emprendido en la creación del proyecto de mejoramiento educativo al respecto. Pineda (2016) “explica que un proyecto educativo es un esfuerzo temporal que busca resolver de manera estructurada un problema educativo, que suele ser el medio para el logro de objetivos institucionales”. Para disminuir los índices de fracaso escolar, así mismo de la necesidad de innovar las estrategias de enseñanza aprendizaje en el establecimiento, apoyándonos de las fortalezas del establecimiento como lo es la participación de los padres, el dinamismo del claustro de docentes, etc.

2.5.2 Proyecto de Mejora Educativa

El propósito principal de un proyecto de mejora educativa es desarrollar capacidades de diseño e implementación autónoma, de soluciones y mejoras educativas en las escuelas e instituciones que los y las docentes laboran, puesto que representa un desafío permanente en el desarrollo de su profesión.

Pineda (2016) afirma:

Un proyecto educativo es un esfuerzo temporal que busca resolver de manera estructurada un problema educativo, que suele ser el medio para el logro de objetivos institucionales. Aunque cada proyecto es único, la estructura del ciclo de vida incluye a modo genérico el inicio, la planificación, la ejecución y el cierre; siendo la planificación, explícita en el diseño del proyecto, la etapa más crítica y compleja dado que es allí donde se establece el alcance, se clarifican los objetivos y se definen las acciones a realizar (p.480)

De acuerdo con lo que dice Pineda, ya que un proyecto se realiza con el fin de resolver algún problema educativo a través de una planificación donde la ase principal sea buscar una mejorar innovadora para el centro educativo.

2.5.3 Título del Proyecto

Para poder colocarle título al proyecto de mejoramiento educativo, es necesario tomar en cuenta los elementos esenciales siguientes: Se trabaja dentro del entorno educativo seleccionado al final del Marco organizacional, Permitiría incidir en alguno o algunos de los indicadores educativos que es necesario mejorar y que fueron identificados en el diagnóstico.

Rosende (2010) sugiere:

Se debe analizar bien el problema para que, de alcance al objetivo planteado de una mejor manera, que sea clara y concreta lo que se plantea alcanzar. Para encontrar el nombre de un proyecto hay que tomar en cuenta los aspectos: La explicación en que consiste, porque se va a realizar, cual es la necesidad que se va a disminuir por último como se sabe tiene que tener un objetivo que esto nos motiva cada rato a involucrarnos más en el Proyecto a realizar. (p.28)

En este sentido cuando dice que se debe analizar bien el problema, para poder tener claro lo que se pretende lograr y el proceso para poder realizarlo, ya que, si no hay un análisis claro del problema planteado, no se sabrá hacia donde ir y que hacer para lograr los objetivos.

2.5.4 Descripción del proyecto

En la descripción del proyecto se refleja la información general sobre el mismo, a modo de resumen, que permita a quien lea el documento hacerse una idea lo más aproximada posible del problema o necesidad que pretende resolver dicho proyecto y los principales objetivos que persigue.

Rosende (2010) verifica:

La descripción de un proyecto, que todo documento o trabajo siempre tiene una explicación o un resumen de que se está trabajando para que él o la persona que lea la descripción se toma una idea de que se trata el proyecto, es por ello que tiene que tener pocas palabras y bien centrado en lo que se describe, para poder lograr o resolver los objetivos que se tiene. La descripción refleja una información bien organizada que cubra la necesidad a resolver. (p.30)

La idea es realizar una descripción general del proyecto y mencionar algunas de las generalidades que se desarrollarán a lo largo del mismo. Si bien este punto es una especie de abre bocas, debe ser lo suficientemente puntual, conciso y breve como para atraer la atención de quienes lo consulten. Al ser una de las primeras partes del documento se debe enmarcar todo lo relacionado al entorno educativo que se va a intervenir, tomando en cuenta y describiendo los intereses y necesidades comunes de la población.

2.5.5 Concepto del proyecto

El concepto corresponde a la idea que incuba el proyecto en sí mismo. O lo que es lo mismo, hacia dónde apuntamos con su realización y qué esperamos de él. “En total acuerdo con lo que nos plantea este autor que una vez que está clara la definición de proyecto, es necesario plantear para qué sirve un proyecto o por qué se lleva a cabo; es decir, qué objetivos” (OBS, 2014, p.1). Para dar respuesta a estas preguntas, se puede decir que un proyecto responde básicamente a estos objetivos, algunos de ellos en las definiciones de proyecto aportadas: Conseguir un resultado final.

2.5.6 Objetivo

Los objetivos son las metas que perseguimos con el proyecto. Si el concepto es una especie de tronco central, los objetivos son las distintas ramas que se desprenden del mismo. No obstante, no todas son iguales.

DEG (2019) afirma: “que las escuelas, colegios y liceos desarrollan constituye una herramienta relevante para orientar, planificar y materializar procesos de mejoramiento institucional y pedagógico de los centros escolares” (p.3). En esta fase se pudo definir la propuesta enfocada a promover cambios en actitudes, estrategias, y metodología, encaminadas a llevar el proyecto al salón de clases. Con respecto a los objetivos de un proyecto su nombre lo dice, son los logros que se quiere conseguir con la ejecución de diferentes actividades planificadas.

Rosende (2010) explica:

Los objetivos de un proyecto son los logros que se quieren conseguir con la ejecución de una acción previamente planificada. Constituyen la referencia principal y dan coherencia al plan de acción. Después de identificar las necesidades a las que se desea responder, es necesario establecer los objetivos de la acción. Este proceso consiste en preguntarse qué es lo que se quiere lograr para dar respuestas concretas. (s/p).

Comienza a desarrollar en el momento de la ejecución, para ello se presta mucha atención ya que, si el objetivo no se está cumpliendo, el monitoreo busca la manera de darle más y mejor seguimiento para lograr lo que se desea minimizar y obtener un resultado mejor.

2.5.7 Justificación

La justificación tiene que evidenciar que lo que queremos es atacar el problema seleccionado, incidir en los indicadores identificados, incidir en las demandas, considerar las características esenciales del contexto, eliminar debilidades y amenazas aprovechando fortalezas y oportunidades.

Sabaj y Landea (2012) dicen:

La justificación es una operación racional mediante la cual fundamentamos nuestros actos, creencias y conocimientos. Por su estrecha vinculación con el conocimiento, el estudio de la justificación ha tenido un papel central en la filosofía de la ciencia. También se ha analizado su rol en el proceso de construcción colectiva del conocimiento, en el ámbito de la sociología de la ciencia. (pág. 316)

La justificación es más que una explicación de el porque se emplea este proyecto, quienes serán los beneficiados a corto y largo plazo. Cuál es el problema a minimizar con la ejecución de este proyecto, que indicador se quiere mejorar, como se va a realizar y en cuanto tiempo se logra los resultados. Para realizar la justificación del proyecto es conveniente utilizar la información generada en la fase de diagnóstico y detección de necesidades, dado que aporta argumentos a dicha justificación.

2.5.8 Plan de Actividades

La planificación de actividades comienza por la elaboración de un plan de actividades. En él, pondremos la fecha y duración de la misma, así como la sub- tareas para su ejecución. También podemos añadir un responsable de la misma. Sin embargo, el objetivo principal de un plan de actividades, será identificar qué actividades necesitaremos, y no tanto surtirlos de características como responsables, relaciones o recursos empleados en cada tarea.

SINNAPS (2019) plantea:

Un plan de actividades es un documento que recoge un conjunto de tareas necesarias para la consecución de una acción u objetivo concreto. Antes de ponernos a planificar un proyecto, es conveniente hacer un plan de actividades. Identificar cada una de las tareas que debemos completar para alcanzar el objetivo del proyecto, es primordial y muchas veces, necesitaremos la ayuda de un asesor técnico. (p.7)

Tener una planificación de actividades para no perder la secuencia de las actividades que se pretende realizar. Todo proyecto está sujeto a pasar riesgos, pero hay que estar preparado para no fracasar en ese momento. Es necesario realizar un análisis de cualquier riesgo a presentarse para buscar establecer estrategias en donde estén involucrado todas las actividades planificadas.

El éxito de un proyecto depende en gran medida del acierto a la hora de especificar las actividades necesarias para alcanzar los objetivos del mismo. El plan de actividades es uno de los primeros pasos de la fase inicial de la gestión de proyectos. Antes de llevar a cabo la planificación de actividades en la aplicación de gestión, es necesario este documento.

2.5.9 Diagrama de Gantt

El cronograma de actividades cuenta con muchas ventajas, entre las que destacan: Proporciona una base para supervisar y controlar el desarrollo de cada una de las actividades que componen el proyecto.

Business School OBS (2014) menciona:

El diagrama de Gantt es una herramienta para planificar y programar tareas a lo largo de un período determinado. Gracias a una fácil y cómoda visualización de las acciones previstas, permite realizar el seguimiento y control del progreso de cada una de las etapas de un proyecto y, además, reproduce gráficamente las tareas, su duración y secuencia, además del calendario general del proyecto. (párr. 1)

Esto nos ayuda a determinar la mejor manera de asignar los recursos, facilita la evaluación de los resultados finales, sirve de base para realizar un seguimiento del progreso del proyecto. La duración de cada actividad es muy importante para que no ocupe mucho tiempo, cual se realiza primero y el orden a como está organizado. El fiel cumplimiento que se ha estipulado para la ejecución de las actividades debe darse pues al no respetar el orden o saltar se perderá la objetividad y por ende los resultados esperados.

Business School OBS (2014) menciona:

El diagrama de Gantt es una herramienta para planificar y programar tareas a lo largo de un período determinado. Gracias a una fácil y cómoda visualización de las acciones previstas, permite realizar el seguimiento y control del progreso de cada una de las etapas de un proyecto y, además, reproduce gráficamente las tareas, su duración y secuencia, además del calendario general del proyecto. (p.3)

Para la ejecución se puede compartir otras actividades que sean acordes al proyecto que se está realizando, siempre y cuando que se adapten a dicho Proyecto de Mejoramiento Educativo.

2.5.10 Monitoreo

El monitoreo y la evaluación del proyecto son muy importantes y van de la mano nos permite saber los avances del mismo y realizar ajustes en caso de ser necesario El monitoreo debe enfatizar fortalezas y debilidades en la implementación del proyecto permitiendo que los responsables se hagan cargo de los problemas, mejoren el desempeño, construyan resultados y se adapten a condiciones cambiantes.

Valle y Rivera (2008):

Monitoreo La teoría de la planificación del desarrollo define el seguimiento o monitoreo como un ejercicio destinado a identificar de manera sistemática la calidad del desempeño de un sistema, subsistema o proceso a efecto de introducir los ajustes o cambios pertinentes y oportunos para el logro de sus resultados y efectos en el entorno. Así, el monitoreo permite analizar el avance y proponer acciones a tomar para lograr los objetivos; Identificar los éxitos o fracasos reales o potenciales lo antes posible y hacer ajustes oportunos a la ejecución. (pág. 2)

En materia de verificación exitosa no debe de faltar el monitoreo. En consecuencia, Da por hecho que el ejercicio destinado a identificar de manera sistemática la calidad del desempeño de un sistema, subsistema o proceso a efecto de introducir los ajustes o cambios pertinentes y oportunos para el logro de sus resultados y efectos en el entorno se denomina monitoreo. En consecuencia, de lo anterior, se han formulado las estrategias y herramientas necesarias dentro de la planificación del proyecto de Mejoramiento Educativo, objeto directo del informe de graduación.

2.5.11 Evaluación de Proyectos

La evaluación de un proyecto es una fase fundamental, con independencia de sus características y tamaño. A través de este proceso de valoración se analizan todos los elementos que intervienen en el proyecto con el fin de determinar su viabilidad y eficacia, calcular los posibles riesgos y determinar las respuestas. No obstante, el término evaluar implica mucho más que valorar.

Baca (2001) explica:

La evaluación de un proyecto siempre arroja resultados diversos, porque existen diversos factores que influyen, tales como: el enfoque de los evaluadores, o las múltiples alternativas de selección en el tamaño, localización tecnología, entre otras. La evaluación, es la base para decidir sobre la inversión y depende en gran medida del criterio adoptado de acuerdo con el objetivo general del proyecto. Este puede ser, en la inversión privada, obtener el mayor rendimiento, la supervivencia de la empresa, mantener el mercado, diversificar la producción, etc. (p.10)

Este concepto supone la recogida y análisis de datos de manera continua. Un seguimiento y control que permita establecer una comparación para poder determinar y medir la evolución del proyecto, detectar desviaciones y necesidades y establecer las medidas de mejora necesarias a lo largo del proceso.

2.5.12 Indicadores

En otras palabras, los indicadores educativos suelen definirse como medidas estadísticas sobre aspectos que se consideran importantes de los sistemas educativos.

Valle y Rivera (2008) definen:

Los indicadores son, sustancialmente, información utilizada para dar seguimiento y ajustar las acciones que un sistema, subsistema, o proceso, emprende para alcanzar el cumplimiento de su misión, objetivos y metas. Un indicador como unidad de medida permite el monitoreo y evaluación de las variables clave de un sistema organizacional, mediante su comparación, en el tiempo, con referentes externos e internos. (p.5)

Para fines del proyecto los indicadores serán las circunstancias que reflejan el exceso o carencia de acciones que al no ser atendidas adecuadamente generan problemáticas educativas, afectando generalmente a los docentes y estudiantes propiciando que el proceso enseñanza aprendizaje no sea el óptimo.

2.5.13 Metas

Una meta es un resultado deseado que una persona o un sistema imagina, planea y se compromete a lograr: un punto final deseado personalmente en una organización en algún desarrollo asumido. Muchas personas tratan de alcanzar objetivos dentro de un tiempo finito, fijando plazos.

Ortiz y Rivero (2007) dice:

Toda teoría de cambio está integrada por los siguientes elementos: visión de éxito, precondiciones, intervenciones, y supuestos. Tales elementos facilitan la comprensión de las iniciativas y resultados necesarios para hacer cambios positivos y transformar la realidad. La siguiente tabla presenta una descripción de los componentes que integran una Teoría de Cambio. Es el cambio más significativo esperado, la imagen objetivo, el macro cambio deseado para una situación particular. (Pág. 5)

Las metas son declaraciones generales acerca de lo que esperamos que los estudiantes aprendan y las bases sobre las cuales podemos construir las actividades educativas que nos permitan probar que conseguimos nuestras metas.

