



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

Juegos didácticos para fomentar la convivencia pacífica en clase.

Kilder Daniel Pérez Ramos

Asesora

Licda. Marta Julia Ovando Salguero

Izabal, Noviembre 2020



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

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

Juegos didácticos para fomentar la convivencia pacífica en clase.

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

Kilder Daniel Pérez Ramos

Previo a conferírsele el grado académico de:

Licenciado en Educación Primaria intercultural
con énfasis en la educación Bilingüe.

Izabal, Noviembre 2020

AUTORIDADES GENERALES

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

CONSEJO DIRECTIVO

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

TRIBUNAL EXAMINADOR

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



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



APROBACIÓN DEL INFORME FINAL

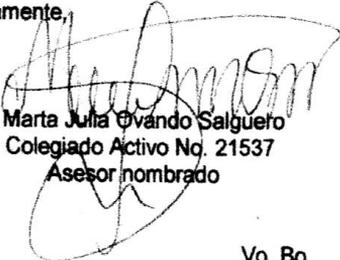
Morales, Izabal, 30 de junio 2020

Licenciado
Alvaro Marcelo Lara Miranda
Secretario Académico
EFPEM-USAC

Atentamente tengo a bien informarle lo siguiente:

En mi calidad de Asesor del trabajo de graduación denominado: **Juegos Didácticos para Fomentar la Convivencia Pacífica en Clase, Aldea Picuatz del municipio de Morales, departamento de Izabal**, correspondiente a el estudiante: **Kilder Daniel Pérez Ramos**, carné: 201227432, CUI: 1884 08274 1804, de la carrera: **Licenciatura en Educación Primaria Intercultural con Énfasis en Educación Bilingüe**, manifiesto que he acompañado el proceso de elaboración del trabajo presentado y en la revisión realizada al informe final, se evidencia que dicho trabajo cumple con los requerimientos establecidos por la EFPEM para este tipo de trabajos, por lo que considero **APROBADO** el trabajo y solicito sea aceptado para continuar con el proceso para su graduación.

Atentamente,


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

Vo. Bo.


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

c.c. Archivo



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala



PROGRAMA ACADÉMICO DE
DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE



Dictamen de aprobación de Ejecución SA-2020 No. 01_2047

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

CONSIDERANDO

Que el Proyecto de Mejoramiento Educativo denominado: *Juegos Didácticos Para Fomentar La Convivencia Pacífica En Clase.*

Realizado por el (la) estudiante: *Pérez Ramos Kilder Daniel*

Con Registro académico No. *201227432*

Con CUI: *1884082741804*

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

54_81_201227432_01_2047



Dictamen de aprobación de Impresión SA-2020 No. 01_2047

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

CONSIDERANDO

Que el Proyecto de Mejoramiento Educativo denominado: *Juegos Didácticos Para Fomentar La Convivencia Pacífica En Clase.*

Realizado por el (la) estudiante: *Pérez Ramos Kilder Daniel*

Con Registro académico No. 201227432 Con CUI: 1884082741804

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

¡ID Y ENSEÑAD A TODOS!

Lic. Alvaro Marcelo Lara Miranda
Secretario Académico
EFPEM-USAC

54_81_201227432_01_2047

DEDICATORIA

- A Dios:** Por permitirme llegar a este momento tan especial de dicha así poder lograr el sueño más anhelado porque esto es gracias a él y principalmente por darme una familia maravillosa.
- A mis padres:** Caín Pérez Paiz y Amalia Elizabeth Ramos Herrera de Pérez, por sus esfuerzos y sabias enseñanzas que me han llevado hoy a compartir las mismas con fe y alegría por un mejor futuro.
- A mis hermanos:** Heesler Cain Pérez Ramos y Jeyson Sleyter Pérez Ramos por su apoyo a mi labor docente.
- A mi sobrino:** Heesler Esteban Pérez Osorio y Heesler Mateo Pérez Osorio, por ser el motor de lucha importante en nuestra familia
- A los catedráticos:** Por su paciencia, entrega, sacrificio y dedicar su esfuerzo por trabajar con un grupo de docentes más, a quienes ellos le han brindado todo sus conocimientos para el buen desempeño del programa.
- A mis compañeros:** Por su esfuerzo en superarse y continuar en el programa lo que nos hace sentirnos fuertes para seguir adelante.
- A la USAC
y a la EFPEM:** Por darme la oportunidad de prepararme académicamente
- A mis amigos:** Gracias por su amistad.

AGRADECIMIENTOS

A Licda. Marta Julia Ovando Salguero: Asesora Pedagógica de mi proyecto, por su tiempo dedicado a la revisión de mi informe, por sus palabras de aliento para continuar mi preparación académica.

A mis catedráticos: Lic. Juan Alberto Calderón Díaz: Catedrático innovador que estuvo a la vanguardia en la tecnología y siempre me apoyo dándome ánimo para llegar hasta el final de la meta. Lic. Orvin Rodimir Galvez Monroy: Catedrático que estuvo presente desde inicio de la carrera de licenciatura, dedicando tiempo en cada curso.

A mi prima: Norma Aracely Pérez Castellón, por su amistad y cariño, brindándome siempre su apoyo en cualquier momento.

A mi cuñada: Sulmy Analy Osorio Acevedo, por brindarme su apoyo.

A mis amigos: Ing. Byron Gerardo Páez González y Antony Alexander Hernández Carcache, quienes siempre me apoyaron y me dieron palabras de aliento para poder llegar al fin de mi carrera.

A mis compañeras de promoción: Por compartir conmigo cada jornada de estudios, por sus alegrías y tristezas, por cada actividad que realizamos juntos y que nos han dejado un aprendizaje en nuestra vida.

A la Universidad de San Carlos de Guatemala: Alma máter, por darme el conocimiento necesario para desarrollarme como profesional, yendo más allá de las fronteras humanas y no así del conocimiento.

A la EFPEM: Por bríndame los conocimientos necesarios para mi desarrollo profesional.

RESUMEN

En la Escuela Oficial Rural Mixta de Aldea Picuat, Morales, Izabal, se llevó a cabo un Proyecto de Mejoramiento Educativo, como parte de la carrera de Licenciatura en Educación Primaria Intercultural con énfasis en Educación Bilingüe, del Programa Académico de Desarrollo Profesional Docente, PADEP/D, de la Universidad de San Carlos de Guatemala, con el aval de la Escuela de Formación de Profesores de Enseñanza Media, EFPEM. Haciendo un análisis de la institución educativa, se evidenciaron debilidades en algunas áreas en cuanto a la educación de los niños, una de las que más sobresalió fue la falta de Juegos didácticos para fomentar la convivencia pacífica en clases, en el actuar de los estudiantes, no sólo dentro sino también fuera del aula, en sus actividades cotidianas. Por ello, en base a esta debilidad, se empezó a planificar un proyecto, para lograr fortalecer este aspecto tan necesario en todo ser humano, se acordó realizar una “Guía de actividades de juegos didácticos para el segundo ciclo de educación primaria”. Se tomó el segundo ciclo, porque sabemos que en estas etapas es donde se deben fortalecer en el niño en valores que son fundamentales y esenciales en el beneficio para el resto de su vida. Se trabajó conjuntamente con los padres de familias y docentes, se logró concluir el proyecto con resultados satisfactorios.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I PLAN DEL PROYECTO DE MEJORAMIENTO EDUCATIVO	3
1.1 MARCO ORGANIZACIONAL	3
1.2 ANÁLISIS SITUACIONAL	54
1.3 ANÁLISIS ESTRATÉGICO	61
1.4 DISEÑO DEL PROYECTO	72
CAPÍTULO II FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	88
2.1 MARCO ORGANIZACIONAL	88
2.2 ANÁLISIS SITUACIONAL	113
2.3 ANÁLISIS ESTRATÉGICO	123
CAPÍTULO III PRESENTACIÓN DE RESULTADOS	150
3.1 TÍTULO DEL PROYECTO:	150
3.2 DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO DE MEJORAMIENTO EDUCATIVO:	150
3.3 CONCEPTO DEL PROYECTO DE MEJORAMIENTO EDUCATIVO:	152
3.4 OBJETIVOS	153
3.5 JUSTIFICACIÓN:	154
3.6 DISTANCIA ENTRE EL DISEÑO PROYECTADO Y EL EMERGENTE	156
3.7 PLAN DE ACTIVIDADES	158
CAPÍTULO IV ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS	166
CONCLUSIONES	168
PLAN DE SOSTENIBILIDAD	169
REFERENCIAS	171
ANEXOS	174