2.5.14 Plan de Sostenibilidad

Esta parte del proyecto nos permite continuar implementándolo en años venideros, como todos los programas y proyectos a desarrollar deben responder directamente a la visión y misión institucional. “La sostenibilidad de la mejora educativa posibilita que las instituciones educativas entren en un proceso de mejoramiento que se mantiene y profundiza en el tiempo, lo que supone adhesión y compromiso de toda la comunidad que la integra” (Ríos y Villalobos, 2016, p.s/p).

2.5.15 Presupuesto del Proyecto seleccionado

Es la suma total de dinero asignado con el propósito de cubrir todos los gastos del proyecto durante un periodo de tiempo específico.

Business School OBS (2015): menciona:

Durante la ejecución de un proyecto, los procedimientos para el control del proyecto y su monitorización se convierten en herramientas indispensables para sus responsables, de ahí la importancia que toman los distintos modelos de presupuestos. Esta herramienta sirve para planificar las necesidades y, a la vez, funciona como referencia al permitir controlar el progreso del proyecto, facilitando la detección temprana de tendencias que pueden indicar la inminencia de sobrecostos. (p. 22)

En total acuerdo con lo que dicen los autores anteriores, porque el presupuesto es una planificación que prevé los gastos que se van a utilizar en el PME que se está realizando y que se respete el tiempo determinado.

Business School OBS (2015) menciona:

Durante la ejecución de un proyecto, los procedimientos para el control del proyecto y su monitorización se convierten en herramientas indispensables para sus responsables, de ahí la importancia que toman los distintos modelos de presupuestos. Esta herramienta sirve para planificar las necesidades y, a la vez, funciona como referencia al permitir controlar el progreso del proyecto, facilitando la detección temprana de tendencias que pueden indicar la inminencia de sobrecostos. (s/p).

Cada presupuesto se planifica, se elabora, se ejecuta y luego se evalúa para corroborar la inversión que se está realizando en función del avance del proyecto independientemente la naturaleza del mismo.

CAPITULO III.

PRESENTACION DE RESULTADOS

3.1 Titulo del Proyecto:

“Implementación de estrategias lúdicas para fortalecer matemáticas en tercero primaria”.

3.2 Descripción del Proyecto diseño proyecto

El presente proyecto de mejoramiento educativo PME va dirigido a los estudiantes de tercer grado primaria de la Escuela oficial rural Mixta Caserío la Democracia, jurisdicción del municipio de Sayaxché, del departamento de Petén, esto con el objetivo de mejorar la calidad educativa, la cual se ha visto afectada en algunas áreas de estudio y que hace que los estudiantes se decepcionen, y se deserten, abandonando así sus estudios y la posibilidad de lograr sus metas académicas.

Con el desarrollo de este proyecto, se pretende mejorar los indicadores educativos en el área de matemáticas, desarrollando capacitaciones y talleres para implementar estrategias lúdicas y con ello demostrar que con las actividades lúdicas los estudiantes demostraran mayor participación e interés en el aprendizaje de operaciones básicas, esto, debido a que a nivel nacional y departamental los resultados son bastante decepcionantes, en especial las áreas rurales. No está demás mencionar que en el contexto local es decir en la comunidad se ve mucha deficiencia en del área de matemáticas, lo cual se necesita mejorar implementando de manera adecuada cada una de las actividades de acuerdo al proyecto de mejoramiento educativo.

Existen muchas demandas que se requieren mejorar dentro del contexto educativo del Caserío la Democracia, como: bajo rendimiento escolar, falta de estrategias lúdica, escasa capacidad de resolver un problema u operación matemática, pero para ello se establecer nuevas metodologías para mejorar los indicadores que están afectando en el área de matemáticas específicamente en el grado de tercero primaria.

Es importante mencionar que, para el desarrollo de este proyecto, se cuenta con el apoyo de diversos actores como lo son: los docentes que están dispuestos al cambio en la innovación educativa. También están los estudiantes que quieren aprender de manera más activa, los padres de familia que están inmersos en este proyecto, las autoridades educativas que quieren ver mejoras en la educación de los niños; los dueños de las tiendas y ganaderos que están dispuestos a hacer sus aportaciones económicas para la mejora de la educación en la comunidad.

El principal problema que se pretende resolver en la comunidad educativa es el bajo rendimiento en el área de matemáticas, específicamente en el grado de tercero primaria a través de la implementación de estrategias lúdicas y de esa forma fortalecer la enseñanza de las operaciones básicas y el pensamiento lógico, detectado en la matriz DAFO en donde se especifica como amenazas en su numeral siete dice que los docentes hacen mal uso de los materiales lúdicos y en el siguiente menciona que no aplicar los conocimientos previos por medios de estrategias lúdicas en sus actividades diarias.

Como también, en la matriz MINIMAX podemos observar en su respectiva vinculación, específicamente en debilidades y amenazas, que existe dificultad al realizar actividades lúdicas por la falta de preparación y conocimiento de la clase de matemáticas.

En virtud de lo mencionado anteriormente, se tomó la decisión de trabajar la línea de acción número cinco establecida en el mapa de soluciones, la cual se relaciona con la línea estratégica No. 3 del Ministerio de educación que consiste en una educación de calidad para todos y todas y que se considera respalda el proyecto a trabajar en el establecimiento educativo y como línea prioritaria se enfocó lo siguiente “Fomentar capacitaciones y talleres con el apoyo de padres de familia, donde se le enseñe a los docentes y estudiantes la adecuada implementación de estrategias lúdicas para fortalecer el área de matemáticas, específicamente en las operaciones básicas en tercer grado primaria”.

Por lo anteriormente dicho, es necesario la implementación de estrategias que mejoren el bajo rendimiento en el área de matemáticas, a través de diferentes capacitaciones y talleres con la participación y apoyo de los diferentes actores que pretenden hacer cambios transcendentales en la comunidad educativa, siendo esto una de las metas que se pretende alcanzar por medio de estrategias lúdicas en el desarrollo de operaciones básicas.

Es necesario mencionar que, para lograr los objetivos planteados, se debe tener en cuenta el trabajo en equipo con la comunidad educativa para que los resultados sean positivos para todos los involucrados.

3.3 Concepto: Estrategias lúdicas para aprender matemáticas

3.4 OBJETIVOS

Objetivo General:

- Implementar estrategias lúdicas para fortalecer la enseñanza aprendizaje en matemáticas con docentes y estudiantes de tercer grado primaria de la Escuela Oficial Rural Mixta Caserío la Democracia, Sayaxché, Peten.

Específicos:

- Aplicar actividades lúdicas en el área de matemática, que contribuya en el aprendizaje en tercero primaria
- Desarrollar capacitaciones de estrategias innovadoras dirigido a los docentes con el apoyo de padres de familia para contribuir a la enseñanza aprendizaje del área de matemática.
- Fomentar talleres a docentes sobre el uso adecuado de estrategias lúdicas en el área de matemáticas.
- Implementar talleres sobre el buen uso del material didáctico con padres de familia, docentes y estudiantes de tercero primaria.
- Utilizar estrategias adecuadas en el área de matemática para mejorar la participación e interés del estudiante de tercer grado primario.

3.5 Justificación

La problemática que se necesita mejorar en este Proyecto de Mejoramiento Educativo es el bajo rendimiento académico en el área de matemáticas en la Escuela Oficial Rural Mixta del Caserío la Democracia, donde a través de la realización del diagnóstico, se detectó que existe mucha deficiencia en el desarrollo de las operaciones básicas en el grado de tercero primaria, por lo que es necesario implementar estrategias lúdicas para fortalecer el aprendizaje en el área de matemáticas, a través del desarrollo del PME, en la cual los docentes puedan trabajar con metodologías que promuevan la motivación y el interés de los estudiantes por la matemáticas.

Para la elección del presente proyecto, se observó el indicador de resultados de aprendizaje específicamente los resultados del área de matemáticas de tercer grado del nivel primaria.

Datos que a nivel nacional se observan datos numéricos donde cuya área esta remarcada con un porcentaje bajo sobre los estándares nacionales y departamentales, y de la misma manera en las áreas rurales, donde la implementación de metodologías lúdicas innovadoras no se practica solo la tradicional, es por ello que a través del desarrollo del proyecto de mejoramiento educativo se pretende mejorar este indicador por medio de la implementación de múltiples estrategias.

En el Caserío la Democracia, se pueden observar muchas demandas existentes, tanto en el área educativa, económica y de salud entre otras, sin embargo, una de las demandas que más urge tomar en cuenta es la educativa con relación al bajo rendimiento en el área de matemática, donde existen datos cuantitativos que se observa porcentajes muy bajos en el área curricular mencionada, es por ello que con el desarrollo del proyecto de mejoramiento educativo se pretende mejorar la calidad educativa, y solucionar determinada demanda que afecta la comunidad aplicando estrategias lúdicas.

En el estudio realizado se pudo evidenciar diferentes características que inciden en el bajo rendimiento académico específicamente en el área de matemáticas donde se pudo observar diferentes causas que inciden en un limitado rendimiento académico en el área de matemáticas tales como: falta de aplicación de estrategias lúdicas para motivar la clase, falta de actualización del docente en las diferentes metodologías, como también algunos padres de familia que no se interesan por la buena educación de sus hijos.

A través de la implementación de estrategias lúdicas dirigidas a la enseñanza de la matemática en la Escuela Oficial Rural Mixta, Caserío la Democracia implementando el juego como estrategia para lograr un aprendizaje significativo y el pleno desarrollo del educando.

La propuesta del proyecto de mejoramiento educativo es la implementación de estrategias lúdicas que motiven el aprendizaje significativo que produce el juego, esta propuesta también facilita el proceso de enseñanza y aprendizaje empleado por los docentes ya que brinda estrategias didácticas que contribuyen al trabajo en el aula.

La finalidad de este proyecto es eliminar las debilidades y amenazas que tienden a afectar el desarrollo educativo, y aprovechar las fortalezas y oportunidades que pueden mejorar dicho proyecto, gestionando talleres y capacitaciones para docentes y estudiantes del grado de tercero primaria.

Es importante mencionar que la propuesta del proyecto es de gran beneficio a los docentes quienes contarán con estrategias lúdicas que los oriente a impartir la asignatura de matemática en tercer grado del nivel primaria, cumpliendo así los objetivos de la educación que se traduce en la formación integral del educando, el cual se beneficiará de la propuesta al recibir una educación de acuerdo con sus necesidades, que sea significativa y pueda aprender las matemáticas en una forma más amena a través de actividades lúdicas.

Una de las contribuciones es que los niños presentaran un interés natural por el juego y se debe aprovechar para promover actividades lúdicas que les brinden la oportunidad de aprender técnicas y lograr aprendizajes significativos de manera agradable y natural.

3.6 Actividades emergentes a desarrollar por fases:

Objetivo General

- Implementar acciones para socializar con la comunidad educativa, las estrategias lúdicas pendientes en planificación, utilizando diferentes medios de comunicación existentes en la comunidad.

Tabla No. 12

ACTIVIDADES PLANIFICADAS	ACTIVIDADES EJECUTADAS	ACTIVIDADES EMERGENTES
Fase de inicio	Fase de inicio	Fase De Ejecución
Carta de compromiso, carta de autorización por el coordinador distrital y autorización del lugar para realizar actividades.	Carta de compromiso, carta de autorización por el coordinador distrital y autorización del lugar para realizar actividades.	Presentación a través de video clips, de todas las estrategias lúdicas realizados pendientes de implementar con los estudiantes de tercer grado del nivel primaria: 1.Los boliches matemáticos 2.Dardos matemáticos 3.Como sumar con bloques 4.La máquina de sumar 5.Bingo matemático 6.Domino matemático 7.Rompecabezas numérico 8. La ruleta numérica
Socialización con estudiantes director, docentes y Coordinador Distrital	Socialización con estudiantes director, docentes y Coordinador Distrital	Implementación de un poster para para presentación y descripción de estrategias lúdicas en el área de matemáticas para practicar la suma y resta tales como: 1.Los boliches matemáticos 2.Dardos matemáticos 3.Como sumar con bloques 4.La máquina de sumar
Lanzamiento del proyecto, invitados: coordinador distrital, docentes y estudiantes de tercero primaria, padres de familia, COCODE, OPF, entre otros.	Lanzamiento del proyecto, invitados: coordinador distrital, docentes y estudiantes de tercero primaria, padres de familia, COCODE, OPF, entre otros.	Presentación de un trifoliar para la presentación y descripción de estrategias lúdicas para del área de matemáticas para aprender a sumar, restar y multiplicar: 5.Bingo matemático 6.Domino matemático 7.Rompecabezas numérico 8.La ruleta numérica
Fase de planificación	Fase de planificación	Fase De Monitoreo
Organización de comité pedagógico integrado por docentes, estudiantes, padres de familia y autoridades locales para apoyo en el desarrollo del PME.	Organización de comité pedagógico integrado por docentes, estudiantes, padres de familia y autoridades locales para apoyo en el desarrollo del PME.	•Se realizó una herramienta de evaluación (lista de cotejo) para monitorear el cumplimiento y realización del lanzamiento
Gestiona del apoyo a los comerciantes, dueños de	Gestiona del apoyo a los comerciantes,	•Diseño de herramienta de evaluación (lista de cotejo) para