ÍNDICE DE TABLA

Tabla 1 Población por Rango y Edad.	6
Tabla 2 Índice de Desarrollo Humano por Municipio	6
Tabla 3 Cantidad de Alumnos Matriculados en la E.O.R.M. Picuat.	7
Tabla 4 Distribución de Cantidad de Alumnos por Grado. E.O.R.M. Picuat	8
Tabla 5 Cantidad de Docentes y su distribución por grados.	9
Tabla 6 Relación de Alumno – Docente.	10
Tabla 7 Asistencia de los Alumnos en un día aleatorio.	11
Tabla 8 Porcentaje de cumplimientos de días de Clases	12
Tabla 9 Idioma Utilizado como medio de Enseñanza	13
Tabla 10 Disponibilidad de textos y Materiales 2015.....	13
Tabla 11 Disponibilidad de textos y Materiales 2016.....	14
Tabla 12 Disponibilidad de textos y Materiales 2017.....	14
Tabla 13 Disponibilidad de textos y Materiales 2018.....	15
Tabla 14 Disponibilidad de textos y Materiales 2019.....	16
Tabla 15 Organización de Padres de Familia	17
Tabla 16 Escolaridad Oportuna	17
Tabla 17 Escolarización por edades simples.....	18
Tabla 18 Proporción de los alumnos de siete años inscritos en primaria	18
Tabla 19 Sobre edad.....	19
Tabla 20 Tasa de Promoción Anual.....	20
Tabla 21 Fracaso escolar	21
Tabla 22 Conservación de la matrícula.	22
Tabla 23 Finalización de nivel.....	23
Tabla 24 Repitencia por grado.....	24
Tabla 25 Deserción por grado.....	25
Tabla 26 Resultados de Lectura de Primer Grado.....	26
Tabla 27 Resultados de Matemáticas de Primer Grado.....	26
Tabla 28 Resultados de Lectura de Tercer Grado	26
Tabla 29 Resultados de Matemáticas:.....	27
Tabla 30 Resultados de Lectura de Sexto	27
Tabla 31 Resultados de Matemáticas de Sexto	27
Tabla 32 Resultados SERCE de Lectura	28
Tabla 33 Resultados SERCE de Matemáticas	28
Tabla 34 Cantidad de Estudiantes inscritos	33
Tabla 35 Priorización del Problema	55
Tabla 36 Fase Inicial	78
Tabla 37 Fase de Planificación.....	80
Tabla 38 Fase de Ejecución.....	81
Tabla 39 Cronograma de Actividades.....	83

Tabla 40 Fase de Monitoreo	84
Tabla 41 Fase de Monitoreo y Evaluación	85
Tabla 42 Presupuesto	86
Tabla 43 Recurso Humano.....	86
Tabla 44 Recurso Institucional.....	87
Tabla 45 Resumen de los Tres Rubros	87
Tabla 46 Propuesta de Sostenibilidad	169

ÍNDICE DE ILUSTRACIÓN

Ilustración 1 Grabación del Video de Divulgación.....	157
Ilustración 2 Explicación de Juegos	157
Ilustración 3 Solicitud de permiso a la Supervisora Educativa, Distrito 18-04-015.....	158
Ilustración 4 Solicitud de Permiso a la Supervisora Educativa, Distrito 18-04-015	158
Ilustración 5 Reunión de Padres de Familia para dar a conocer el Proyecto.....	159
Ilustración 6 Presentación del Proyecto a los compañeros de la Escuela.....	159
Ilustración 7 Acta de Inicio del Proyecto.....	159
Ilustración 8 Libro de Estrategias para el aula.....	160
Ilustración 9 Libro de Juegos	160
Ilustración 10 Niños Fomentando la convivencia	161
Ilustración 11 Profesor Capacitándose en Juegos.....	161
Ilustración 12 Niños jugando en equipo.....	161
Ilustración 13 Profesor y estudiantes trabajando en equipo	161
Ilustración 14 Cartel de valores	163
Ilustración 15 Fomentando valores	163
Ilustración 16 Estudiantes Jugando en equipo	163
Ilustración 17 Estudiantes trabajando en equipo.....	163
Ilustración 18 Niños refaccionando juntos.....	164
Ilustración 19 Niños Jugando en el patio.....	164
Ilustración 20 Acta de Cierre del Proyecto	165

INTRODUCCIÓN

La carrera de Licenciatura de Educación Primaria con Énfasis en Educación Bilingüe tiene como requisito para graduarse, el desarrollar un trabajo de graduación denominado Proyecto de Mejoramiento Educativo.

Esta opción de graduación tiene mucho sentido, pues le permite al maestro estudiante devolverle al entorno educativo que lo apoyó para graduarse, un granito de arena para mejorar la educación de nuestra comunidad y por ende la de nuestro país.

Para desarrollar el Proyecto de Mejoramiento Educativo se decidió realizarlo donde laboro actualmente como Profesor de Educación primaria en la Escuela Oficial Rural Mixta de Aldea Picuat de la cabecera municipal del Municipio de Morales, del Departamento de Izabal.

La escuela está ubicada a 22 kilómetros de la cabecera municipal, dichas instalaciones del centro educativo son grandes y amplias, tiene nivel pre-primaria el cual es atendido por dos maestras de preprimaria y en el nivel de primaria cuenta con todos los grados, en total laboramos 7 maestros de primaria y la directora de la escuela esta liberada.

La municipalidad de Morales tanto la administración pasada como la nueva administración Municipal ha realizado acercamientos para apoyar la gestión educativa, entre ellas se puede mencionar que han proporcionado a los estudiantes bolsas de útiles escolares, donación de escritorios, así mismo remozamiento de todo el techo de la escuela, también ha proporcionado flores para la jardinería del centro educativo.

Pero revisar los indicadores educativos se encuentra que hay un porcentaje de estudiantes con sobre edad en los grados del segundo ciclo de educación primaria, especialmente en sexto, esto a consecuencia de la falta de interés de

algunos padres de familia que no le brindan la atención adecuada a sus hijos y no tiene control sobre ellos, muchos de estos estudiantes, salen de noche, algunos tienen amistades negativas y es la consecuencia de que en la escuela reflejen mala conducta.

Producto de las vinculaciones estratégicas realizadas se decide partir de la primera línea de acción estratégica: Elaboración de una guía de valores para sexto primaria con la participación de la comunidad educativa y apoyo de iglesias.

Por lo anterior se decide que el PME a diseñar va a combinar algunos proyectos identificados, como generar conciencia sobre las actitudes que los estudiantes poseen, y no solo los de sexto también está dirigido para los del segundo ciclo, así con la ayuda de iglesias, Policía nacional Civil, el gobierno escolar, maestros del segundo ciclo, la dirección de la escuela se podrá gestionar actividades que sea beneficio para los estudiantes: tales como. Charlas, juego, proyección de videos, festivales periódicos murales etc.

Con el proyecto se pretende que los indicadores educativos especialmente el porcentaje de estudiantes con sobre edad en los grados del segundo ciclo de educación primaria, se logre minimizar.

Entonces se desarrolló un plan de actividades en el que se involucró al Gobierno Escolar de la escuela, y a los padres de familia, a los docentes del segundo ciclo, la dirección de la escuela las iglesias, para poder desarrollar las actividades que se incluyeron como son los juegos didácticos y las charlas y así al final de cada bimestre ir evaluando el comportamiento de dichos estudiantes y reforzar más los valores que sean necesarios.

CAPÍTULO I PLAN DEL PROYECTO DE MEJORAMIENTO EDUCATIVO

1.1 MARCO ORGANIZACIONAL

1.1.1 Diagnóstico de la Institución.

La Escuela Oficial Rural Mixta, de aldea Picuat, Morales Izabal, se encuentra ubicada a 22 kilómetros de la cabecera municipal, pertenece al sector Oficial (Publico), en el área rural cubriendo la modalidad monolingüe en un plan diario (regular) en la jornada matutina, topo mixto, en categoría pura, ciclo anual, la escuela cuenta con Organización de padres de Familia (OPF) de la misma localidad, también cuenta con Gobierno escolar integrado por los mismos alumnos matriculados en la escuela.

A. Misión – Visión

a) Visión

Ser un centro educativo que forme niños y niñas con valores y aptitudes que les ayuden a desarrollarse dentro de la sociedad guatemalteca, impartiendo una Educación de Calidad, Participativa y formativa, fomentando una Cultura de Paz.

b) Misión

Somos un centro educativo que imparte una educación de calidad, desarrollando en los niños y niñas aptitudes y actitudes para el desenvolvimiento del ser humano, siendo una escuela que reúne las condiciones adecuadas donde docentes y educandos estén en un ambiente seguro y agradable para que el proceso enseñanza aprendizaje se realice de la mejor forma posible fomentando desde ya en los alumnos el espíritu de colaboración y gestión para el desarrollo de su comunidad.

Estrategias de Abordaje:

En el establecimiento educativo no contamos con estrategias de abordaje

B) Modelos Educativos:

El Modelo Conceptual de Calidad Educativa del MINEDUC. Noviembre, 2006, utiliza como fundamento básico el marco propuesto por UNESCO: 2005, de acuerdo con el cual, la calidad de la educación:

- ✓ Soporta un enfoque basado en derechos. Siendo la educación un derecho humano, debe soportar todos los derechos humanos.
- ✓ Se basa en los cuatro pilares de “Educación para todos”: aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a convivir, aprender a ser” (Delors, 1996)
- ✓ Visualiza al estudiante como un individuo, miembro de una familia, miembro de una comunidad y ciudadano global y por tanto educa para desarrollar individuos competentes en los cuatro roles.
- ✓ Promueve y desarrolla los ideales para un mundo sostenible: un mundo que es justo, con equidad y paz, en el cual los individuos cuidan de su medio ambiente para contribuir a alcanzar una equidad intergeneracional.
- ✓ Toma en consideración los contextos sociales, económicos y de entorno de un lugar particular y da forma al curriculum para reflejar estas condiciones únicas. La educación de calidad guarda relevancia local y culturalmente apropiada.

- ✓ Se informa en el pasado (por ejemplo, conocimiento y tradiciones indígenas), es relevante para el presente y prepara al individuo para el futuro.

- ✓ Construye conocimientos, destrezas para la vida, perspectivas, actitudes y valores. Provee las herramientas para transformar las sociedades actuales en sociedades auto-sostenible.

- ✓ Es medible.

C) Programas que actualmente está desarrollando:

Yo decido, leamos juntos, Lavado de manos, alimentación escolar, gratuidad, 5to. Programa.