<p>tiendas y ganaderos apoyo económico para la compra del recurso y construir materiales didácticos, como también a las autoridades educativas para implementarlos con docentes, y estudiantes de tercer grado primario con el apoyo de los padres de familia.</p>	<p>dueños de tiendas y ganaderos apoyo económico para la compra del recurso y construir materiales didácticos, como también a las autoridades educativas para implementarlos con docentes, y estudiantes de tercer grado primario con el apoyo de los padres de familia.</p>	<p>calificar el cumplimiento y realización de la primera capacitación</p>
<p>Planificación de las capacitaciones y talleres educativos dirigidos a docentes y estudiantes específicamente de tercero primaria, en acompañamiento del comité organizador, personal del SINAIE de distrito y padres de familia, con el fin de agenciarlos de diferentes estrategias lúdicas para fortalecer las matemáticas.</p>	<p>Planificación de las capacitaciones y talleres educativos dirigidos a docentes y estudiantes específicamente de tercero primaria, en acompañamiento del comité organizador, personal del SINAIE de distrito y padres de familia, con el fin de agenciarlos de diferentes estrategias lúdicas para fortalecer las matemáticas.</p>	<p>•Diseño de herramienta de monitoreo (lista de cotejo) para la realización y distribución de los video clips, con el desarrollo de estrategias lúdicas</p> <p>•Diseño de herramienta de monitoreo (lista de cotejo) para la realización y distribución del poster con el desarrollo de estrategias lúdicas</p> <p>•Diseño de herramienta de monitoreo (lista de cotejo) para la realización y distribución del trifoliar con el desarrollo de estrategias lúdicas.</p>
<p>Fase De ejecución</p>	<p>Fase De ejecución</p>	<p>Fase De Evaluación</p>
<p>Capacitación con padres de familia, docentes y estudiantes sobre materiales lúdicos para ejercitar matemáticas tal como se detalla a continuación: El árbol matemático 2. la tabla numérica 3. Utilización del dado para operaciones básicas. 4. La máquina de sumar 5. la memoria numérica</p>	<p>Capacitación con padres de familia, docentes y estudiantes sobre materiales lúdicos para ejercitar matemáticas tal como se detalla a continuación: 1.El árbol matemático 2. la tabla numérica 3. Utilización del dado para operaciones básicas.</p>	<p>Lista de cotejo</p> <p>Encuesta</p> <p>Fase de cierre</p> <p>Entrega de materiales realizados a subdirector y docente de tercer grado primaria en presencia de la comunidad educativa, autoridades educativas y comunitarias.</p> <p>Entrega del proyecto de mejoramiento educativo completo a las autoridades educativas y del caserío la Democracia, Sayaxché, Petén.</p>

<p>Presentación de estrategias lúdicas a docentes para implementar con los estudiantes de tercer grado del nivel primaria, como:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. La tabla numérica 2. La maleta viajera de la tabla de multiplicar 3. La pesca de operaciones básicas 	<p>4. La máquina de sumar</p> <p>5. la memoria numérica</p>	
<p>•Taller con la comunidad educativa para la Implementación de estrategias lúdicas en el área de matemáticas</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Los boliches matemáticos 2. Dardos matemáticos 3. Como sumar con bloques 4. La máquina de sumar 		
<p>•Taller con padres de familia, docentes y estudiantes para presentar estrategias lúdicas y metodológicas para el área de matemáticas</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bingo matemático 2. Domino matemático 3. Rompecabezas numérico 4. La ruleta numérica 		
<p>Fase de monitoreo</p>		
<p>Lista de cotejo</p>		
<p>entrevista</p>		
<p>Fase de evaluación</p>		
<p>Lista de cotejo</p>		
<p>Encuesta</p>		
<p>Fase de cierre</p>		

Entrega de materiales realizados a subdirector y docente de tercer grado primaria en presencia de la comunidad educativa, autoridades educativas y comunitarias.		
Entrega del proyecto de mejoramiento educativo completo a las autoridades educativas y del caserío la Democracia, Sayaxché, Petén.		

Fuente: Elaboración propia. Desarrollo de actividades

3.7 Plan de Actividades

3.7.1 Fases del proyecto

A. Fase de inicio:

Objetivos:

Informar a la comunidad educativa sobre las estrategias propuestas para la realización del PME.

Actividades Desarrolladas:

Carta de compromiso: en esta actividad se asume el compromiso en la realización del proyecto de mejoramiento educativo, tomando en cuenta cada una de las instrucciones recibidas por parte de la asesora, realizando cada una de las actividades propuestas en el momento preciso, cumpliendo con todo lo establecido por la EFPEM en conjunto con las autoridades educativas, obteniendo resultados positivos.

Fotografía No. 1

Caserío la Democracia, Sayaxché, Petén, 10 de julio de 2019.

Yo, Ángela Griselda Velásquez Aguilar, con documento Personal de Identificación No. 1709 64698 1711, extendido en el municipio de Sayaxché, departamento de Petén, estudiante de la Carrera de Licenciatura en Educación Primaria Intercultural con Énfasis en Educación Bilingüe, del Programa Académico de Desarrollo Profesional Docente PADEPID, de la Universidad de San Carlos de Guatemala, por medio de la presente, suscribo mi compromiso en orden de cumplir de forma completa y responsable.

El desarrollo del Proyecto de Mejoramiento Educativo. Dando cumplimiento a la labor en os parámetros establecidos y de los que he sido informada clara y oportunamente, habiendo tomado además conocimiento de la responsabilidad que amerita, dicha práctica.

Asimismo, me comprometo a entregar de manera puntual un informe de mi gestión a donde corresponda,

Me suscribo, atentamente


(f) Ángela Griselda Velásquez Aguilar
Profesora de Educación Primaria Intercultural
Tel. 5759 7200

FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA.
ESTRATEGIA CARTA DE COMPROMISO

Socialización del proyecto educativo con personal administrativo del SINAIE (coordinador distrital y asesor pedagógico) para el desarrollo de esta actividad, se realizó una visita a la coordinación educativa en Sayaxché, donde se socializó personalmente con el coordinador distrital Lic. Roderico Ical de la Cruz y el asesor pedagógico Lic. Oswaldo Hoil, para plantearle la propuesta del proyecto de mejoramiento educativo que se pretende realizar en la escuela Oficial Rural Mixta del Caserío la Democracia, se les explico en que consiste dicho proyecto, los objetivos que se pretenden alcanzar con su desarrollo, sus fases de desarrollo y los actores involucrados en este proceso. En éste proceso se obtuvo resultados positivos.

Fotografía No. 2



FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA.
ESTRATEGIA VISITA A LA COORDINACIÓN
EDUCATIVA

Socialización del proyecto educativo con padres de familia, estudiantes y personal docente. En esta actividad se invitó y reunió los estudiantes y personal docente donde se les explico en que consiste proyecto de mejoramiento educativo, cuales son los objetivos de su implementación y su cronograma de ejecución. se les hizo la invitación a todos los estudiantes del nivel primario para explicarles que durante el siguiente ciclo escolar dos mil veinte se estaría ejecutando un proyecto en donde le les estaría enseñando estrategias lúdicas en la enseñanza de matemáticas, específicamente al grado de tercero primaria.

Fotografía No. 3



**FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA.
ESTRATEGIA. SOCIALIZACIÓN DEL
PROYECTO**

Lanzamiento del Proyecto de Mejoramiento Educativo: para el desarrollo de esta actividad se realizó una planificación detallada de su contenido y para comprobar el desarrollo de la actividad se pasó una lista de asistencia. Se invitaron a los integrantes de la comunidad educativa, quienes gracias a Dios hicieron acto de presencia. En el desarrollo del lanzamiento se hizo una presentación detallada del contenido del proyecto de mejoramiento educativo por medio de una exposición, a través de una manta vinílica, tomando en cuenta la intervención y participación y de cada uno de los invitados

Fotografía No. 4



FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA.
ESTRATEGIA. LANZAMIENTO DEL
PROYECTO CON LOS ACTORES
DIRECTOS.

Resultados:

- Aceptación por parte de las autoridades educativas (coordinador distrital y asesor pedagógico) en cuanto al contenido a trabajar en el proyecto de mejoramiento educativo.
- Aceptación por parte del personal docente con relación a la planificación y ejecución presentada de estrategias lúdicas para trabajar en el área de matemáticas.
- Aceptación por parte de autoridades comunitarias y padres de familia en cuanto a la implementación de diferentes actividades para mejorar el área de matemática en tercero primaria a aplicar estrategias lúdicas para el mejoramiento del área de matemáticas.
- Se obtuvo mucha aceptación de cada uno de los actores invitados, puesto que se involucraron en el desarrollo y ejecución del proyecto de mejoramiento educativo.

B. Fase de Planificación:

Objetivos:

- Planificar las diferentes actividades, capacitaciones y talleres que se realizaran con la comunidad educativa.
- Incluir a las autoridades educativas, comunitarias, estudiantes, docentes y padres de familia de manera que sean parte de la organización del proyecto.
- Interactuar con los actores, para fortalecer el desarrollo y socialización de buenas prácticas educativas en el desarrollo de las actividades lúdicas.

Actividades Desarrolladas:

- Se organizó un comité pedagógico escolar: para el desarrollo de esta actividad se solicitó un espacio al personal docente para realizar una reunión y forma el comité, el cual quedó integrado por personal docente, padres de familia y estudiantes, como también se solicitó acompañamiento pedagógico en el aula por parte del asesor pedagógico, para la aplicación de herramientas pedagógicas como estrategias lúdicas de aprendizaje.

Fotografía No. 5



**FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA.
ESTRATEGIA. ACTIVIDADES
DESARROLLADAS**

- Se planificaron las capacitaciones y talleres educativos dirigidos a docentes y estudiantes específicamente de tercero primaria, en acompañamiento de los padres de familia, actores directos, comité organizado y personal del SINAE de distrito, con el fin de estructurar cada una de las actividades y de la misma manera agenciarlos de diferentes estrategias lúdicas para fortalecer la ejercitación de operaciones básicas.
- se hará una recopilación de material didáctico, para presentarlo a los actores involucrados y al finalizar el desarrollo del proyecto de mejoramiento educativo, entregarlos al docente de tercer grado primaria para que estos puedan replicarlos y agregarlos en su planificación de clases, de esa manera reforzar sus temas de operaciones asicas matemáticas.

Fotografía No. 6



**FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA.
ESTRATEGIA. PLANIFICACIÓN DE
ACTIVIDADES**

Resultados:

- se logró la participación de las autoridades educativas, comunitarias, estudiantes, docentes y padres de familia en la organización y planificación del proyecto. A través de la buena comunicación con los actores involucrados, para fortalecer el desarrollo y socialización de las estrategias educativas en un marco de paz y convivencia.

- Se logró planificar las diferentes actividades, capacitaciones y talleres que se llevaran a cabo con la comunidad educativa.

C. Fase de Ejecución

Objetivos:

- Desarrollar actividades lúdicas como herramienta de aprendizaje para fortalecer matemática.
- Aplicar una serie de juegos matemáticos a estudiantes como estrategias lúdicas permitiendo potenciar cada uno de los aspectos que necesitan mejorar.
- Determinar los criterios necesarios que permitan la elaboración de estrategias lúdicas a través de herramientas prácticas que faciliten el proceso de enseñanza de la matemática.

Actividades Desarrolladas:

No1. Capacitación con docentes y estudiantes sobre materiales lúdicos para practicar operaciones básicas, esta es la primera actividad que se realizó con los docentes y estudiantes, en la cual se explicó la importancia del desarrollo de estrategias lúdicas para despertar mejorar el rendimiento académico de los estudiantes en el área de matemática.

- El árbol matemático

Esta actividad es muy divertida y funcional en la práctica de las operaciones básicas. Se puede realizar de material reciclaje es algo muy sencillo pero colorido. Se puede trabajar individual y en equipo. Para el desarrollo de esta actividad se les colocó en el árbol unas operaciones (sumas, restas y multiplicaciones). Seguidamente, cada estudiante pasó a resolverla observando bien la operación.

A continuación, buscó la respuesta correcta en alguna de las manzanas y al encontrarla la colocó encima de la operación analizada.

Fotografía No. 7



**FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA.
ESTRATEGIA. EL ÁRBOL MATEMÁTICO**

- La tabla numérica

Esta estrategia es muy funcional en la ejercitación de la multiplicación utilizando dos regletas que servirán para poder identificar los factores y el producto, cada estudiante la fabricará con cartulina, o cartón, dicho material será funcional durante todo el ciclo escolar, y es muy práctico para el desarrollo de las operaciones básicas.

Fotografía No. 8



**FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA.
ESTRATEGIA. LA TABLA NUMÉRICA**

Utilización del dado para operaciones básicas.

Los dados son un excelente recurso para aprender a contar, sumar, restar, practicar multiplicaciones. Para el desarrollo de la actividad se les pidió a 5 estudiantes que pasaran al frente y se colocó 5 alfombras de colores, dividida por cuadros, seguidamente, cada estudiante tomo un dado correspondiente a su alfombra, el cual debían tirar por turnos y dependiendo el número que saliera podían avanzar en la alfombra, hasta llegar al final, siendo esta una actividad muy motivadora para practicar las sumas.

Fotografía No. 9



**FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA.
ESTRATEGIA. DADO PARA OPERACIONES
BÁSICAS**

- La Máquina de sumar

Esta estrategia es un recurso pensado para niños y niñas que llegan a tercero primaria con dificultades para realizar sumas. Puede fabricarse con materiales reciclados y tiene la ventaja de funcionar como un juego: la dinámica consiste en manipular y operar con material concreto, como pueden ser pompones, tapitas de gaseosa y otros objetos pequeños. En general, la máquina de sumar, está compuesta por dos tubos o vasos que se conectan con un recipiente. Para usarla se le indica al niño dos cantidades a sumar.

Fotografía No. 10



**FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA.
ESTRATEGIA MÁQUINA DE SUMAR**

- La memoria numérica

Esta actividad es una estrategia muy funcional para que los estudiantes relacionen los números con las cantidades concretas, quienes, al jugar, también están aprendiendo a relacionar objetos y cantidades, lo que prepara al estudiante para que aprenda las operaciones matemáticas sin ningún problema, en esta ocasión fue practicada por uno de los docentes participantes y la presidenta de la OPF, quienes jugaron con la memoria numérica, y de esa manera practicaron las operaciones básicas, jugando y divirtiéndose.

Fotografía No. 1



**FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA.
ESTRATEGIA MEMORIA NUMÉRICA**

Resultados:

- La comunidad educativa se agenció de nuevas estrategias lúdicas para enseñar matemáticas a través del material presentado.
- El personal docente se comprometió a continuar utilizando los materiales de manera adecuada para obtener mejores resultados en matemáticas.
- El 90% de los docentes y estudiantes asimilaron cada uno de los materiales presentados, esperando así que, al regresar a clases, mejoren los indicadores de resultado, partiendo de la aplicación de estrategias lúdicas con tercero primaria.
- Los docentes dijeron aprovecharan los materiales proporcionados que se les brindo para mejorar la enseñanza aprendizaje del área de matemática.