D) Proyectos desarrollados, en desarrollo o por desarrollar:

a) Proyectos Desarrollados:

Jardinización de la escuela, remozamiento de la escuela vieja, construcción de la cocina, construcción de un escenario.

b) Proyectos en Desarrollo:

Reciclaje, Higiene bucal, Rutas de evacuación, momentos cívicos.

c) Proyectos por Desarrollar:

Proyecto de Mejoramiento Educativo.

1.1.2 Indicadores

A) Indicadores de Contexto

a) Población por Rango de Edades

Tabla 1 Población por Rango y Edad.

Edad	Hombres	Mujeres
70-74	831	734
65-69	1111	1088
60-64	1303	1332
55-59	1496	1739
50-54	1793	1917
45-49	2019	2366
40-44	2548	2736
35-39	2768	3260
30-34	3199	3598
25-29	3935	4330
20-24	5059	5189
15-19	5829	5876
10-14	5251	5160
5-9	5536	5391
0-4	5202	5225

Fuente: <https://www.censopoblacion.gt/censo2018/poblacion.php#>.

b) Índice de Desarrollo Humano del municipio o departamento

Tabla 2 Índice de Desarrollo Humano por Municipio

Departamento	IDH salud		IDH educación		IDH ingresos	
	2006	2014	2006	2014	2006	2014
Izabal	0.353	0.378	0.375	0.454	0.725	0.649

Fuente: INE Guatemala

B) Indicadores de Recursos:

a) Cantidad de Alumnos Matriculados.

Tabla 3 Cantidad de Alumnos Matriculados en la E.O.R.M. Picuat.

Grado	2015			2016			2017			2018			2019		
	Total	Hombres	Mujeres												
Total	143	83	60	142	82	60	158	89	69	169	98	71	168	95	73
Grado 1	40	23	17	37	25	12	49	29	20	41	24	17	46	29	17
Grado 2	30	15	15	26	10	16	24	14	10	34	17	17	31	16	15
Grado 3	27	22	5	23	15	8	23	7	16	25	16	9	26	14	12
Grado 4	15	5	10	28	22	6	26	18	8	24	6	18	19	14	5
Grado 5	16	10	6	11	1	10	25	20	5	22	17	5	23	5	18
Grado 6	15	8	7	17	9	8	11	1	10	23	18	5	23	17	6

Fuente: Ficha Escolar, E.O.R.M. Picuat

b) Distribución de la cantidad de alumnos por grado:

Tabla 4 Distribución de Cantidad de Alumnos por Grado. E.O.R.M. Picuat

Grado	2019
	Total
Total	168
Primero	46
Segundo	31
Tercero	26
Cuarto	19
Quinto	23
Sexto	23

Fuente: Libro de Libro de Inscripciones E.O.R.M Picuat

c) Cantidad de Docentes y Distribución por grado 2019

Tabla 5 Cantidad de Docentes y su distribución por grados.

No	Grado	Nombre del Docente
1	Primero A	Rosa Liria Ramos González
2	Primero B	Jennifer Gissella Galindo Martínez
3	Segundo	José Alberto Gonzales Illescas
4	Tercero	Corina Vásquez Méndez
5	Cuarto	Juana Ortencia García Duarte
6	Quinto	Damaris Roxana Rossel
7	Sexto	Kilder Daniel Pérez Ramos
8	Dirección	Claudia Julizza Folgar Castillo

Fuente: Libro de Actas No.4 E.O.R.M. Picuat

- d) Relación alumno/docente Indicador que mide la relación entre el número de alumnos matriculados en un nivel o ciclo educativo y el número total de docentes asignado a dicho nivel o ciclo en el sector público.

Tabla 6 Relación de Alumno – Docente.

Grado	2018	2019
	Total	Total
Total	168	168
Primero	46	24
Segundo	31	24
Tercero	26	24
Cuarto	19	24
Quinto	23	24
Sexto	23	24

Fuente: Libro de Inscripciones E.O.R.M. Picuat

C) Indicadores de proceso:

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

Tabla 7 Asistencia de los Alumnos en un día aleatorio.

No	Grado	Inscritos	Asistentes
1	Primero A	22	18
2	Primero B	24	20
3	Segundo	31	26
4	Tercero	26	19
5	Cuarto	19	17
6	Quinto	23	23
7	Sexto	23	23

Fuente: Cuaderno de Asistencia de Docentes E.O.R.M. Picuat

- b) Porcentaje de cumplimiento de días de clase. Índice que mide el número de días en los que los alumnos reciben clase, del total de días hábiles en el año según el ciclo escolar establecido por ley.

Tabla 8 Porcentaje de cumplimientos de días de Clases

Días efectivos de Clases					
No	2015	2016	2017	2018	2019
1	180 Días	200 Días	187 Días	202 Días	198 días

Fuente: Libro de Asistencia, E.O.R.M. Picuat.

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

Tabla 9 Idioma Utilizado como medio de Enseñanza

Escuela Oficial Rural Mixta, Aldea Picuat, Morales Izabal.	
Idioma	Porcentaje
Idioma Castellano (Espalo)	100%

Fuente: Registro de la Modalidad de la Escuela. (SIRE)

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

Biblioteca (caja café libros para primaria) 123 libros

Tabla 10 Disponibilidad de textos y Materiales 2015

2015			
No	Grado	Libros	Total
1	Primero	En el año 2015 la escuela no recibió libros de ningún grado de primaria.	
2	Segundo		
3	Tercero		
4	Cuarto		
5	Quinto		
6	Sexto		

Fuente Inventario de Libros de la E.O.R.M. Picuat

Tabla 11 Disponibilidad de textos y Materiales 2016

2016				
Grado	Libros	Total	Libros	Total
Primero	Textos de matemática	37	Texto de comunicación y Lenguaje	37
Segundo				
Tercero				
Cuarto				
Quinto				
Sexto				

Fuente Inventario de Libros de la E.O.R.M. Picuat

Tabla 12 Disponibilidad de textos y Materiales 2017

2017								
Grado	Libro	Total	Libro	Libro	Total	Total	Libros	Total
Primero	Texto de comunicación y Lenguaje	38	Medio social y Natural			38	Textos de matemática	38
Segundo	Texto de comunicación y Lenguaje	29	Medio social y Natural			29	Textos de matemática	29
Tercero	Texto de comunicación y Lenguaje	27	Medio social y Natural			27	Textos de matemática	27
Cuarto	Texto de comunicación y Lenguaje	15	Ciencias naturales y tecnología	Ciencias sociales y Formación ciudadana	15	15	Textos de matemática	15
Quinto								
Sexto								

Fuente Inventario de Libros de la E.O.R.M. Picuat

Tabla 13 Disponibilidad de textos y Materiales 2018

2018				
Grado	Libro	Total	Libros	Total
Primero	Texto de comunicación y Lenguaje	41	Textos de matemática	41
Segundo				
Tercero				
Cuarto				
Quinto				
Sexto				

Fuente Inventario de Libros de la E.O.R.M. Picuat

Tabla 14 Disponibilidad de textos y Materiales 2019

2019				
Grado	Libro	Total	Libros	Total
Primero	Mi libro de Lecturas	41	Textos de matemática	41
	Leo y escribo Paso 1	40		
	Leo y escribo Paso 2	41		
Segundo			Textos de matemática	32
Tercero				
Cuarto				
Quinto				
Sexto				

Fuente Inventario de Libros de la E.O.R.M. Picuat

- e) Organización de los padres de familia. Indicador que mide la cantidad de organizaciones de padres de familia, y los tipos de organizaciones de padres dentro de las escuelas.

Tabla 15 Organización de Padres de Familia.

Organización de Padres de Familia. (OPF)		
No	Nombre	Cargo
1	Iris Castro	Presidenta
2	Mariela Pérez	Tesorera
3	Verónica Alarcón	Secretaria
4	Mirna Nufio	Vocal I
5	Blanca Pérez	Vocal II

Fuente Libros de la E.O.R.M. Picuat

D) Indicadores de resultados de escolarización eficiencia interna de proceso de los últimos 5 años.

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

Tabla 16 Escolaridad Oportuna

No	2015		2016		2017		2018		2019	
	Total	Escolaridad Oportuna								
	143	127	142	138	158	148	169	161	168	160

Fuente: Cuadros PRIM. E.O.R.M.

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

Tabla 17 Escolarización por edades simples

No	2015		2016		2017		2018		2019	
	Total	Escolarid ad por edades simples								
	40	28	37	30	49	40	41	36	46	38

Fuente: Cuadros PRIM. E.O.R.M.

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

Tabla 18 Proporción de los alumnos de siete años inscritos en primaria

No	2015		2016		2017		2018		2019	
	Total	Alumnos de 7 años								
	40	28	37	30	49	40	41	36	46	38

Fuente: Censo Comunitario Aldea Picuat.

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

Tabla 19 Sobre edad.