Actividad No 2

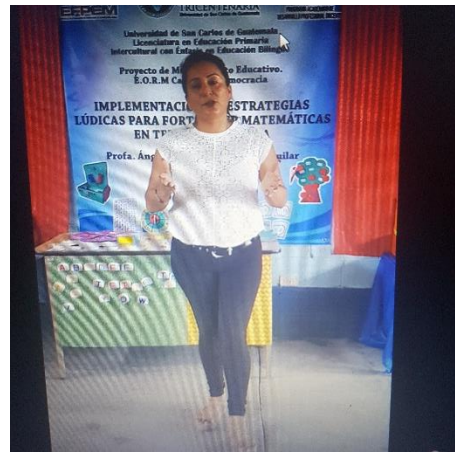
Las actividades restantes que consistían en taller sobre presentación de estrategias lúdicas a docentes para implementar con los estudiantes de tercer grado del nivel primaria, ya no se llevaron a cabo tal y como se había planificado, por la suspensión de labores ante la pandemia suscitada en nuestro país, denominada COVID-19, es por ello que no se pudo concretar todas las actividades, por lo que fue necesario recurrir a otros medios para difundir la información y cada una de las actividades que se tenían programadas desarrollar en las fechas plasmadas en el plan diseñado.

Es por ello que se hizo una readecuación para poderlas desarrollar, y las estrategias utilizadas para llevar a cabo estas actividades fueron a través de video clips, poster informativos y trifoliales con el objetivo que el mensaje llegara a toda la comunidad educativa. Las estrategias lúdicas presentadas se desarrollaron de la siguiente manera:

- Presentación a través de video clips, de todas las estrategias lúdicas realizados pendientes de implementar con los docentes y estudiantes de tercer grado del nivel primaria, como:

1. Los boliches matemáticos
2. Dardos matemáticos
3. Como sumar con bloques
4. La máquina de sumar
5. Bingo matemático
6. Domino matemático
7. Rompecabezas numérico
8. La ruleta numérica

Fotografía No. 12



**FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA.
ESTRATEGIA ACTIVIDAD NO.2**

- Implementación de un poster para para presentación y descripción de estrategias lúdicas en el área de matemáticas para practicar la suma y resta tales como:

1. Los boliches matemáticos
2. Dardos matemáticos
3. Como sumar con bloques
4. La máquina de sumar

Fotografía No. 13



FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA.
ESTRATEGIA TRIFOLIAR

Fotografía No. 14



FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA.
ESTRATEGIA TRIFOLIAR

- Presentación de un trifoliar para la presentación y descripción de estrategias lúdicas para del área de matemáticas para aprender a sumar, restar y multiplicar

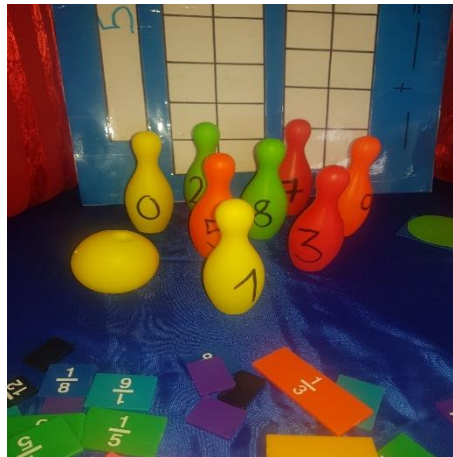
5. Bingo matemático
6. Domino matemático
7. Rompecabezas numérico
8. La ruleta numérica

- los boliches matemáticos:

Objetivo: Que los niños practiquen el cálculo mental de sumas y multiplicaciones mientras se divierten jugando al boliche. Los números se anotan acorde al grado (valores diferentes en cada etiqueta para sumar y el mismo valor para multiplicar). Para iniciar organiza a los niños en equipos y entregarle una tabla de registro a cada uno para que anoten los nombres de los jugadores.

Enseguida se trasladan a una cancha, patio o cualquier espacio donde se realizará el juego. Sugerencia: dibuja una línea desde donde todos se formarán para luego tirar. Explica que cada jugador lanzará un primer tiro y que, según se sume o multiplique, se obtendrán mentalmente los puntos que todos deberán anotar en la casilla correspondiente de su tabla.

Fotografía No. 17



**FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA.
ESTRATEGIA BOLICHES MATEMÁTICOS**

- Dardos matemáticos:

Esta actividad se puede desarrollar con dos o cuatro jugadores con el objetivo de identificación de números con su grafía y sumar decenas completas.

Para organizar la información utilice un juego de dardos y luego se desarrolló de la siguiente manera: primero los estudiantes jugaran libremente para ver cómo se lanza, luego, por parejas se jugaron partidas de lanzamiento de dardos y anotarlos resultados en una hoja. De esa manera se practica la suma, porque se va anotando lo obtenido en cada tirada y sumando para saber la puntuación total de cada jugador. Conviene dejar que cada pareja se encargue de llevar su propio marcador y observar como lo construyen y que estrategias llevan a cabo para obtener su puntuación.

Fotografía No. 18



**FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA.
ESTRATEGIA DARDOS MATEMÁTICOS**

- Como sumar con bloques:

Tantos pequeños, como adultos con entusiasmo pasan sus ratos libres construyendo objetos distintos. Los bloques de construcción desarrollan la imaginación, la creatividad y el pensamiento lógico, incluso, se puede utilizar como un manual de aprendizaje. Se emplea las piezas del famoso juego para enseñarles a los niños las bases de las matemáticas. Con ayuda del Lego se pueden enseñar operaciones sencillas y básicas. Para contar los números, realizar sumas y restas sencillas en tercer grado se puede utilizar legos o dominós los cuales cumplen la misma función.

Fotografía No. 19



**FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA.
ESTRATEGIA SUMAR CON BLOQUES**

- La máquina de sumar:

Esta estrategia es un recurso pensado para niños y niñas que tienen dificultades para realizar sumas. Puede fabricarse con materiales reciclados y tiene la ventaja de funcionar como un juego: la dinámica consiste en manipular y operar con material concreto, como pueden ser esferas de termopar, pompones, tapitas de gaseosa y otros objetos pequeños.

En general, la máquina de sumar, está compuesta por dos tubos o vasos que se conectan con un recipiente. Para usarla se le indica al niño dos cantidades a sumar. En una primera instancia, de forma oral y, en actividades posteriores, mediante un cálculo escrito. Los niños deben colocar la primera cantidad de objetos en un tubo y la otra en el otro. Posteriormente se enfrentan al desafío de anticipar cuál será el resultado y de verificar mediante el conteo total.

Fotografía No. 20

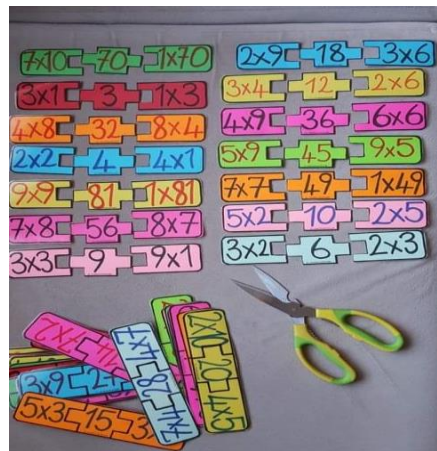


FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA.
ESTRATEGIA. MÁQUINA DE SUMAR

- Rompecabezas numérico:

Es un medio excelente que permite realizar operaciones matemáticas como: suma, resta, multiplicación y división. Al juego de dominó tradicional se le pueden realizar algunas variantes como: en vez de colocar puntos que representen números se proponen colocar en su lugar sumas, restas, multiplicaciones y divisiones con el objetivo de realizar competencias u otras actividades. También es un excelente recurso para trabajar las fracciones.

Fotografía No. 21



FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA.
ESTRATEGIA. ROMPECABEZAS
NUMÉRICO

- Bingo matemático:

Este juego permite practicar operaciones con números naturales, repasar la prioridad de las operaciones, adquirir agilidad en cálculos sencillos a realizar mentalmente. Hay varias modalidades de juego, pero todas tienen el mismo objetivo, hacer que los alumnos realicen una serie de cálculos matemáticos.

El profesor saca una bola y cada número tiene asociado una pregunta con operaciones de matemáticas que dan un resultado. La bola numerada se lee la pregunta matemática y los alumnos calculan mentalmente el resultado y ponen una ficha encima del número resultado si está en su cartón. Primero: Elaboraremos las tarjetas de bingo y las fichas correspondientes de las tablas.

Ejemplo: $2 \times 3 = 6$. Luego se reparten las tarjetas para iniciar el juego en cuestión. El profesor dictará las operaciones utilizando las fichas de multiplicar correspondientes y los alumnos buscarán la respuesta correcta en su tarjeta.

Fotografía No. 22



**FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA.
ESTRATEGIA. BINGO MATEMÁTICO**

- Domino matemático:

Es un medio excelente que permite realizar operaciones matemáticas como: suma, resta, multiplicación y división. Al juego de dominó tradicional se le pueden realizar algunas variantes como: en vez de colocar puntos que representen números se proponen colocar en su lugar sumas, restas, multiplicaciones y divisiones con el objetivo de realizar competencias u otras actividades.

Fotografía No. 23



FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA.
ESTRATEGIA. DOMINO MATEMÁTICO

- La ruleta numérica:

Los materiales son simples, un círculo de cartón, lo dividí en 10, le hice 2 círculos, en uno lleva el número que iré enseñando y el en otro la cantidad que corresponde y al final una flechita que nos indicara la multiplicación. Por otro lado, he hecho en un cartón blanco 4 fila y 10 columnas y le he colocado sellador, podrá utilizar marcador acrílico y usar el cartón cuantas veces lo necesite, podemos utilizarlo solo.

Fotografía No. 24



FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA.
ESTRATEGIA. RULETA NUMÉRICA

Resultados:

- Los docentes se comprometieron a mejorar los indicadores de resultado, partiendo de prácticas cada una de las estrategias adquiridas del área de matemáticas.
- Toda la comunidad educativa se informó de las estrategias lúdicas a través de la divulgación del videoclip y trifoliales.
- Se logró difundir el poster a todos los integrantes de la comunidad educativa por los medios de comunicación existentes, quienes dijeron parecerles muy interesantes cada una de las estrategias.
- Se logró entrevistar a un 90% de los participantes, obteniendo respuestas positivas y de apoyo.
- Los docentes quedaron satisfechos por el material brindado comprometiéndose en ponerlo en práctica.

1. Fase de Monitoreo

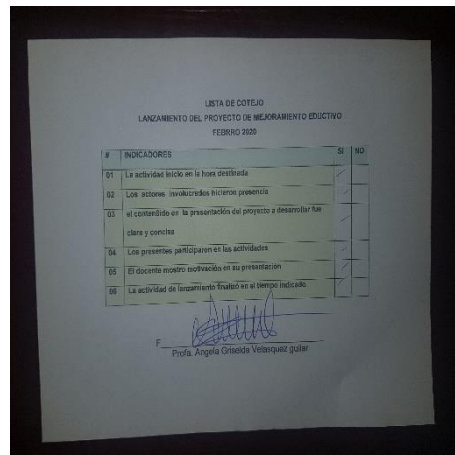
Objetivos:

- Verificar que hayan puesto en práctica cada una de las estrategias planificada en la primera actividad del proyecto de mejoramiento educativo.
- verificar si los docentes y estudiantes conocieron las actividades implementada a través de los videos clips.
- confirmar que la comunidad educativa obtuviera el poster para conocer las estrategias lúdicas pendientes.
- Indagar a los estudiantes a través de preguntas básicas vía Whatsapp si están siendo efectivas cada una de las estrategias implementadas a través del trifoliar.

Actividades Desarrolladas:

- Se realizó una herramienta de evaluación (lista de cotejo) para monitorear el cumplimiento y realización del lanzamiento

Fotografía No. 25



**FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA.
ESTRATEGIA. LISTA DE COTEJO DE
LANZAMIENTO**

- Diseño de herramienta de evaluación (lista de cotejo) para calificar el cumplimiento y realización de la primera capacitación.

Fotografía No. 26

#	INDICADORES	SI	NO
01	La actividad inicio en la hora destinada		
02	Los estudiantes y docentes hicieron presencia		
03	el contenido de las actividades se expuso de manera clara y concisa		
04	Los presentes participaron en las actividades		
05	El docente mostró entusiasmo en el desarrollo de las estrategias lúdicas		

F.
 Profa. Ángela Griselda Velásquez Guilar

**FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA.
 ESTRATEGIA. LISTA DE COTEJO
 CAPACITACIÓN 1**

- Diseño de herramienta de monitoreo (lista de cotejo) para la realización y distribución de los video clips, con el desarrollo de estrategias lúdicas.

Fotografía No. 27

#	INDICADORES	SI	NO
01	El video clip se envió a los actores involucrados por los medios de comunicación existentes en la comunidad		
02	La comunidad educativa recibió el video clip por los medios existentes		
03	Las actividades contenidas en el video clip se describieron de manera clara y concisa		
04	Los estudiantes comprendieron cada una de las actividades descritas en el video clip		
05	Las actividades expuestas son relevantes al área de matemática		

F.
 Profa. Ángela Griselda Velásquez Guilar

**FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA.
 ESTRATEGIA. LISTA DE COTEJO
 ESTRATEGIAS LÚDICAS**

- Diseño de herramienta de monitoreo (lista de cotejo) para la realización y distribución del poster con el desarrollo de estrategias lúdicas.

Fotografía No. 28

LISTA DE COTEJO
ACTIVIDAD No. 3 DEL PROYECTO DE MEJORAMIENTO EDUCATIVO
FEBRERO 2020

#	INDICADORES	SI	NO
01	El poster se sirvió a los actores involucrados por los medios de comunicación existentes en la comunidad	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
02	La comunidad educativa recibió el poster por los medios existentes	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
03	Las actividades contenidas en el poster se describieron de manera clara y concisa	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
04	Los estudiantes comprendieron cada una de las actividades descritas en el poster.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
05	Las actividades expuestas son adecuadas al área de matemática	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

F. *[Firma]*
Profa. Angella Coronado Valbuena gular

**FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA.
ESTRATEGIA. DISTRIBUCIÓN DEL POSTER**

- Diseño de herramienta de monitoreo (lista de cotejo) para la realización y distribución del trifoliar con el desarrollo de estrategias lúdicas.

Fotografía No. 29

LISTA DE COTEJO
ACTIVIDAD No. 3 DEL PROYECTO DE MEJORAMIENTO EDUCATIVO
FEBRERO 2020

#	INDICADORES	SI	NO
01	El trifoliar se sirvió a los actores involucrados por los medios de comunicación existentes en la comunidad	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
02	La comunidad educativa recibió el trifoliar por los medios existentes	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
03	Las actividades contenidas en el trifoliar se describieron de manera clara y concisa	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
04	Los estudiantes comprendieron cada una de las actividades descritas en el trifoliar.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
05	Las actividades expuestas son adecuadas al área de matemática	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

F. *[Firma]*
Profa. Angella Coronado Valbuena gular

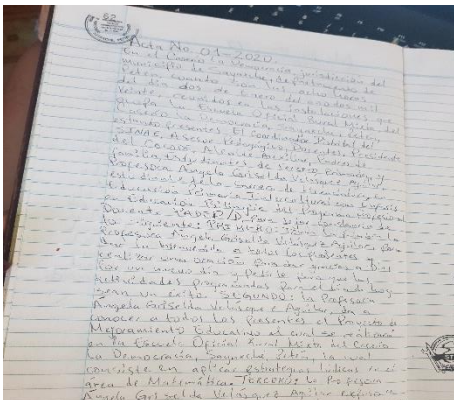
**FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA.
ESTRATEGIA. LISTA DE COTEJO DE
TRIFOLIAR**

Resultados:

- Las estrategias que fueron planificadas en la primera capacitación se cumplieran según lo establecido en el plan de actividades.
- Se logró que el 100% de las actividades lúdicas pendientes de ejecutar llegaran hasta los actores involucrados a través del desarrollo de video clips, posters informativos y trifolios.

Evidencias:

Fotografía No. 30



**FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA.
ESTRATEGIA. ACTA DE DESARROLLO DE
ACTIVIDADES**

Fotografía No. 32

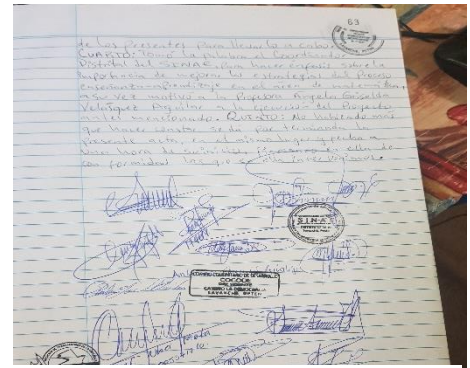
Asistencia
Proyecto de Mejoramiento Educativo
PME
E-1204, Caserio La Participación, Barro Colorado, Pinar
Insular, Provincia Esmeraldas, Ministerio de Educación

#	PARTICIPANTES	CARGO	FIRMA
1	Wenderson de la Cruz	coordinador	[Firma]
2	Wenderson de la Cruz	coordinador	[Firma]
3	Wenderson de la Cruz	coordinador	[Firma]
4	Wenderson de la Cruz	coordinador	[Firma]
5	Wenderson de la Cruz	coordinador	[Firma]
6	Wenderson de la Cruz	coordinador	[Firma]
7	Wenderson de la Cruz	coordinador	[Firma]
8	Wenderson de la Cruz	coordinador	[Firma]
9	Wenderson de la Cruz	coordinador	[Firma]
10	Wenderson de la Cruz	coordinador	[Firma]
11	Wenderson de la Cruz	coordinador	[Firma]
12	Wenderson de la Cruz	coordinador	[Firma]
13	Wenderson de la Cruz	coordinador	[Firma]
14	Wenderson de la Cruz	coordinador	[Firma]
15	Wenderson de la Cruz	coordinador	[Firma]
16	Wenderson de la Cruz	coordinador	[Firma]
17	Wenderson de la Cruz	coordinador	[Firma]
18	Wenderson de la Cruz	coordinador	[Firma]
19	Wenderson de la Cruz	coordinador	[Firma]
20	Wenderson de la Cruz	coordinador	[Firma]

Proyecto de Mejoramiento Educativo

**FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA.
ESTRATEGIA. ASISTENCIA DE ACTORES
INVOLUCRADOS**

Fotografía No. 31



**FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA.
ESTRATEGIA. ACTA DE DESARROLLO DE
ACTIVIDADES**

2. Fase de Evaluación

Objetivos:

- Evaluar a través de una lista de cotejo, si las estrategias lúdicas implementadas, provocaron cambios significativos.
- Evaluar a través de una entrevista, los logros alcanzados en la implementación de video clips, poster informativos y trifoliales conteniendo la presentación de las estrategias lúdicas a los actores involucrados en el proyecto de mejoramiento educativo.
- Evaluar a través de una entrevista, los logros alcanzados en la implementación del poster informativo, conteniendo la presentación de las estrategias lúdicas a los actores involucrados en el proyecto de mejoramiento educativo.
- Evaluar a través de una entrevista, los logros alcanzados en la implementación de un trifoliar, conteniendo la presentación de las estrategias lúdicas a los actores involucrados en el proyecto de mejoramiento educativo.

Actividades Desarrolladas:

- Se realizó una lista de cotejo para evaluar el nivel de asimilación de los estudiantes de tercero primaria con relación al avance en el proceso de enseñanza aprendizaje en la primera capacitación de actividades lúdicas impartidas por el docente guía.

Fotografía No. 33

NO.	INDICADORES	E	NO	K	DM
1	Trabajo en equipo				
2	Participo en la actividad desarrollada				
3	Comparte con los compañeros el material a utilizar				
4	Elabora y aplica las estrategias matemáticas				
5	Apreciable de las oportunidades dadas				
6	Propone soluciones para resolver los problemas				
7	Identifica y muestra los errores de los demás				
8	Resolución por parte de los estudiantes la actividad				
9	Utilización del cotejo de forma adecuada a las necesidades				
10	Ayuda de los padres de familia a los niños en casa				

Profe. Angella Ordoñez Domínguez

**FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA.
ESTRATEGIA. MONITOREO DE PRIMERA
CAPACITACIÓN**

- Se realizó entrevistas a los actores involucrados en el desarrollo del proyecto de mejoramiento educativo para poder analizar el nivel de aceptación a través de los resultados obtenidos

Fotografía No. 34



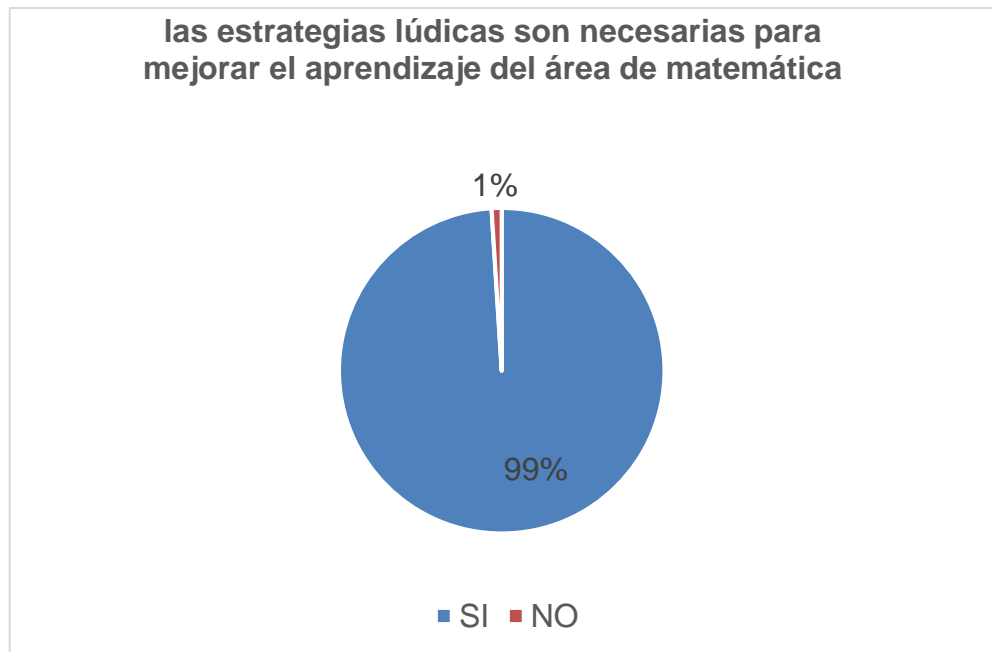
**FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA.
ESTRATEGIA. ENCUESTA**

- Realizar un análisis de resultados sobre la aceptación de cada una de las estrategias lúdicas presentadas e implementadas a través de los diferentes medios de comunicación existentes en la comunidad para posteriormente hacer una comparación de la enseñanza aprendizaje sin la utilización de estrategias lúdicas en el área de matemáticas.

Para ello se realizó encuesta entre los actores involucrados sobre la interrogante: ¿Las estrategias lúdicas son necesarias para mejorar el aprendizaje del área de matemáticas?

Por lo que, en la siguiente gráfica, se puede constatar, que de 30 personas encuestadas, un 99% por ciento opino que las estrategias lúdicas son necesarias para mejorar el aprendizaje del área de matemática, y un 1% dijo que las estrategias lúdicas no son tan necesarias para mejorar el aprendizaje en el área de matemática.

Gráfica No. 1



Fuente: Elaboración propia

Resultados:

- Cada una de las estrategias desarrolladas cumplieron con los objetivos establecidos, por lo que culminó con el proyecto de mejoramiento educativo con mucha satisfacción.
- Los docentes y estudiantes quedaron muy contentos por las estrategias que se desarrollaron en la capacitación y la implementación de video clips, poster y trifoliales ejecutados.
- Los docentes se comprometieron a darle seguimiento a la implementación de las estrategias lúdicas presentadas para fortalecer matemáticas en tercero primaria.

F. Fase de cierre del proyecto

Para culminar el Proyecto de mejoramiento Educativo, se determinó realizar la divulgación integrando a cada uno de los actores que fueron partícipes en el proceso de su ejecución. Es importante mencionar que cada uno de estos intervino de manera positiva en las actividades implementadas en cada una de las fases. En la finalización del proyecto, se propone utilizar un poster académico como estrategia para divulgar su contenido.

Fotografía No. 35



**FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA.
ESTRATEGIA. ENTREGA DEL INFORME FINAL**

El presente poster es una estrategia que se utilizara para la divulgación del proyecto en conjunto con los actores involucrados del Caserío la Democracia, Sayaxché, Petén, esto con el objeto de que conozcan el trabajo que se desarrolló en el proyecto de Mejoramiento Educativo.

El contenido del poster, trata sobre el diseño del proyecto como: el nombre del proyecto, el concepto, los objetivos, la justificación, la metodología, las actividades, los resultados y las acciones de sostenibilidad, el cual se entregara a las siguientes personas: Lic. Roderico de la Cruz, Coordinador Distrital; Lic. Oswaldo Hoil, Asesor Pedagógico, Prof. Rudy Walter Gómez, Sub director del establecimiento educativo; Prof. Wilder Enrique Mejía Docente; Lucrecia Gonzales, Presidenta de la OPF; Antonio Camajá, Presidente COCODE; Armando Orosco, Ganadero, José María Cabnal, Alcalde Municipal.

Plan de divulgación del proyecto “Implementación de Estrategias Lúdicas para fortalecer Matemáticas en Tercero Primaria, realizado en Escuela Oficial Rural Mixta, Caserío la Democracia, del municipio de Sayaxché, departamento de Petén.

1. Justificación

La divulgación es un proceso en el cual se da a conocer toda información del Proyecto de Mejoramiento Educativo (PME), por lo que es necesario crear una estrategia que llene las expectativas informativas, en esta ocasión se optó por un plan de divulgación el cual tiene como objeto informar a la comunidad educativa y comunitaria.

El presente plan de divulgación presenta estrategias innovadoras en el área de matemáticas que permiten minimizar y en cierta manera eliminar los factores que dificultan el avance en esta área.

A través de la “Implementación de Estrategias Lúdicas para Fortalecer Matemáticas en Tercero Primaria” que en definitiva es un proyecto de mejoramiento educativo realizado en la Escuela Oficial Rural Mixta Caserío la Democracia, del municipio de Sayaxché, del departamento de Peten.

La finalidad principal de este trabajo es que toda la comunidad educativa conozca el contenido del proyecto de mejoramiento educativo desarrollado en el entorno seleccionado mediante una presentación eficaz. Por lo tanto, la divulgación del proyecto de mejoramiento educativo demostrará el logro de los objetivos planteados en su ejecución a través del conjunto de actividades necesarias para dar a conocer adecuadamente cada una de las estrategias planificadas.

2. Objetivos

a. General

✓ Informar a la comunidad educativa sobre el desarrollo de actividades, logros y resultados obtenidos durante implementación del proyecto de mejoramiento educativo realizado en la Escuela Oficial Rural Mixta, Caserío la Democracia del municipio de Sayaxché del departamento Peten.

b. Específicos

a. Establecer un medio de comunicación eficaz, sistematizado y fluido entre el estudiante-maestro y la comunidad educativa para dar a conocer la implementación del proyecto.

b. Divulgar, informar y comunicar cada una de las estrategias implementadas durante el desarrollo del proyecto de mejoramiento educativo utilizando medios de comunicación existentes en la comunidad como las redes sociales.

- c. Permitir la participación y colaboración de todos los actores y personas involucradas en el flujo de información generada durante el desarrollo del proyecto de mejoramiento educativo implementado
- d. Dar a conocer los resultados obtenidos de la implementación de estrategias lúdicas para fortalecer matemáticas en tercero primaria en el Caserío la Democracia, Sayaxché, Petén.