No	2015		2016		2017		2018		2019	
	Total	sobre edad								
	143	5	142	5	158	5	169	4	168	3

Fuente: Libro de Inscripciones, E.O.R.M. Picuat

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

Tabla 20 Tasa de Promoción Anual

Grado	2015			2016			2017			2018			2019	
	Total	Hombres	Mujeres	Total	Hombres									
Total	104	58	46	107	61	46	130	70	60	140	82	58		
Grado 1	19	8	11	20	13	7	32	17	15	27	14	13		
Grado 2	21	12	9	19	6	13	23	14	9	24	14	10		
Grado 3	23	19	4	20	14	6	20	4	16	20	14	6		
Grado 4	10	1	9	23	18	5	20	15	5	24	6	18		
Grado 5	16	10	6	10	1	9	23	18	5	23	17	6		
Grado 6	15	8	7	15	9	6	12	2	10	22	17	5		

Fuente: file:///C:/Users/Usuario/Documents/Tesis/screenshot-estadistica-mineduc-gob-gt-fichaescolar-2019-07-16-17_52_51.pdf

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

Tabla 21 Fracaso escolar

Grado	2015			2016			2017			2018			2019		
	Total	Hombres	Mujeres	Total	Hombres	Mujeres	Total	Hombres	Mujeres	Total	Hombres	Mujeres	Total	Hombres	Mujeres
Total	27. 27	30.1 2%	23.3 3%	24.6 5%	25.6 1%	23.3 3%	17.7 2%	21.3 5%	13.04 %	17.16 %	16.33 %	28.31 %	23. 64	23.7 8	23. 61
Grado 1	52. 5%	65.2 2%	35.2 9%	45.9 5%	46%	41.6 7%	34.6 9%	41.3 6%	25%	34.15 %	41.67 %	23.53 %	34. 78	31.0 3	41. 18
Grado 2	30 %	20%	40 %	26.9 2%	40%	18.7 5%	4.17 %	0%	10%	29.41 %	17.65 %	41.18 %	22. 58	25	20
Grado 3	14. 81 %	13.6 4%	20%	13.0 4%	6.67 %	25%	13.0 4%	42.86 %	0%	20%	12.5%	33.33 %	34. 62	35.7 1	33. 33
Grado 4	33. 33 %	80%	10%	17.8 6%	18.1 8%	16.67 %	23.8 %	16.67 %	37.59 %	0%	0%	0%	26. 32	28.5 7	20
Grado 5	0%	0%	0%	9.09 %	0%	10%	8%	10%	0%	4.55%	0%	-20%	14. 64	20	11. 76
Grado 6	0%	0%	0%	11.7 6%	0%	25%	9.09 %	- 100 %	0%	4.35%	5.56%	0%	- 4.7 6	- 6.67	0

Fuente: file:///C:/Users/Usuario/Documents/Tesis/screencapture-estadistica-mineduc-gob-gt-fichaescolar-2019-07-16-17_58_39.pdf

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

Tabla 22 Conservación de la matrícula.

Grado	2015			2016			2017			2018			2019		
	Total	Hombres	Mujeres												
Total	143	83	60	142	82	60	158	89	69	169	98	71	168	95	73
Grado 1	40	23	17	37	25	12	49	29	20	41	24	17	46	29	17
Grado 2	30	15	15	26	10	16	24	14	10	34	17	17	31	16	15
Grado 3	27	22	5	23	15	8	23	7	16	25	16	9	26	14	12
Grado 4	15	5	10	28	22	6	26	18	8	24	6	18	19	14	5
Grado 5	16	10	6	11	1	10	25	20	5	22	17	5	23	5	18
Grado 6	15	8	7	17	9	8	11	1	10	23	18	5	23	17	6

Fuente: file:///C:/Users/Usuario/Documents/Tesis/screencapture-estadistica-mineduc-gob-gt-fichaescolar-2019-07-16-17_50_35.pdf

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

Tabla 23 Finalización de nivel

Grado	2015			2016			2017			2018			2019		
	Total	Hombres	Mujeres	Total	Hombres	Mujeres	Total	Hombres	Mujeres	Total	Hombres	Mujeres	Total	Hombres	Mujeres
Total	12.7 3%	69.88 %	76.67 %	75.35 %	74.39 %	76.67 %	82.28 %	78.65 %	86.96 %	82.84 %	83.67 %	81.69 %			
Grado 1	47.5 %	34.78 %	64.71 %	54.05 %	52%	58.33 %	65.31 %	58.62 %	75%	65.85 %	58.33 %	76.47 %			
Grado 2	70%	80%	60%	73.08 %	60%	81.25 %	95.83 %	100%	90%	70.59 %	82.35 %	58.82 %			
Grado 3	85.1 9%	86.36 %	80%	86.96 %	93.33 %	75%	86.96 %	57.14 %	100%	80%	87.5% %	66.67 %			
Grado 4	66.6 7%	20%	90%	82.14 %	81.82 %	83.33 %	76.92 %	83.33 %	62.5%	100%	100%	100%			
Grado 5	100 %	100%	100%	90.91 %	100%	90%	92%	90%	100%	104.55 %	100%	120%			
Grado 6	100 %	100%	100%	88.24 %	100%	75%	109.09 %	200%	100%	95.65 %	94.44 %	100%			

Fuente: file:///C:/Users/Usuario/Documents/Tesis/screencapture-estadistica-mineduc-gob-gt-fichascolar-2019-07-16-17_52_51_pd

i) Repitencia por grado.

Tabla 24 Repitencia por grado

Grado	2015			2016			2017			2018			2019		
	Total	Hombres	Mujeres												
Total	13	3	10	7	1	6	14	8	6	14	9	5	17	10	7
Grado 1	8	1	7	0	0	0	5	4	1	8	5	3	9	8	1
Grado 2	5	2	3	7	1	6	3	1	2	1	0	1	5	1	4
Grado 3	0	0	0	0	0	0	3	0	3	2	2	0	3	1	2
Grado 4	0	0	0	0	0	0	3	3	0	3	2	1	0	0	0
Grado 5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Grado 6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Fuente: file:///C:/Users/Usuario/Documents/Tesis/screencapture-estadistica-mineduc-gob-gt-fichaescolar-2019-07-16-17_51_07.pdf

j) Deserción por grado.

Tabla 25 Deserción por grado

Grado	2015			2016			2017			2018			2019		
	Total	Hombres	Mujeres	Total	Hombres	Mujeres	Total	Hombres	Mujeres	Total	Hombres	Mujeres	Total	Hombres	Mujeres
Total	9.79 %	8.43 %	11.67 %	15.49 %	15.85 %	15%	8.23% %	11.24 %	4.35 %	7.1%	7.14%	7.04%			
Grado 1	22.5 %	17.3 9%	29.41 %	32.43 %	32%	33.33 %	18.37 %	24.14 %	10%	12.2%	12.5%	11.76 %			
Grado 2	6.67 %	6.67 %	6.67% %	15.38 %	30%	6.25% %	0%	0%	0%	14.71 %	11.76 %	17.65 %			
Grado 3	3.7 %	4.55 %	0%	4.35% %	6.67%	0%	4.35% %	14.29 %	0%	8%	6.25%	11.11 %			
Grado 4	13.3 3%	20%	10%	7.14% %	4.55%	16.67 %	7.69% %	5.56% %	12.5 %	0%	0%	0%			
Grado 5	0%	0%	0%	9.09% %	0%	10%	8% %	10% %	0%	-4.55 %	0%	-20%			
Grado 6	0%	0%	0%	11.76 %	0%	25%	-9.09 %	- %	0%	4.35% %	5.56% %	0%			

Fuente: file:///C:/Users/Usuario/Documents/Tesis/screencapture-estadistica-mineduc-gob-gt-fichaescolar-2019-07-16-17_55_22.pdf

E) Indicadores de resultados de aprendiz

- a) Resultados de Lectura: Primer Grado Primaria (1°) Porcentaje de estudiantes por criterio de “logro” o “no logro”.

Tabla 26 Resultados de Lectura de Primer Grado

Logro	No Logro
30	16

Fuente: Cuadros PRIM Primer grado. E.O.R.M. Picuat

- b) Resultados de Matemáticas: Primer Grado Primaria (1°) Porcentaje de estudiantes que logran y no logran el criterio de Matemáticas.

Tabla 27 Resultados de Matemáticas de Primer Grado

Logro	No Logro
30	16

Fuente: Cuadros PRIM Primer grado. E.O.R.M. Picuat

- c) Resultados de Lectura: Tercer Grado Primaria (3°) Porcentaje de estudiantes que logran y no logran el criterio de Lectura.

Tabla 28 Resultados de Lectura de Tercer Grado

Logro	No Logro
19	7

Fuente: Cuadros PRIM de Tercero E.O.R.M. Picuat

- d) Resultados de Matemáticas: Tercer Grado Primaria (3°) Porcentaje de estudiantes que logran y no logran el criterio de Matemáticas.

Tabla 29 Resultados de Matemáticas:

Logro	No Logro
19	7

Fuente: Cuadros PRIM de Tercero E.O.R.M. Picuat

- e) Resultados de Lectura: Sexto Grado Primaria (6°) Porcentaje de estudiantes que logran y no logran el criterio de Lectura.

Tabla 30 Resultados de Lectura de Sexto

Logro	No Logro
22	0

Fuente: Cuadros PRIM de Sexto E.O.R.M. Picuat

- f) Resultados de Matemáticas: Sexto Grado Primaria (6°) Porcentaje de estudiantes que logran y no logran el criterio de Matemáticas.

Tabla 31 Resultados de Matemáticas de Sexto

Logro	No Logro
22	0

Fuente: Cuadros PRIM de Sexto E.O.R.M. Picuat

g) Resultados SERCE: 3° y 6° Primaria, Lectura y Matemáticas

Tabla 32 Resultados SERCE de Lectura

Logro a Nivel Departamental	
Tercero	100%
Sexto	30%

Fuente: Elaboración. Dirección de Planificación. Ministerio de Educación 2010

Tabla 33 Resultados SERCE de Matemáticas

Logro a Nivel Departamental	
Tercero	51%
Sexto	45%

Fuente: Elaboración. Dirección de Planificación. Ministerio de Educación 2010

F) Antecedentes de los Indicadores

Los resultados obtenidos nos han evidenciado que la escuela ha tenido bastantes mejoras desde su fundación hasta su inicio y hemos comprobado que población escolar ha ido creciendo constantemente.