3. Público

De acuerdo a los propósitos del proyecto de mejoramiento educativo en la Escuela Oficial Rural Mixta del Caserío la Democracia y con base a los objetivos previamente diseñados, se define la divulgación para toda la comunidad educativa existente en el contexto y los actores involucrados en cada una de las actividades implementadas en la ejecución del proyecto. La clasificación del público es en relación al contexto y al grado de importancia, siendo esta:

- ✓ Estudiantes
- ✓ Docentes
- ✓ Director del establecimiento
- ✓ Consejo Comunitario de Desarrollo COCODE
- ✓ Consejo de padres de familia OPF
- ✓ Padres de familia
- ✓ Coordinador distrital SINAIE
- ✓ Autoridades universitarias de PADEP/D etc.

4. Canales de difusión

Los canales de información y comunicación que se usarán para la divulgación del Proyecto de mejoramiento Educativo, serán acordes a la realidad de la comunidad educativa, considerando la emergencia actual del país por el **COVID 19**.

Se tomará en cuenta el uso de herramientas electrónicas y diferentes medios de comunicación existentes en la comunidad, como las redes sociales, recursos propios e implicación de los mismos, para evitar el contacto con los demás.

Para ello se hace referencia de los canales disponibles a utilizar para difundir la información necesaria del proyecto de mejoramiento educativo:

- ✓ Blog educativo
- ✓ Plataformas de redes sociales: Facebook, Messenger, Twitter WhatsApp
- ✓ Correo electrónico
- ✓ Infografías
- ✓ Poster académicos
- ✓ Trifoliales

5. Contenidos

Los contenidos que se darán a conocer en la divulgación del proyecto de mejoramiento educativo, dependerán de los destinatarios y de los canales que se tomaron en cuenta partiendo del contexto de la comunidad, y de la situación actual que afronta el país ante la pandemia del COVID 19. La información a divulgar debe ser precisa, clara y concisa sobre todo adecuada hacia los intereses de la comunidad educativa y con la intención clara de dar a conocer que se hizo en la implementación del PME y cuáles fueron los resultados obtenidos.

Se plantea la información siguiente para su divulgación:

- ✓ Implementación del proyecto de mejoramiento educativo
- ✓ Marco organizacional
- ✓ Análisis situacional
- ✓ Análisis estratégico
- ✓ Diseño del proyecto

- ✓ Actividades realizadas del PME
- ✓ Resultados obtenidos de las actividades implementadas

6. Acciones

El plan de divulgación del PME se considera flexible adaptable a cualquier cambio según necesidades del contexto. Las acciones a considerar son:

- ✓ Socialización con los diferentes actores en las redes sociales, para compartir la información del PME.
- ✓ Identificación del ente responsable que socialice la información seleccionada del PME
- ✓ Hacer uso adecuado de las herramientas electrónicas y dispositivos digitales, en la difusión de información.
- ✓ Elaboración del plan de divulgación por el maestro-estudiante
- ✓ Creación de canales de comunicación y difusión o actualización de los mismos
- ✓ Supervisión de los recursos utilizados en la difusión de información

7. Cronograma

En esta sección se presentan las diferentes fechas en que se realizara las actividades programadas para la divulgación del proyecto de mejoramiento educativo que permiten la concreción del presente plan de divulgación:

- ✓ Elaboración del plan de divulgación, el dieciocho de mayo de dos mil veinte.
- ✓ Creación de canales de difusión del PME programado para el veinticinco de mayo de dos mil veinte.
- ✓ Difusión oficial a la comunidad educativa y autoridades de PADEP/D del proyecto de mejoramiento educativo realizado el veintinueve de mayo de dos mil veinte.

Plan de divulgación de “Implementación de Estrategias Lúdicas para Fortalecer Matemáticas en Tercero Primaria.”
Proyecto de mejoramiento educativo realizado en la Escuela Oficial Rural Mixta Caserío la Democracia, del municipio de Sayaxché del departamento Peten.

Tabla No. 13

Justificación	La finalidad principal de este trabajo es que toda la comunidad educativa conozca el contenido del proyecto de mejoramiento educativo desarrollado en el entorno seleccionado mediante una presentación eficaz y concisa.					
Objetivos:	Informar a la comunidad educativa sobre el desarrollo de actividades, logros y resultados obtenidos durante implementación del proyecto de mejoramiento educativo realizado en la Escuela Oficial Rural Mixta, Caserío la Democracia del municipio de Sayaxché del departamento Peten.					
Público	Canales de difusión	Contenido	Acciones	Cronograma	Responsables	Recursos
Estudiantes Docentes Director del establecimiento Consejo Comunitario de Desarrollo COCODE Consejo de padres de familia OPF Padres de familia Coordinador distrital SINAE	<ul style="list-style-type: none"> ✓Blog educativo ✓Plataformas de redes sociales: Facebook WhatsApp etc. ✓Correo electrónico ✓Infografías ✓Poster académicos ✓trifoliales 	<ul style="list-style-type: none"> ✓Implementación del proyecto de mejoramiento educativo ✓Marco organizacional ✓Análisis situacional ✓Análisis estratégico ✓Diseño del proyecto ✓Actividades realizadas del PME ✓Resultados obtenidos 	<p>Socialización con los diferentes actores en las redes sociales, para compartir la información del PME.</p> <p>Identificación del ente responsable que socialice la información seleccionada del PME</p> <p>Hacer uso adecuado de las herramientas electrónicas y dispositivos digitales, en la difusión de información.</p> <p>Elaboración del plan de divulgación por el maestro-estudiante.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/>Elaboración del plan de divulgación, el dieciocho de mayo de dos mil veinte. <input type="checkbox"/>Creación de canales de difusión del PME programado para el veinticinco de mayo de dos mil veinte. <input type="checkbox"/>Difusión oficial a la comunidad educativa y autoridades de PADEP/D del proyecto de mejoramiento educativo realizado el veintinueve de mayo de dos mil veinte. 	<p>Estudiante de Licenciatura</p> <p>PADEP/D</p> <p>Docentes</p> <p>Estudiantes</p> <p>Padres de familia</p> <p>Autoridades educativas</p>	<p>Uso de USB</p> <p>Uso de dispositivos digitales (computadora, teléfono celular)</p> <p>Uso de redes Wifi</p> <p>Aplicaciones electrónicas (Facebook y WhatsApp)</p> <p>Así como materiales físico</p>

CAPITULO IV

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

El proyecto de Mejoramiento Educativo se desarrolló en la Escuela Oficial Rural Mixta, Caserío la Democracia, en jornada matutina, de modalidad Bilingüe, de plan diario, la cual queda a 37 km de la de la cabecera municipal, del municipio de Sayaxché, del Departamento de Petén. La escuela se fundó en el año 1985, cuenta con los niveles pre-primaria y todos los grados del nivel primaria. Cuenta con 2 maestras para el nivel pre primaria y 10 docentes para el nivel primaria, con dos secciones en primero, segundo y quinto primaria, por la que la convierte en escuela gradada.

La escuela está bien organizada, ya que cuenta un gobierno escolar, quienes se encargan de llevar a cabo proyectos creativos en beneficio de todos los estudiantes e implantar normas de conducta, organizar la limpieza de la escuela, Organizar actividades en el aula y velar por el bienestar de la comunidad educativa.

La escuela también cuenta con una organización de padres de familia (OPF), quienes velan por la alimentación escolar, y por supuesto se cuenta con el apoyo del Consejo de Desarrollo Comunitario (COCODE), alcaldía auxilias y el apoyo de la comunidad educativa en general, sin olvidar el apoyo incondicional de la corporación municipal en conjunto con las autoridades educativas y comunitarias. Al revisar los indicadores del establecimiento educativo se encuentra que hay un alto índice de fracaso escolar en los últimos 5 años esto en los grados del primer ciclo, hay un porcentaje alto de deficiencia, especialmente en el área de matemáticas.

Esto tiene relación con los niveles muy bajos de resultados en matemáticas en las pruebas que aplica el Ministerio de Educación MINEDUC, los cuales están registrados en el Sistema Nacional de Indicadores Educativos SIRE, mismos que dicho proyecto busca minimizar.

Producto de las vinculaciones estratégicas analizadas se realiza a partir de la línea de acción estratégica número cinco establecida en el mapa de soluciones que se relaciona con la línea estratégica No. 3 del Ministerio de educación que consiste en una educación de calidad para todos y todas y que se considera respalda el proyecto a trabajar en el establecimiento educativo y como línea prioritaria se enfocó lo siguiente “Fomentar capacitaciones y talleres donde se le enseñe a los docentes y estudiantes la adecuada implementación de estrategias lúdicas para fortalecer el área de matemáticas, en tercer grado primaria, con el apoyo de los padres de familia”.

Con el desarrollo de este proyecto se dará mayor participación no solo a estudiantes y docentes sino también a padres de familia y autoridades educativas locales, para que juntos promuevan la ejecución de diversas actividades estrategias lúdicas en el área de matemáticas y de esa manera erradicar los indicadores que afectan el aprendizaje de los estudiantes.

Para ello se desarrolló un plan de actividades en el que se involucró a los estudiantes, docentes, autoridades educativas locales y padres de familia. Las actividades desarrolladas incluyeron socialización y lanzamiento del proyecto de mejoramiento educativo con autoridades educativas comunidad educativa en general, planificación y ejecución de capacitación sobre estrategias lúdicas.

Debido a la situación actual del COVID 19, las actividades pendientes de ejecutar se llevaron a cabo utilizando diferentes estrategias como videos clips, poster y trifoliales, los cuales se difundieron por los medios de comunicación existentes en la comunidad y las redes sociales para promoverlos. Al final de la ejecución del proyecto se pudo evidenciar a través de una entrevista que un 90% recibió de manera positiva cada una de las estrategias lúdicas implementadas, de la misma manera los docentes se comprometieron a darle continuidad a las actividades desarrolladas.

De esta forma se podrá elevar los resultados en el área de matemáticas y se mejorará considerablemente el fracaso escolar. Las acciones ejecutadas evidencian que es necesario la aplicación de estrategias lúdicas tomando en cuenta los actores directos, padres de familia, estudiantes y autoridades educativas locales, de ellos depende la efectividad del proyecto, siendo los responsables de la calidad y efectividad de su implementación, como lo plantean Corral, Villafuerte y Bravo (2015).

Asimismo, se puede evidenciar que lo que plantea PADEP/D-EFPEM.USAC (2019) los actores directos e indirectos y potenciales son importantes puesto que, influyen de forma directa e indirectamente en el proceso, no solo le dan validez al proyecto si no que apoyan en la ejecución. En este sentido se pudo constatar que para mejorar el rendimiento académico en el área de matemáticas es importante la aplicación de estrategias lúdicas y la participación de todos los actores involucrados.

En el margen de la selección del problema se pudo constatar que en el Caserío la Democracia existen la necesidad de mejorar en muchos ámbitos, pero se tiene que tener esa convicción de querer cambiar, mejorar y de alguna forma erradicar esas debilidades. Para ello se debe utilizar una matriz de contingencia que es una tabla de doble entrada, donde cada casilla figurará el número de casos, según González, Villarreal y Viveros (2007).

Dentro de las circunstancias del contexto se encuentran que existen muchos factores que afecta en el área de matemáticas, iniciando por el poco interés por parte del estudiante de aprender matemáticas, debido a que se le enseña de una forma tradicional, sin motivación a través de una metodología memorística, tal como lo menciona González, (2010) que: Cuando se trabaja con matemática casi siempre se hace de manera tradicional y autoritaria, limitándole al estudiante, esto provoca que el aprendizaje no sea según los intereses del alumno.

Con relación a la educación en el contexto nacional y local, en el Caserío la Democracia, existen diferentes problemas que se relacionan con la educación, como lo es el bajo rendimiento existente en el aprendizaje del área de matemáticas específicamente en el tercer grado del nivel primaria, por lo mismo, se centró en mejorar los indicadores del PNUD y MINEDUC; a través de la implementación de estrategias lúdicas y de esa manera fortalecer matemáticas en tercero primaria a través de la ejecución del proyecto de Mejoramiento Educativo.

Dentro de las políticas educativas se enumerar muchas deficiencias en algunas líneas de acción que se tienen a nivel nacional, ya que lamentablemente no todas llegan a los lugares más remotos del país, especialmente en las áreas rurales, tal es el caso del Caserío la Democracia, es por ello que como estudiante del PADEP, y docente del establecimiento educativo, se busca fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje a través de estrategias que permitan innovar las metodologías inmersas en el que hacer docente a través del PME.

Analizando la situación en que se vive en la escuela seleccionada, se decide desarrollar un PME que pusiera en práctica la línea estratégica No. 5 en el Plan Estratégico 2016-2020: con la línea estratégica: calidad educativa para todos y todas como soporte para la mejora de la educación.

A través de la investigación se priorizó el problema educativo en el Caserío la Democracia, que es la deficiencia y poco interés de los estudiantes en el área de matemáticas, por lo que a través de un análisis se consideró de suma importancia implementar estrategias lúdicas con el objetivo de mejorar los indicadores y por ende la calidad educativa. Para determinar el origen del problema, se utilizó la técnica del árbol del problema, donde se pudo identificar treinta y dos causas y efectos que influyen en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de tercero primaria.

Estos datos fueron obtenidos producto de las vinculaciones estratégicas realizadas desde la matriz DAFO y la técnica MINIMAX, se decide partir de la quinta línea de acción estratégica: Fomentar capacitaciones y talleres para la implementación de estrategias lúdicas en el desarrollo de operaciones básicas dirigidas a docentes y estudiantes del tercer grado primaria.

Por lo anterior se decide que el PME a diseñar va a combinar algunos proyectos identificados: generar aprendizaje a través del desarrollo de capacitaciones y talleres dirigidos a docentes y estudiantes sobre la implementación de estrategias lúdicas para fortalecer matemáticas en tercero primaria.

Así mismo, se puso en evidencia lo que plantea Castro y Castro (2013) El propósito principal de un proyecto de gestión para el mejoramiento e innovación educativa, es desarrollar capacidades de diseño e implementación autónoma, de soluciones y mejoras educativas en las escuelas, de manera que impacte transformando la estructura educativa, ya que no solo involucra al docente en el que hacer educativo, sino a otros actores comunitarios en distintos niveles. Esto denota que, al aplicar la teoría constructivista, la teoría de la planificación, teoría administrativa, teoría de la organización, teoría política, entre otras.

Conclusiones

- Se implementó estrategias lúdicas para fortalecer la enseñanza aprendizaje en matemáticas en el establecimiento educativo, logrando que la comunidad educativa se involucre a través de su participación en las actividades planeadas dentro del proyecto
- Se aplicaron actividades lúdicas en el área de matemática, logrando con ello contribuir en el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de matemáticas con docentes y estudiantes de tercero primaria
- Se desarrolló una capacitación de estrategias innovadoras con docentes y estudiantes contando con el apoyo de los padres de familia logrando contribuir con ello en la enseñanza aprendizaje del área de matemática.
- Se fomentó en los docentes y estudiantes el uso adecuado de estrategias lúdicas en el área de matemáticas a través de la realización de videoclips, utilizando diferentes medios de comunicación como las redes sociales para hacerlo llegar hasta los actores involucrados.
- Se implementó el poster informativo para dar a conocer a la comunidad educativa el buen uso del material didáctico a través de la descripción de actividades lúdicas, utilizando los medios de comunicación existentes en la comunidad, logrando con ello que el 90% de los actores directos pudieran conocer dichas estrategias.
- Se utilizó la técnica de un trifoliar para describir actividades lúdicas, logrando que los docentes se comprometieran a utilizar de manera adecuada cada una de las estrategias implementadas en el área de matemáticas, para mejorar la participación e interés del estudiante de tercer grado primario.

Plan de Sostenibilidad

PARTE INFORMATIVA:

NOMBRE DEL PROYECTO DE MEJORAMIENTO EDUCATIVO: “Implementación de estrategias lúdicas para fortalecer matemáticas en tercero primaria.”

NOMBRE DEL ESTUDIANTE: Ángela Griselda Velásquez Aguilar

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: ESCUELA Oficial Rural Mixta

JORNADA: Matutina

DIRECCIÓN: Caserío la Democracia

MUNICIPIO: Sayaxché.

DEPARTAMENTO: Petén.

PERÍODO DE EJECUCIÓN: Enero a octubre de 2021

ACTORES INVOLUCRADOS:

Ángela Griselda Velásquez Aguilar: Proyectista

Rudy Walter Gómez Mendoza: Sub director

Wilder Enrique Mejía Salguero: Docente

Roderico Ical de la Cruz: Coordinador Distrital

Oswaldo Hoil: Asesor pedagógico

Antonio Camajá: Representante de COCODE

Lucrecia Gonzales: presidente de OPF

Padres de familia

Alumnos de tercer grado primario

INTRODUCCIÓN:

El presente plan de sostenibilidad, se desarrollará en la escuela Oficial Rural Mixta, caserío la Democracia, en el periodo de tiempo estimado de enero a octubre del año 2021 con la participación activa del director y docente de tercer grado de la escuela oficial rural mixta, siendo ellos los responsables de darle seguimiento respectivo, coordinando estas acciones con el coordinador distrital y asesor pedagógico, en conjunto con autoridades educativas departamentales.

Teniendo en cuenta que, aunque yo como estudiante de PADEP, no incidiré directamente en este seguimiento, estaré pendiente de coordinar acciones que faciliten a los entes encargados de este proceso a fin de que no se deje por un lado este esfuerzo pedagógico que se realizó para que los docentes y estudiantes de tercero primaria tengan un mejor aprendizaje en el desarrollo del área de matemáticas. El plan lleva el propósito de darle sostenibilidad a las acciones de mejoramiento de la calidad educativa que se implementó en el establecimiento educativo, el cual contará con la participación directa del docente del tercer grado del nivel primario.

En el plan se detallan cada actividad y su respectivo costo. Se elaboró anotando cada una de las actividades que se realizaron en el plan de actividades realizada anteriormente, de ella se desprendían tres actividades específicas en las cuales definía con claridad cada fase y donde se tenía que describir la estrategia de sostenibilidad es decir describir los mecanismos que se utilizarían para realizar las actividades.

Para seguir con el orden se detalló el periodo de ejecución que estipula el tiempo en se realizara la actividad o fase; es importante mencionar que recursos se utilizaran para la aplicación y por último anotar el responsable o responsables de dichas actividades. El objetivo de este proyecto es la implementación de estrategias lúdicas para fortalecer matemáticas en tercero primaria y mejorar el bajo rendimiento en dicha área.

La metodología a utilizar en este proyecto es la de iniciar con un lanzamiento para dar a conocer lo que se va trabajar como fase de inicio. Seguidamente con la planificación, ejecución, monitoreo y por último evaluación. El plan de sostenibilidad se trabajó con los actores involucrados en el proyecto de mejoramiento educativo, por lo que se concluye que es necesario implementar estrategias lúdicas en el área de matemáticas para mejorar la calidad educativa.

Está estructurado de los siguientes componentes: actividades generales, actividades específicas, estrategia de sostenibilidad, periodo de ejecución, recursos y responsable. Mientras que el presupuesto lo forman los siguientes elementos: actividades, tipo de recurso: material y humanos, cantidad/tiempo, precio unitario y precio total, cada uno de estos elementos permiten la facilidad de ejecución de manera ordenada y controlada para mejorar aplicación.

Es de considerar que estas acciones tendrán sostenibilidad con la organización de la comunidad de aprendizaje que se conformó precisamente para este fin ya que existe consenso y cooperación con la dirección, los docentes, la Supervisión Educativa y la Dirección Departamental de Educación de Petén. Es importante establecer compromisos de seguimiento a los procesos de mejoramiento de la calidad educativa, iniciados con los en la Escuela Oficial Rural mixta del Caserío la Democracia.

Con la estrategia de la organización de la comunidad educativa que se logró conformar con dirección, docente de tercer grado y padres de familia se elaboró un plan de sostenibilidad con el fin de establecer acciones de seguimiento al proceso de acompañamiento que he iniciado desarrollándose talleres y capacitación con la debida autorización de los Supervisores educativos del distrito escolar.

OBJETIVOS:**Objetivo general:**

Lograr la sostenibilidad del proyecto a través de capacitaciones y talleres para implementar estrategias lúdicas y de esa manera fortalecer el área de matemáticas para asegurar la calidad y continuidad a través de las diferentes actividades planificadas y ejecutadas en la EORM Caserío la Democracia, Sayaxché, Peten.

Objetivos específicos:

- Aplicar capacitaciones para darle seguimiento al desarrollo de estrategias lúdicas en el área de matemáticas en tercero primaria.
- Desarrollar talleres a docentes para aprender a utilizar el material lúdico de una manera adecuada.
- Implementar actividades lúdicas con los estudiantes para la continuidad del proyecto de mejoramiento educativo.
- Realizar un taller sobre el conocimiento de los métodos de matemática activa.

JUSTIFICACIÓN:

Se considera que el proyecto de mejoramiento educativo planteado y llevado a cabo es sostenible ya que la mayor parte de los objetivos planteados se han cubierto satisfactoriamente. A la vista de los resultados obtenidos en la evaluación, podemos afirmar que se ha facilitado el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de matemáticas, que tiene un carácter práctico.

Además, considero que se ha optimizado el uso del tiempo en las actividades teórico- prácticas, aunque no se hayan cubierto todos los objetivos de aprendizaje planteados al inicio de su desarrollo. Uno de los motivos de este resultado negativo es por la situación actual que atraviesa nuestro país con relación a la pandemia del COVID 19, por lo mismo, los objetivos han sufrido algunas modificaciones con respecto a su ejecución.

Esto nos da indicios de la necesidad de continuar el proyecto en años sucesivos y que dependerá, entre otras cosas, de la disponibilidad de herramientas para llevarla a cabo y de la continuidad de los profesores en el mismo establecimiento educativo.

La sostenibilidad del proyecto queda avalada también por la rentabilidad del mismo que se deriva del asumible coste en tiempo para llevar a cabo las actividades de puesta en marcha del proyecto de mejoramiento educativo y de seguimiento del mismo. Como ya se comentó, esta rentabilidad se incrementaría en años sucesivos, ya que la sostenibilidad es aún mayor teniendo en cuenta la productividad del proyecto, que se puede valorar en términos de utilización y participación en el mismo de los estudiantes de tercero primaria.

Es relevante ya que en dicho plan se estipulan de manera ordenada todas las actividades a realizar, organiza los recursos, acredita responsables y además presenta un formato donde de forma específica ordena los gastos que se realizaran durante cada una de la actividad.

Tabla No. 14

ACTIVIDADES GENERALES	ACTIVIDADES ESPECIFICAS	ESTRATEGIAS DE SOSTENIBILIDAD	PERIODO DE EJECUCIO N	RECURSOS	RESPONSAB LES
<p>INICIO</p> <p>Lanzamiento y socialización del proyecto con diferentes actores educativos.</p>	<p>Socialización con Coordinador Distrital y Asesor Pedagógico.</p> <p>Socialización con docentes y estudiantes</p> <p>Socialización con padres de familia y autoridades de la comunidad.</p>	<p>Estas actividades se llevarán a cabo a través de visitas a las autoridades educativas, comunitarias y reuniones con padres de familia para la presentación del proyecto,</p> <p>Reuniones con personal docente para socialización del contenido del PME</p> <p>Reunión con padres de familia, y autoridades de la comunidad para dar a conocer el lanzamiento del proyecto de mejoramiento educativo.</p>	<p>Enero 2021</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Computador a • Impresiones • Carta de compromiso • Solicitudes • Invitaciones • Visitas al Coordinador distrital. • Mobiliario • Libro de actas • Plan de actividades del PME • Cronograma de actividades 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyectista • Docentes • Coordinador distrital • Asesor pedagógico • Padres de familia • COCODE • Autoridades de la comunidad
<p>PLANIFICACIÓN</p> <p>Organizar distintas capacitaciones para el desarrollo</p>	<p>Capacitaciones para el desarrollo de estrategias lúdicas en el área de matemáticas en tercero primaria.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Taller a docentes para aprender a utilizar el material 	<p>Programar capacitación a docentes y estudiantes para socializar estrategias lúdicas en el área de matemáticas y evaluar los</p>	<p>Enero - Febrero 2021</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Computador a • Impresora • Internet • Papelógrafo • Hojas de papel bond • Marcadores 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyectista • Docente • Estudiantes

del tema del proyecto.	<p>lúdico de una manera adecuada.</p> <ul style="list-style-type: none"> •Actividades lúdicas para los estudiantes para la continuidad del proyecto de mejoramiento educativo. •Taller sobre el conocimiento de los métodos de matemática activa. 	<p>aprendizajes mediante coevaluación.</p> <p>Realización de capacitación sobre la elaboración de materiales lúdicos con materiales reutilizables y verificar los avances en el rendimiento de los niños mediante hojas de trabajo.</p>	Marzo 2021	<ul style="list-style-type: none"> • Papelógrafo • Hojas de papel bond • Hojas de trabajo • Guías del área de matemáticas • Hojas de papel • Papelógrafo • Marcadores • Tipos de papel (iris, Ariel cover, lustre, entre otros) 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyectista • Director • Docente • Alumnos • Proyectista • Director • Capacitador • Docentes • Alumnos
<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación de actividades 	<p>capacitación con estudiantes sobre materiales lúdicos para practicar operaciones básicas tal como se detalla a continuación:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.El árbol matemático 2. Utilización del dado para operaciones básicas. 3.La memoria numérica 4.La pesca de operaciones básicas 5.La tabla numérica 6.La maleta viajera de la tabla de multiplicar 	<p>Para implementar las estrategias lúdicas se iniciará con materiales sencillos como: cajas de cartón, botellas, pelotitas plásticas entre otros. Seguidamente construir por ejemplo un tan gran para trabajar las operaciones básicas, con materiales de cartón o cartulina.</p>	Febrero 2021	<ul style="list-style-type: none"> • Cartones • Botellas plásticas • Papel iris • Pelotitas • Plan • Cronograma • Resultados • cartulina • Impresión de números • Computadora • Impresora • Impresiones • Madera 	<p>Proyectista</p> <p>Autoridades</p> <p>Educativas</p> <p>Docentes</p> <p>Estudiantes</p> <p>Padres de familia</p>

	<p>Implementación de estrategias lúdicas en el área de matemáticas para practicar la suma y resta tales como:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Los boliches matemáticos 2.Dardos matemáticos 3.Como sumar con bloques 4.La máquina de sumar <p>Presentación de estrategias lúdicas para del área de matemáticas para aprender a sumar, restar y multiplicar</p> <ol style="list-style-type: none"> 7.Bingo matemático 8.Domino matemático 9.Rompecabezas numérico 10. La ruleta numérica 	<ul style="list-style-type: none"> •La ruleta numérica •Los boliches matemáticos •Dardos matemáticos •La máquina de sumar •Como sumar con bloques •El bingo matemático •Utilización del dado como estrategia lúdica •Domino matemático •El árbol matemático •La memoria numérica •La pesca numérica •Rompecabezas numérico •La tabla numérica •La maleta viajera de las tablas 	Abril 2021.	<ul style="list-style-type: none"> • Canicas • Papel chino • Pegamento • Tijera • Botellas plásticas • dados 	
<p>MONITOREO</p> <p>Verificación del cumplimiento de cada de una de las actividades y de cada uno de los recursos utilizados en la ejecución del proyecto.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Informe sobre el cumplimiento y aceptación sobre el lanzamiento del proyecto. • Planificación de la ejecución de cada uno de las capacitaciones. • Resultados de cada una de las actividades realizadas en el salón de clase. 	<ul style="list-style-type: none"> • Verificación por medio de instrumentos de evaluación la aceptación del PME en el establecimiento. • Verificar el plan de actividades y plan de monitoreo sobre el cumplimiento de las actividades propuestas en el desarrollo del PME. • Aplicación de instrumentos de evaluación para verificar el logro de las 	Mayo 2021	<ul style="list-style-type: none"> • Instrumento de evaluación • Hojas de papel • Impresiones • Evaluación • Retroalimentaciones • Cronograma • Plan de actividades 	<p>Proyectista Director Docentes Padres de familia</p> <p>Proyectista Docentes Director</p>