Tanto en la edad hemos comprobado que ahora ya la tasa de escolaridad en edad adulta ha bajado, y ha incrementado la educación en la edad correspondiente, esto porque antes no exista preprimaria y los estudiantes ingresaban a estudiar a los 10 años.

La Escuela Oficial Rural Mixta de aldea Picuat, cuenta con junta escolar actualmente y se preocupa por cumplir con todos los lineamientos que el ministerio de educación establece para que se cumplan todos los programas.

También la escuela cuenta con gobierno escolar cumpliendo con los lineamientos establecidos por el ministerio de educación para tener un centro educativo que cumpla con lo estipulado según lo manda el MINEDUC.

Hay docentes que se preocupan por cumplir y prepares constantemente para poder impartir sus clases, utilizando herramientas y metodologías innovadores de acuerdo a los recursos del entorno.

1.1.3 Marco Epistemológico

En sus inicios la escuela era un Rancho, ahí se impartían las clases y los padres de familia pagaban al maestro. La escuela luego fue trasladada a los terrenos de don Flavio López y año después paso al terreno que actualmente ocupa, el cual fue solicitado al INTA y ellos cedieron el terreno.

En este terreno se construyó una pequeña escuela, la cual todavía se encuentra en función, luego fue ampliada de manera que es así como se encuentra hoy en día. Dentro del terreno de la Escuela se encuentra una Cancha Polideportiva y el Salón Comunal.

La Escuela Oficial Rural Mixta tuvo como primeros Directores y Docentes, aproximadamente por los años 1970, al Profesor Danilo Mezquita originario de Quetzaltenango, después llega la Profesora Leticia de Bardales originaria de Puerto Barrios, Izabal.

La escuela empezó a funcionar con pocos estudiantes, pero con el tiempo la población estudiantil aumento hasta verse en la necesidad de la ampliación. Durante todos estos años se ha participado en campeonatos de futbol de los Cuales se han obtenido muchos trofeos que se encuentran en la Dirección del Establecimiento, también se ha participado en Concursos de Lecto-escritura, Matemáticas y ortografía donde los estudiantes han obtenido muy buenos resultados.

A. Circunstancias Históricas:

En los años 70 la Escuela solo era un simple ranchito de manaca en la cual no estaba circulada de madera ni de block, solo era una galera, la cual funcionaba como escuela, el señor Flavio López presto el patio de la escuela para que dicha funcionara como tal.

Por los años 72 el señor Candelario Ramos dono una extensión de terreno en la cual funciona actualmente la Escuela Oficial Rural Mixta, iniciando sus labores el profesor Mario Amesquita que fue el primer maestro de la escuela, quien era originario de Totonicapán, él se casó con Rosa Ramos y tuvieron sus hijos luego migraron a la tierra del profesor don algunos de sus hijos son maestros, el profesor Mario fue alcalde de Totonicapán por varios periodos. El falleció a principios del año 2019.

También laboraron los maestros Abel Madrid Leiva, Zoila Moscoso, Alba Edith de León, Rigoberto Espinoza, Merlos Pineda, Sandra de Pineda, Edna de Pacheco, María Aparicio, Belsy Aparicio, Glenda Sandoval.

En esos años un maestro impartía todos los grados por que no había mucha población debido a que eran pocas las casa y familias que habitaban en la aldea, la escuela contaba con 3 aulas y dos baños uno para niñas y otro para varones y una casa donde vivía una señora que cuidaba la escuela.

En el año 1999 quien era director de la escuela el maestro Domingo Merlos pineda, con el apoyo del FIS (Fondo de Inversión Social) se botó parte de la escuela vieja y se construyeron 6 aulas más haciendo un total de 9 aulas con las 3 de la escuela vieja que quedaron y se construyeron 10 baños, una dirección y un área de cocina pequeña.

En el año 2000 se inauguró la nueva escuela y también se creó la escuela Oficial de párvulos anexa a E.O.R.M aldea Picuat, siendo la primer maestra de párvulos Glenda Sandoval y se le asignó una aula para párvulos y el resto para primaria quedando sin usar las aulas viejas, en el año 2009 la maestra Glenda se traslada a Puerto Barrios y salen dos plazas para preprimaria porque la población escolar ha ido en aumento y hoy en día se cuenta con dos maestras de párvulos quienes son Ana Marisol Acevedo Palma y Irma Karina García, ambas son 011.

En el nivel primario de igual forma año con año ha ido aumentando la población escolar y actualmente contamos con 7 plazas 011, síes de ellas están activas y una está en banco por que en el 2012 la profesora María Antonieta Aparicio se jubiló dejando el puesto vacante.

En el año 2018 la escuela salió beneficiada con el quinto programa que consiste en remozamiento de la escuela para lo cual se cambió todo el sistema eléctrico, se mejoró el patio de la escuela con cemento, se hizo un área para comer, se pintó toda la escuela.

Los maestros 011 de la Escuela que actualmente están son Profesor Kilder Daniel Pérez Ramos, Claudia Julizza Folgar Castillo, Damaris Roxana Rossel, Juana Ortencia Gracia Duarte, Corina Vásquez Méndez y Wendy Adely Pérez Muralles quien se encuentra comisiona en otra escuela. Y en vez de ella asignaron otra maestra comisionada a la escuela quien es Rosa Liria Ramos Gonzales, y debido al incremento de la población de primer grado asignaron otra comisionada que es la maestra Jennifer Gissella Galindo Martínez y liberaron a la directora asignando un contrato para que cubra el grado de ella, para lo cual asignaron al profesor José Adalberto González Illescas.

Actualmente se da refacción escolar todos los días quien son más madres de familia las encargadas de llagar a preparar dichos alimentos que el Ministerio de educación está implementando con los menús escolares que existen. La escuela ha tenido un gran cambio desde su inicio, se ve y se refleja en al creciente escolar y en su infraestructura, el personal docente se ha capacitado y se ha preocupado por su actualización constante, algunos maestros han estudiado un profesorado en educación primaria y otros ha seguido la licenciatura en educación primaria, haciendo que la educción no sea tradicional ni aburrida, si no que todo lo contrario.

Tabla 34 Cantidad de Estudiantes inscritos

	2015	2016	2017	2018	2019
Total	143	142	158	169	168
	Estudiantes	Estudiantes	Estudiantes	Estudiantes	Estudiantes

Fuente: Libro de Inscripciones de la Escuela

Análisis:

De acuerdo con las estadísticas del SIRE de la Escuela oficial Rural Mixta de Aldea Picuat, la población escolar ha ido aumentando año con año, con una inscripción en primero primaria de 40 a 45 estudiantes año con año.

B. Circunstancias Psicológicas:

Cuando la escuela empezó a funcionar los estudiantes eran grandes de edad y de tamaño, pero los padres hacían bien su trabajo al inculcarles valores y principios, porque se reflejaba en cada uno de los estudiantes.

Los de familia tenían un gran respeto hacia los estudiantes y así mismo ellos transmitían ese respeto hacia cada uno de sus hijos, eran bien organizados y colaboradores en todo el sentido de la palabra, si había que chapear los padres de familia se organizaban y llegaban los fines de semana a limpiar la escuela y eso se transmitió de padre a hijo.

Tenían metas y lograban cumplirlas que uno de sus hijos sacara la primaria era una alegría que se reflejaba en los rostros de los padres de familia. Y sus hijos lo valoraban haciendo su mejor esfuerzo sacando buenas notas, pero con el paso de los años, la tecnología y algunos padres de familia que han sido irresponsables al no planificar bien su futuro y su familia, se han llenado de hijos y no les prestan importancia y ese nuevo patrón se ha apoderado de las nuevas familias.

Hoy en día los estudiantes son rebeldes, no se preocupan por el estudio, si gana bueno y si pierden les da igual, porque sus padres no les enseñan responsabilidades ni principios todo se lo dejan al maestro cuando en realidad son ellos los principales educadores de sus hijos.

Los estudiantes en la calle no saludan a las personas y en ocasiones los maestros tienen que decir buenos días porque ellos no saludan o se quedan callados y a pesar de que en la escuela se les enseñan valores y principios pero solo quedan en teoría porque sus padres no les dan seguimiento.

Debido a eso en la escuela han surgido muchos enfrentamientos entre estudiantes de diferentes grados y se han llevado a la dirección para poder

hablar y dialogar con cada uno de ellos, haciéndoles llamadas de atención o muchas veces dependiendo de la gravedad se aplica el reglamento escolar y de acuerdo a la sanciones de manda a llamar a los padres de familia.

Pero nos hemos dado cuenta que el padre de familia perdió el respeto hacia el maestro y cree todo lo que sus hijos dicen, haciendo referencia que el maestro está equivocado y en ocasiones tratan de que el maestro no le de clases a sus hijos solo porque les llama la atención y trata de hacerle ver de lo que está haciendo está mal.

Análisis.

Según el libro de conocimientos número 4 de la Escuela Oficial Rural Mixta un 30% de los estudiantes tiene problemas conductuales, y siempre andan buscando problemas con alguno de sus compañeros, comparado con hace 10 años atrás en el cual no se reportan conflictos entre estudiantes

C. Circunstancias Sociológicas

Los 15 de septiembre eran fiestas de varios días donde los maestros organizaban la actividad y los estudiantes eran los encargados de realizar actos, esos actos eran preparados para toda la comunidad de la aldea y era obligación de cada estudiante presentar un acto individual el cual podía ser una canción, fonomímica, poema etc. Y también están los actos de comedia, los aldeanos esperaban con acenias cada 15 de septiembre.

La escuela también organizaba carreras de cintas en las cuales los habitantes de la aldea se encargaban de conseguir los premios, era una feria los 15 de septiembres en la cual todo era sano, se realizaban bailes de noche por parte de los docentes.

Cada fin de ciclo escolar la iglesia católica realizaba una misa donde todos los estudiantes y padres de familia participan sin importar a que religión pertenecían porque solo existía la iglesia católica y le Iglesia evangélica Amigos y ambas se unían para el beneficio de la escuela y de toda la comunidad de Picuat.

Con el paso de los años y el cambio de docentes todas esas actividades fueron disminuyendo hasta hoy en día se realizan convivencia dentro de la escuela pero son pocas a comparación de años atrás, las salidas a jugar fútbol y compartir con otros estudiantes de otras comunidades son mínimas las que se realizan.

Los 15 de septiembre los padres de familia son pocos los que asisten a la escuela a ver a sus hijos participar y en muchas ocasiones no los dejan salir en actos porque su religión lo prohíbe, y como dice la canción de Ricardo Arjona hoy hay más religiones en la aldea que niños felices.

Las religiones Evangélica se ha dividido en varias iglesias y cada una pone sus propias reglas y no se juntan en cultos o compañías con las otras iglesias y eso mismo han inculcado los padres de familia a sus hijos, por tal motivo cada ciclo escolar ya no se realiza ningún acto religioso para evitar enfrentamientos entre padres de familia por pertenecer a alguna religión.

Debido a todo eso y al incremento de población nueva que ha venido a vivir a la comunidad de Picuat, ya son pocas las personas que se involucran en las actividades escolares, solo mandan a sus hijos a la escuela y no les gusta participar en las actividades que realizan los docentes.

Y eso lo vemos reflejado en la celebración del día de la madre en los actos que cada maestro realiza, las madres no les gusta participar.

Análisis.

La comunidad escolar hace su mayor esfuerzo por mantener la unión entre padres de familia y escuela para que se puedan realizar todas las actividades programadas durante el ciclo escolar, pero de igual manera es poca la respuesta que se obtiene de los padres de familia debido a la propagación de religiones que en si no es malo, lo que es malo es que no están cumpliendo como de verdad debería ser.

D. Circunstancias Culturales:

La comunidad escolar siempre ha sido ladina desde sus inicios, el idioma que se habla es el castellano (español) y los padres de familia tenían la cultura de colocar a sus hijos en la escuela cuando tenían 10 años de edad y eso hacía que los estudiantes llegaran a sexto con 16 a 18 años de edad y como consecuencia el indicador de sobre edad era notable.

Con el paso de los años esa cultura de los padres de familia cambio hoy mandan a sus hijos a primaria cuando cumplen 7 años y en ocasiones los inscriben a párvulos, aunque un creen que no es necesario mandarlos a párvulos porque solo a jugar van no van a prender.

En la comunidad las parejas no se casan solo se juntan con la novia o el novio y se van a vivir, si se logra realizar una boda será un promedio de una cada 4 años, por eso es importante hacer notar que la cobertura del nivel pre-primaria aun presenta problemas de inserción por la cultura de los padres de familia.

La feria se realiza en honor al patrón San Rafael Arcángel que se celebra a finales de octubre y la iglesia católica realiza la respectiva misa y el comité de feria se encarga de organizar las diferentes actividades como desfile de feria, jaripeo, carreras de cinta, quiebra de piñatas para los niños.

Para los cumpleaños se acostumbra a comer un caldo de gallina, la semanas santas se acostumbra a comer pescado el día viernes y ese día las tiendas y motor de hacer masa permanecen cerrados hasta el día domingo de resurrección, para el primero de noviembre todos visitan el cementerio para ir a recordar a los seres queridos que ya partieron y para las navidades se acostumbra a comer tamales, y al igual que para fin de año. Los padres de familia acostumbran a llevar a sus hijos a trabajar en época de cosecha ya que en la aldea se cultiva lo que es tomate, chile, berenjenas chipilín etc. Debido a que todos trabajan la agricultura, son pocas las personas que han logrado sobresalir y tener un salario digno.

La mayoría de padres de familia trabajan en la finca bananera y de ahí provienen sus ingresos que la mayoría son pocos debido a la gran cantidad de deudas que adquieren debido a los vicios como el alcohol.

En la escuela se inculca la aceptación hacia otras culturas promoviendo danzas, bailes tradiciones de las diferentes culturas y pueblos de Guatemala.

Análisis

Los docentes de la escuela han inculcado en sus estudiantes valores que promuevan la práctica de las culturas buenas, pero ha sido muy difícil porque muchas veces los mismos estudiantes se reusan a participar en actividades como un baile típico.

Un ejemplo claro es hace 5 años llegó una familia indígena a vivir a la comunidad y los estudiantes se burlaban de la niña por no hablar español. Hasta que se logró hacerles entender a los estudiantes que todos somos iguales dejaron de ver a la niña diferente.

Hoy en día la niña aprendió a hablar español y la familia dejó su traje típico y se adaptó a la aldea se visten como ladino, ahí hubo una pérdida de cultura debido a la falta de valores y principios de la familia que no los tenía bien definidos.

1.1.4 Marco Del Contexto Educacional

Retomando el diagnóstico de la institución, sus indicadores educativos y analizando el marco epistemológico se logra determinar que los problemas y carencias que afectan la institución donde laboro no son de carácter único, sino que en todo el país redundan los mismos problemas. A continuación se presenta un listado de problemas educativos a nivel nacional.

- Retraso Pedagógico.
- Abandono del Sistema Educativo.
- Fracaso Escolar.
- Falta de personal docente (relación alumno-docente)
- Cobertura insuficiente de las políticas educativas, según lo establece el Artículo 74 de la Constitución Política de la República.

El indicador número uno de estos problemas es el bajo índice de desarrollo humano que se vive a nivel nacional; la pobreza y extrema obliga a los padres de familia muchas veces a retirar a los niños de la escuela para que les ayuden a trabajar para tener más ingresos económicos en el hogar y para que las niñas se hagan cargo de sus hermanitos mientras los padres trabajan. En muchos casos los padres no cuentan con recursos ni para comprarle un lápiz al niño. Otro indicador de pobreza es la constante migración de las familias en busca de trabajo y esto afecta la escolaridad de los hijos. También se observa el ausentismo escolar cuando es tiempo de cosecha local, los niños ayudan a los padres en la recolección del producto cosechado.

A. El Entorno Sociocultural

La familia como base fundamental de la sociedad es otro factor determinante en los problemas educativos que vive nuestro país. Aún es notorio en todos los centros educativos la exclusión de las niñas, por el simple hecho de ser niñas no les brindan la oportunidad ni el derecho de superarse académicamente. Según las estadísticas del año 2000 solo el 54% de niñas indígenas estaban inscritas en un centro educativo, comparado con el 71% de niños.

El alcoholismo, la drogadicción, el desempleo, son graves problemas socioculturales que afectan el desarrollo psicobiosocial de los niños. En muchos casos, el poco dinero que los padres ganan trabajando todo el día no lo saben administrar, lo gastan en vicios, por lo que el dinero que debería llegar a suplir

algunas carencias familiares se desperdicia y muchas veces terminan agravando la situación en el hogar y afectando psicológicamente a los pequeños lo cual les impide alcanzar un nivel educativo favorable para poder lograr las competencias requeridas en educación.

B. Los medios de comunicación

Dado que aldea Picuat, es una comunidad de escasos recursos, son muy pocas familias las que cuentan con televisión, y de ellas no todos cuentan con servicio de cable. Ello favorece a que la televisión no tenga mucha influencia en las familias, ni en los niños. Sin embargo, las familias que si cuentan con televisión ejercen un efecto negativo en la educación de los niños ya que no existe restricción de programas por edades. Y dado que en lugar de servicio de cable cuentan con reproductor de DVD, los padres compran películas pirateadas a bajo costo a su elección no aptas para niños, especialmente con escenas demasiado violentas, o incluso sexuales, y siendo que lo que se ve y se oye ejerce un gran influencia en la mente del ser humano en especial en los niños en pleno desarrollo cerebral, cada escena queda grabada en sus mentes, lo que lleva a que las repitan en las escuelas, generando mal comportamiento y violencia hacia otros compañeros. Esto ha provocado que la violencia en ocasiones sea incontrolable, en especial en los niños varones, ocasionando que otros niños se retiren de la escuela por los constantes ataques de bullying de estos niños. Además, afectan ellos mismo su educación, ya que por su comportamiento no prestan la atención necesaria en clase y en casa vea más televisión que su tarea escolar provocando baja calidad educativa y repitencia escolar. En el país estas situaciones son más comunes en las áreas urbanas en donde la televisión tiene un mayor alcance, pues cada familia cuenta con televisión por cable y muy pocos niños son supervisados por un adulto al ver los programas durante horas.

C. Una Escuela Paralela

La escuela de Picuat, es considera una escuela paralela, debido a que los docentes utilizan, todos los medios posibles para poder impartir sus clases, haciendo uso de la tecnología, gracias a que la escuela cuenta con energía eléctrica y se pueden conectar dispositivos como televisor, computadoras, reproductores de música y así facilitar el aprendizaje de los estudiantes.