		actividades y competencias propuestas en el PME.		Instrumento de evaluación <ul style="list-style-type: none"> • Plan de mejoramiento • Computadora 	
<p>EVALUACIÓN</p> <p>Revisión de cada una de las actividades realizadas durante el proceso de ejecución del proyecto.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Se realizará un cuestionario a los estudiantes de tercero primaria para evaluar el nivel de asimilación a través de una lista de cotejo y de esa manera calificar el avance en el proceso de enseñanza aprendizaje de las actividades lúdicas impartidas por el docente guía. • Se realizará una evaluación a los docentes participantes a final de todas las actividades para evaluar la asimilación del tema a través de un PNI • Realizar un análisis de resultados del rendimiento escolar del primer y segundo bimestre 2020 para posteriormente hacer una comparación de aprendizaje obtenido de la implantación de actividades lúdicas matemáticas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Para realizar la evaluación de los grupos focales se realizó a través de una guía de preguntas donde se especificara si las estrategias aplicadas son de beneficio en los niñas y niños. • Para evaluar esta entrevista se utilizó la estrategia de una guía de preguntas donde se especificará si se logran las competencias a través de las estrategias lúdicas. • Para la evaluación de esta actividad se realizó mediante un cuadro 		<ul style="list-style-type: none"> • Hojas de papel • Impresiones • Computadora • Hojas de papel • Impresora • Computadora • Instrumentos de evaluación 	<p>Proyectista Docente estudiantes</p> <p>Proyectista Docente Estudiantes</p> <p>Proyectista Coordinador distrital Docente</p>

		donde especificara lo que aprendió, lo que le costó y lo que debe mejorar.		Hojas de papel Impresora Computadora Cronograma Plan del proyecto	
<p>EVALUACIÓN (EN FORMA DESCRIPTIVA) Mencione como se manejaron los recursos) Los recursos utilizados en plan de sostenibilidad fueron ejecutados de forma paralela en donde cada actividad es analizada el costo y seguidamente se realizó un presupuesto para poder tener medido los costos de cada material y de cada actividad, manteniendo el control de no exceder y n o poder ejecutar la actividad propuesta.</p> <p>RECOMEDACIONES PARA EL FORTALECIMIENTO O CONSOLIDACIÓN DEL PLAN DE SOSTENIBILIDAD.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ejecutar de manera ordenada cada actividad propuesta. • No exceder en gastos innecesarios en las actividades. • Verificar que los actores involucrados participen continuamente en las actividades. • Hacer un monitoreo de las actividades. • Cumplir con el cronograma de actividades y planes de ejecución. 					

Fuente: Elaboración Propia. Desarrollo Del Plan De Sostenibilidad

REFERENCIAS

- Anguiano, S. (1999). Las necesidades y la demanda social. Obtenido de KAIROS: <http://www.carlosmanzano.net/articulos/Anguiano.html>
- Ausubel, D. (1986). Psicopedagogía Evolutiva: Un punto de vista cognitivo. Mexico: Trillas.
- Alonzo, E., & Ocegueda, V. (2006). Teoría de la Organización. Mexico.
- Arenales, C. (2012). Guía para realizar la práctica supervisada. Guatemala: PROFASR.
- Baca, G. (2001). Evaluación de Proyectos. Mexico: McGraw-Hill.
- Betancourt, D. (2016). Cómo hacer un árbol de problemas: Ejemplo práctico. Ingenio Empresa. Obtenido de www.ingenioempresa.com/arbol-de-problemas.
- Blanche, R. (1973). La epistemología. Barcelona: OIKOS-TAU.
- Bondarenko, N. (2009). El Concepto de Teorías Interdisciplinarias. Teoría y Didáctica de las Ciencias Sociales, 461.
- Camajá, A. (4 de noviembre de 2019). Antecedentes del Caserío la Democracia. (A. Velasquez, Entrevistador)
- Castro, E. (2013). El significado de Innovación. Madrid: CSIC .

- Castro, F. C. (2013). Manual para el diseño de Proyecto para la gestión educacional. Departamento de Educación. Universidad Bio-Bio Chile. Obtenido de <http://www.ubiobio.cl/miweb/webfile/media/378/MANUAL%20PARA%20EL%20DISE%C3%91O%20DE%20PROYECTOS%20DE%20GESTI%C3%93N%20EDUCACIONAL.compressed.pdf>
- Correa, M. (2008). Fundamentos de la teoría de la información . España.
- DIP-Cáceres. (s.f.). Planificación, Diseño y Formulación de Estrategias de Desarrollo, Diputación de Cáceres, Área de desarrollo local y formación. Obtenido de http://dl.dip-caceres.es/guias/guia_acogida/index.php?pagina=14
- Fancy Castro y Juana Castro. (2013). Manual para el diseño de proyectos para la gestión educacional. Departamento de Educación. Universidad de Bio-Bio Chile. Obtenido de <http://www.ubiobio.cl/miweb/webfile/media/378/MANUAL%20PARA%20EL%20DISE%C3%91O%20DE%20PROYECTOS%20DE%20GESTI%C3%93N%20EDUCACIONAL.compressed.pdf>
- Feandalucia. (2009). LA IMPORTANCIA DEL CONTEXTO EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE. Revista digital para profesionales de la enseñanza, No.05 noviembre 2009, Federación de enseñanza de CCOO de Andalucía ISSN: 1989-4023. Obtenido de <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd6448.pdf>.
- Gómez, M. (1995). Matemática Emocional: Los efectos en el aprendizaje matemático. España: Narcea S.A.

- González, J., Villaroel, M., Viveros F. (2017). Funcion de Priorización para tomar decisiones a partir de diagnosticos cuantitativos. Obtenido de Propuesta Ciencia, Docencia y Tecnología : <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=14553608007>
- Grajeda, B. (2008). Orientaciones prácticas para realizar practica profesional supervisada. Guatemala: PROFASR.
- Grajeda, M. (2017). Literatura Guatemalteca. Obtenido de <https://goo.gl/8nH1Pt>
- Grant, A. (2012). Paper. An integrated model of goal-focused coaching: Anevidence-based framework for teaching and practice. Obtenido de Internacional Coaching Psychology Review. Vol. 7. No. 2.: [https://www.academia.edu/18048251/An integrated model of goal-focused coachine](https://www.academia.edu/18048251/An_integrated_model_of_goal-focused_coachine).
- Gutmann, A. (2001). La Educación Democrática: Una Teoría Política de la Educación. Barcelona: Paidós.
- López, J. N. (1989). Bases de la Política Fiscal y Derecho .
- Mijangos, J. (2013). Fortalecimiento de capacidades intitucionales y comunitarias en la gestión de riesgo en I municipio de Guanagazapa, Escuintla, Guatemala, Universidad Rafael Landivar Guatemala, informe de PPS. Obtenido de <https://es.calameo.com/books/0060065291ea960de02de>
- MINEDUC. (2013). Sistema Nacional de Indicadores Educativos Dirección de Planificación Eduativa -DIPLAN - Subdirección de Análisis Estadístico Ministerio de Educación de Guatemala. Obtenido de <http://estadistica.mineduc.gob.gt/PDF/SNIE/SNIE-GUATEMALA.pdf>
- OBS. (2014). Business Schol. Etapas de un proyecto. OPM E-Book. Obtenido de <https://www.obs-edu.com/int/blog-project-management/etapas-de-un-proyecto/conoces-cuales-son-las-etapas-de-un-proyecto>

- OBS. (2014). Business School. Obtenido de Cómo calculo el presupuesto sin equivocarme en:: <https://www.obs-edu.com/int/blog-projectmanagement/areas-de-conocimiento-pmbok-2/como-calculo-elpresupuesto-de-mi-proyecto-si-equivocarme>.
- OBS. (2015). Business School. Modelos de Presupuesto de Proyectos y como elaborarlos. . Obtenido de Blog Project Manager: <https://www.obs-edu.com/int/blog-project-management/herramientas-esenciales-de-un-project-manager/modelos-de-presupuesto-de-proyectos-como-elaborarlos>.
- OBS. (s.f.). Business School. Obtenido de Cómo calculo el presupuesto sin equivocarme en:: <https://www.obs-edu.com/int/blog-projectmanagement/areas-de-conocimiento-pmbok-2/como-calculo-el-presupuesto-de-mi-proyecto-sin-equivocarme>
- PADEP/. (2019). Los Proyectos de Mejoramiento Educativo, Documento Guía del curso Los Proyectos de Mejoramiento Educativo, segunda parte Licenciatura PADEP/D, EFPEM-USAC, Guatemala:USAC.
- Pineda, A. (2016). Diseño de proyectos educativos mediados por TIC: un marco de referencia opción, vol. 32, núm. 10, pp. 479-499 Universidad del Zulia Maracaibo, Venezuela. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/310/31048901026.pdf>
- philip, F. (1997). Desarrollo Humano. México: Prentice Hall.
- Philippe, R. (s.f.). Análisis de los Actores Capítulo 15. Obtenido de https://www.eawag.ch/fileadmin/Domain1/Abteilungen/sandec/publikationen/EWM/FSM_Libro_high_res/manejo_fsm_cap15.pdf

- Ramos, L. (2018). La técnica DAFO como herramienta de reflexión docente. Obtenido de <http://revistaventanaabierta.es/la-tecnica-dafo-herramienta-reflexion-docente/>
- Retamazo, M. (2009). Las demandas Sociales y el Estudio de los Movimiento9s Sociales, Cita Moebio 35:110-127. Obtenido de www.moebio.uchile.cl/35/retamazo.html
- Rodríguez, D. (2010). Priorización y selección de problemas. Obtenido de <https://es.scribd.com/document/32184509/Priorizacion-y-Seleccion-de-Problemas>
- Rojas, F. (2016). Estrategias Lúdicas para la Enseñanza de la Matemática en Estudiantes que inician estudios superiores. Venezuela: Scielo.
- Roldan, J. (2012). Estrategias didácticas. Obtenido de <http://www.slideshare.net/diplomadoluz2010/estrategias-didacticas-485430>
- Rosende, C. (2010). Guía para elaboración de proyectos. Administración de la Comunidad Autónoma del País Vasco, 28.
- Salgado, J. (2007). Análisis Situacional. Quito: Kotler.
- Stassen Berger, K. (2007). Psicología del desarrollo infancia y adolescencia . Madrid, España: Medicapanamericana S.A.
- Sabaj O. Y Landea D. (2012). Descripción de las formas de justificación de los objetivos en artículos de investigación en español. Obtenido de redalyc.org
- Salas, M. (2008). El uso de la azar en la clase de expresión escrita. Obtenido de (http://www.ogigia.es/OGIGIA4_files/OGIGIA4_Salas.pdf)

- Sanchez J, Y Morales M. (2009). Planeación Estratégica. Obtenido de Breve Revisión Teórica, Planeación y Evaluación Educativa:
<http://132.248.9.34/hevila/Planeacionyevaluacioneducativa/2009/vol16/no>
- SINNAPS. (2019). Blog de Gestión de proyectos. Pasos para hacer un plan de actividades. Obtenido de En:<https://www.sinnaps.com/blog-gestion-proyectos->
- Torres, C. (Julio de 2011). Teoría General de La Administración . Mexico.
- UNAD. (s.f.). Líneas de acción. Obtenido de Universidad Nacional y Abierta a Distancia: <https://vider.unad.edu.co/index.php/vider-lineas-de-accion>.
- Ureta F, Zavala N. (2014). Factores que inciden en el aprendizaje de las escuelas primarias. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/276411658_factores_que_inciden_en_el_aprendizaje_escuelas_primarias_apoyadas_por_plan_guatemala
- Valencia H. Torres V. Ospina P. (2004). Introducción al Desarrollo Local Sustentable. Quito: IEE, Instituto de Estudios Ecuatorianos Consorcio.
- Zapata, B. (2004). Innovación Política y cultural de acomodación en España. Madrid: Cidob.
- UNESCO. (2004). La Educación en Guatemala. Obtenido de El Desarrollo de la Educación en el siglo XXI:

ANEXO**LISTA DE COTEJO****LANZAMIENTO DEL PROYECTO DE MEJORAMIENTO EDUCATIVO****FEBRERO 2020**

#	INDICADORES	SI	NO
01	La actividad inicio en la hora esperada		
02	Los actores involucrados hicieron presencia		
03	El contenido en la presentación del proyecto a desarrollar fue clara y concisa		
04	Los presentes participaron en las actividades		
05	El docente mostro motivación en su presentación		
06	La actividad de lanzamiento finalizo en el tiempo indicado		

F_____

Profa. Angela Griselda Velásquez Aguilar

LISTA DE COTEJO
CAPACITACIÓN NO. 1 DEL PROYECTO DE MEJORAMIENTO EDUCATIVO
FEBRERO 2020

#	INDICADORES	SI	NO
01	La actividad inicio en la hora esperada		
02	Los docentes y estudiantes hicieron presencia		
03	El contenido en la presentación del proyecto a desarrollar fue clara y concisa		
04	Los presentes participaron en las actividades		
05	El docente mostro motivación en su presentación		

F_____

Profa. Angela Griselda Velásquez Aguilar

LISTA DE COTEJO

ACTIVIDAD NO. 2 DEL PROYECTO DE MEJORAMIENTO EDUCATIVO

FEBRERO 2020

#	INDICADORES	SI	NO
01	El poster se envió a los actores involucrados por los medios de comunicación existentes en la comunidad		
02	La comunidad educativa recibió el poster por los medios existentes		
03	Las actividades contenidas en el poster se describieron de manera clara y concisa		
04	Los estudiantes comprendieron cada una de las actividades descritas en el poster		
05	Las actividades propuestas son adecuadas al área de matemática.		

F_____

Profa. Angela Griselda Velásquez Aguilar

LISTA DE COTEJO
ACTIVIDAD NO. 3 DEL PROYECTO DE MEJORAMIENTO EDUCATIVO
FEBRERO 2020

#	INDICADORES	SI	NO
01	El trifoliar se envió a los actores involucrados por los medios de comunicación existentes en la comunidad		
02	La comunidad educativa recibió el trifoliar por los medios existentes		
03	Las actividades contenidas en el trifoliar se describieron de manera clara y concisa		
04	Los estudiantes comprendieron cada una de las actividades descritas en el trifoliar		
05	Las actividades propuestas son adecuadas al área de matemática.		

F _____

Profa. Angela Griselda Velásquez Aguilar