D. Las nuevas Tecnologías de la Información

La tecnología llega cada vez a más rincones del planeta, por muy aislados que estén. Aldea Picuat, no es la excepción, cada vez más padres complacen a sus hijos, ya sean niños o jóvenes, al comprarles un teléfono inteligente. Aun con escasos de recursos muchos padres de familia hacen hasta lo imposible por comprar un teléfono inteligente en la familia, incluso uno personal para el niño o joven. Aun los niños más pequeños, niños de primer grado piden a sus padres que les compren un teléfono. Lastimosamente muchos padres cumplen ese capricho, poco a poco muchos niños tiene al alcance un celular inteligente con acceso a internet, pues cada vez es más accesible el precio de navegación por la red. Esto es algo muy serio pues no existe la educación necesaria para supervisar lo que el niño ve en el teléfono, se han conocido casos que jóvenes e incluso niños han observado fotos o videos pornográficos, lo que perturba su mente, externando lo que ve en su comportamiento, actuando de manera incorrecta con las niñas o entre niños, haciendo posiciones y movimientos sexuales entre ellos, o enviando y escribiendo notas anónimas con idioma sexual no apto. Estas situaciones a la larga se convierten en noviazgo precoz, teniendo relaciones a temprana edad, provocando embarazos no deseados y a edad prematura, pues su interés sexual se despertó sin antes tener una educación sexual completa y adecuada. Otro tema relacionado a las nuevas tecnologías son las redes sociales, el WhatsApp y Facebook, han alcanzado un precio bastante accesible. Y aunque no todos los jóvenes de la comunidad tienen un acceso completo, cada vez son más los que se suman al vicio de estar inmersos en un teléfono comunicándose con otros jóvenes de manera digital más que

personal, distrayéndolos de sus tareas escolares o responsabilidades, provocando mala calidad educativa o repitencia escolar. En áreas urbanas de Guatemala estos casos son mucho más comunes y más difíciles de controlar, influyendo profundamente en muchos aspectos de comportamiento, desde la adicción al celular, hasta comportamientos sexuales de muchas jovencitas en redes sociales. Y el problema en lugar de ir disminuyendo va aumentando, pues cada vez la edad es más temprana para el uso del celular con acceso a internet.

E. Los Factores Culturales y Lingüísticos

Guatemala es un país pluricultural y multilingüe por lo que este contexto no puede pasar desapercibido, es de suma importancia que la educación se dé de acuerdo a la lengua materna del niño y a su contexto cultural. Desde los Acuerdos de Paz se han logrado avances en la enseñanza en el idioma materno, el Ministerio de Educación ha creado plazas de maestros bilingües.

Esto es lo que se trata de erradicar, a lo cual ha presentado grandes avances desde los Acuerdos de Paz en 1996. En aldea Picuat no se presenta este caso, pues el idioma en su totalidad es español, aunque cabe destacar que la cultura tiene sus variaciones, a lo que el docente debe adaptarse según el contexto cultural del niño, sus costumbres y tradiciones, para que el aprendizaje sea significativo. Tras evaluar todos estos aspectos se observa que el contexto del niño es una parte muy influyente en su educación, por lo que el maestro debe también involucrarse con el padre de familia para que exista una comunicación abierta, para conocer la razón de actuar del niño y así poder hacer mejoras, buscando evitar los problemas educativos que se puedan presentar.

Como es sabido en nuestro país se hablan 21 lenguas mayas, el xinca, el garífuna y el idioma español haciendo un total de 24 comunidades lingüísticas. Antes de la firma de los acuerdos de paz (29 de Diciembre de 1996) la mayoría de estas comunidades lingüísticas se encontraban marginadas o aisladas. A muchas escuelas con niños maya hablantes eran asignados maestros

monolingües lo que hacía prácticamente imposible que logran comunicarse y darse un proceso de enseñanza aprendizaje adecuado. A partir de los acuerdos de paz, este problema ha ido cambiando, se ha enseñado a respetar y dignificar las diferentes culturas y lenguas que se hablan en el país; a las escuelas maya hablantes se les asigna docente bilingües para que los niños reciban clases en su propio idioma como lo establece el Artículo 76 de la Constitución de la República donde refiere que: “en las zonas del país con población indígena predominante, la enseñanza debe impartirse preferentemente en forma bilingüe.” ,y, además ya se cuenta con un CNB acorde a cada pueblo.

La comunidad educativa donde laboro es de habla español y lo que se ve muy marcado en el aspecto lingüístico, es que , la mayoría de niños se expresan o comunican de forma incorrecta o inadecuada, usan expresiones vulgares, groseras, indebidas, despectivas términos de inferioridad. Lo más lamentable, es que para ellos esta forma de expresarse es normal, ya que, esas expresiones son las que han escuchado desde que nacieron en sus hogares. Es sumamente importante que el docente cree un clima de clase afectivo y asertivo, de esta manera el estudiante se motivará y aumentará su autoestima y por ende, se comunicará de mejor manera con el docente y sus compañeros.

1.1.5 Marco de Políticas Educativas

A. Política

Política. Es la guía para llevar a cabo un proyecto nación.

Educación. Es la transmisión de conocimientos científicos, filosóficos y culturales de una generación a otra.

B. Políticas Educativas.

Es la guía para alcanzar en el país un nivel educativo de calidad en la población. Las políticas educativas nacen de la necesidad de encontrar la mejor

manera de transmitir la educación a todo el país de una manera integral y de calidad para consecuentemente alcanzar el desarrollo nacional. Basadas en la Constitución de la República de Guatemala, y en la ley de Educación Nacional nacen así distintas políticas que tratan de abarcar las situaciones que se deben mejorar para alcanzar la calidad educativa y una mayor cobertura nacional. Actualmente también se basan vehementemente en los Acuerdos de Paz alcanzados en el año 1996. En el 2008 las siguientes políticas son las que guiaron al país en búsqueda de una educación integral y de calidad.

Cobertura:

Los alumnos de la Escuela Oficial Rural Mixta de aldea Picuat del municipio de Morales, Izabal, siempre es la mamá quien los lleve a inscribir, pero siempre hay algunos estudiantes bien con las abuelitas y son ellas los que los llegan a inscribir y como maestros les damos la oportunidad que se inscriban, solo que en determinado momento tiene que llegar una persona adulta que se responsabilice de ese alumno.

Hay otros casos en que los padres de familia no tienen los recursos económicos necesarios para cubrir los gastos del material que va usar su hijo y los docentes buscamos la manera de ayudarlo para que su niño siga estudiando.

Los padres de familia tienen varios hijos en la escuela y necesitan a los hijos para que les ayuden en el trabajo o en el hogar, a ellos se les permite que sus hijos vayan a la escuela.

Los alumnos que tienen sobre edad, pero han permanecido en el establecimiento se les permite continuar sus estudios hasta que finalice el nivel siempre y cuando no viole las normas de convivencia con los alumnos menores de edad.

Como docentes del centro educativo no tenemos ningún problema con el credo religioso de los padres de familia, y esto no interviene en la educación de su

hijo, respetando a cada niño sin importar la necesidad educativa que se presente en cada niño.

Calidad:

A inicio de año los padres de familia llegan a inscribir a sus hijos y los docentes les asignan un listado de útiles escolares de lo que utilizaran durante el ciclo escolar lectivo, mientras el Ministerio de Educación les envía los fondos el para que compren lo que les falta, este dinero ha venido a beneficiar a toda la población escolar y a los padres de familia porque ya es poco lo que ellos invierten en sus hijos, debido a que muchos padres son trabajadores de las fincas bananeras y ahí les proporcionan dinero para útiles escolares y también para el uniforme de los estudiantes.

Como docente, cada año me auto evaluó para mejorar en el proceso de enseñanza aprendizaje, si tengo algún error en mi forma de impartir la áreas curriculares, lo enmendó, y acepto sugerencias de mis demás compañeros. .

Si el alumno no le entiende a la explicación del contenido que se le da a la general, se le llama personalmente a la mesa del docente para explicarle, con una forma diferente que el entienda, y nuevamente se les da varios ejemplos hasta que él llegue a la comprensión.

Como docente evaluó a los alumnos más aplicados y formo grupos para que estos les expliquen a los que menos le entendieron al contenido que se les dio, si el alumno no le entiende a su compañero, el docente busca una estrategia para que el alumno comprenda la explicación, si el alumno no comprende el contenido se busca la forma de que él lo comprenda en menor escala que sus compañeros.

Siempre se ha buscado la manera de tener escritorios para personas zurdas para que el alumno con esta forma de escribir no este con el cuaderno

atravesado en el escritorio, sino que él pueda escribir correctamente, pero lamentablemente no se ha conseguido.

A los estudiantes se les fomentan los valores para que tengan buenos modales y valores en sus hogares, debido a que la mayoría viven en desintegración familiar y se educan en la calle.

Modelo de gestión:

La Directora del centro educativo se preocupa por las instalaciones y ve lo que se necesita reparar o construir todo sea para beneficio de toda la comunidad escolar.

La municipalidad dono la lámina de todo el centro educativo debido a que la duralita que tenía estaba en mal estado, plan internacional doto de escritorios para primer grado y pizarras de marcador para cada aula.

Los padres de familia la mayoría son colaboradores y ponen su mano de obra para la construcción y reparación que hace falta y la necesidad que requiere el establecimiento.

con el quinto programa que salió en el año 2018 se logró reparar el centro de la escuela el cual contaba solo con pedazos de cemento de la escuela vieja y se logró pintar toda la escuela tanto por fuera y por dentro de cada aula así mismo se logró cambiar todo el cableado eléctrico del centro educativo de todas las aulas así mismo de los baños y lámparas nuevas.

Se construyó un comedor para que los niños puedan refaccionar a la hora del desayuno o en horas de recreo.

Recurso Humano:

El 80% los docentes de la Escuela Oficial Rural Mixta de aldea Picuat se actualiza y se capacita constantemente, de los maestros de la escuela, 7

estudiaron el PADEP/D, cuando se inició en el 2012 acá en Izabal con la carrera de Profesorado de Educación primaria Intercultural y actualmente 4 siguen estudiando la licenciatura en Educación todo para ser mejor y dar a nuestros estudiantes una educación de calidad.

Cada docente ha asistido a capacitaciones que se han impartido difidentes áreas como lo es primeros auxilios por los bomberos voluntarios, capacitaciones por parte de la PMT a los alumnos, capacitación de Malaria para docentes y los alumnos, capacitaciones de graduandos de licenciatura de la USAC, talleres de comprensión lectora y capacitaciones por parte de la departamental sobre alimentación. Capacitación sobre el CNB, Idioma Garífuna Sobre valores.

Educación Bilingüe e Interculturalidad:

En L2-Segundo Idioma impartimos lo que es garífuna, porque es el pueblo que está más cercano al área donde vivimos, con capacitaciones que recibimos por parte del Ministerio de Educación o la Departamental.

Cuando enseñamos el segundo idioma, le damos a conocer su origen, sus creencias el porque les cuesta hablar el español a ellos. El respeto que se le debe tener a los pueblos indígenas, garífunas y xinca, se puede conocer y aprender de los demás pueblos si convivimos con ellos.

En L3-Tercer Idioma impartimos lo que es el inglés que es el idioma más globalizado, en este contexto el alumno está más familiarizado porque aprende a través de la televisión y los demás medios de comunicación.

En Formación Ciudadana les inculcamos el respeto y la tolerancia que debe haber entre los pueblos para vivir en armonía con uno mismo y los que nos

rodean, y en Expresión Artística se les enseña danzas y estampas folclóricas de las etnias y pueblos de Guatemala.

Aumento a la inversión Educativa:

Los docentes a través del Sindicato de Trabajadores de la Educación de Guatemala –STEG- presionan al gobierno y a los grandes empresarios, que le incrementen al recurso económico destinado para educación hasta cumplir con lo establecido en ley.

A través de manifestaciones pacíficas y paro laboral los docentes presionan a estos entes para que cumplan todo lo requerido en una institución.

Equidad:

Los docentes promueven valores en el área de Formación Ciudadana para que haya respeto hacia las demás razas indígenas y otros pueblos, se debe buscar estrategias para integrar a los alumnos de otra raza y que haya igualdad para todos los educandos.

El Ministerio de Educación debe preparar a todos los docentes para atender las necesidades que requiera en determinado momento los alumnos que llegan de otro lugar y que habla otro idioma, y el docente estar con disposición de actualizarse y deseoso de emprender nuevos desafíos como el que requiere aprender otra lengua.

Fortalecimiento Institucional y Descentralización:

El Director de la escuela y su personal docente debe trabajar en conjunto con los líderes comunitarios, y crear estrategias para el desarrollo de las personas no solo en conocimiento, sino que también en valores.

El Supervisor Educativo debe promover capacitaciones para que sus dirigidos estén preparados para brindar una educación de calidad y los docentes con ese deseo de superarse y afrontar nuevos retos, tener nuevas perspectivas e ideas para tener un plan de acción para cada problema educativo que se presente.

Interculturalismo:

La educación multicultural e intercultural es una tendencia que trata de responder a la diversidad cultural de las sociedades actuales. El término educación intercultural se refiere a los programas y prácticas educativas diseñadas e implementadas para incrementar el rendimiento educativo de las poblaciones étnicas y culturales minoritarias y, a la vez, preparar a los alumnos del grupo mayoritario para aceptar y aprender las culturas y experiencias de los grupos minoritarios (Jiménez, 1987). La problemática que atiende es la conciencia social, utiliza como metodología una diversidad metodológica. Como señala que la educación es un proceso sociocultural de transmisión de saberes y contenidos valorados culturalmente, el paradigma cognitivo en el que se inscribe es el sociocultural y en el modelo humanista.

El Consejo Nacional de Educación, constituido al amparo del artículo 12 de la Ley Nacional de Educación, Decreto No. 12-91 del Congreso de la República de Guatemala, instalado estructural y funcionalmente mediante Acuerdo Gubernativo No. 304-2008 de fecha 20 de noviembre de 2008, presentan a los diferentes sectores y a la población en general, las Políticas Educativas que deben regir al país.

Las políticas son el resultado de un trabajo conjunto realizado por los representantes de cada una de las instituciones y organizaciones que conforman el Consejo Nacional de Educación. Trabajo en el que se ha tomado como base lo expuesto en el Diseño de Reforma Educativa de 1998, el cual contiene políticas

y estrategias para resolver los desafíos educativos del país y que después de más de diez años siguen vigentes; las diferentes propuestas de políticas educativas formuladas por diversas instituciones nacionales e internacionales como las Metas del Milenio y las Metas 20-21, tiene la finalidad de hacer una propuesta que en forma efectiva, a mediano y largo plazo, responda a las características y necesidades del país.

El Ministerio de Educación en cumplimiento al mandato constitucional de proporcionar y facilitar educación a sus habitantes sin discriminación alguna y tomando en cuenta que la educación de calidad se concibe como un derecho humano, presenta el Plan Estratégico 2016-2020, este recoge el pensamiento, la visión y la agenda impostergable para el mejoramiento del Sistema Educativo Nacional. Este plan constituye un instrumento para implementar las políticas y estrategias encaminadas a mejorar los servicios educativos, con un enfoque integral, pertinente, idóneo y coherente con las características y necesidades de los pueblos que habitan en el país.

Las autoridades educativas actuales consideran de vital importancia el fortalecimiento de sus dependencias en los ámbitos central, departamental y local, sobre la base de una gestión efectiva, desconcentrada y descentralizada para responder de manera inmediata a las demandas de los pueblos y regiones del país.

El plan fue diseñado a partir de un análisis situacional del Sistema Educativo Nacional, en el que se identifican desafíos en las áreas de cobertura, infraestructura, tecnología, calidad educativa, población no atendida, modelo de gestión, entre otros. Por lo que se plantean líneas de acción en el marco de cinco ejes prioritarios.

En función de lo anterior, el Ministerio de Educación considera que con el esfuerzo de todos y cada uno de los sectores, personas individuales e instituciones, se logre avanzar hacia una educación incluyente, cultural y

lingüísticamente pertinente, coherente con las necesidades de la población, especialmente aquellas con mayor vulnerabilidad social y económica.

Principios de acción:

✓ **Transparencia:**

Cumplir y fortalecer mecanismos de rendición de cuentas de manera oportuna y permanente de las acciones y procesos del Ministerio de Educación.

✓ **Inclusión:**

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

✓ **Diálogo y participación social:**

Generar la corresponsabilidad mediante procesos democráticos de la comunidad, los pueblos y de los distintos sectores de la sociedad.

✓ **Pertinencia lingüística y cultural:**

Responder a las características lingüísticas y culturales de los pueblos mediante los servicios educativos.

✓ **Multiculturalidad e interculturalidad:**

Respetar la diversidad de pueblos y asegurar a través del Sistema Educativo Nacional, el desarrollo de aprendizajes para una convivencia armónica en la sociedad.

✓ **Educación como un derecho:**

Garantizar educación con calidad para todos los habitantes y en respuesta a los principios de obligatoriedad y gratuidad, para el logro de una vida plena.

✓ **Equidad e igualdad:**

Posibilitar que la población, especialmente los grupos más vulnerables y tradicionalmente excluidos, tengan acceso a los servicios educativos y con calidad.

1.2 ANÁLISIS SITUACIONAL

.1.2.1 Identificación de Problema del entorno educativo a intervenir:

Un problema de instigación existe cuando como investigador somos conscientes de que el conocimiento de la realidad que percibimos tiene un vacío o alguna dificultad que nos demanda una respuesta para plasmarla o resolverla, recordando siempre que un problema de investigación es el efecto de algo no la causa.

Entre los posibles problemas tenemos los siguientes:

Desintegración Familiar

Repitencia

Migración

Trabajo Infantil

Pobreza

Indisciplina

Hábitos de Lectura

Antivalores

1.2.2 Priorización del Problemas (Matriz de Priorización)

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

Tabla 35 Priorización del Problema

Problemas	Criterios					Subtotal 1 (A-E)	Criterios			Subtotal 1x Subtotal
	Gravedad	B- Tendencia	C- Modificable	D- Tiempo	E- Registro		F- Interés	G- Competencia	Subtotal 2 (F-G)	
Desintegración Familiar	1	2	0	1	2	6	0	0	0	0
Repitencia	1	1	2	1	2	7	2	2	4	28
Migración	1	1	1	1	2	6	1	1	2	12
Trabajo Infantil	2	2	1	1	1	7	2	1	3	21
Pobreza	2	2	1	1	2	8	1	1	2	16
Indisciplina	2	2	2	0	2	8	1	1	2	16
Hábitos de Lectura	2	2	2	1	1	8	1	1	2	16
Antivalores	2	2	2	1	1	8	1	1	2	16

Fuente: Kilder Pérez.

Criterio	Escala de Puntuación		
	2 Puntos	1 Punto	0 Puntos
A. Frecuencia y /o gravedad del problema	Muy Frecuente o muy grave	Medianamente frecuente o grave	Poco frecuente grave
B. Tendencia del problema	En aumento	Estático	En descenso
C. Posibilidad de Modificar la Situación	Modificable	Poco modificable	Inmodificable
D. Ubicación	Corto Plazo	Mediano Plazo	Largo plazo

temporal de la Situación			
E. Posibilidad de Riesgo	Fácil Riesgo	Difícil riesgo	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.

1.2.3 Selección del Problema a Intervenir

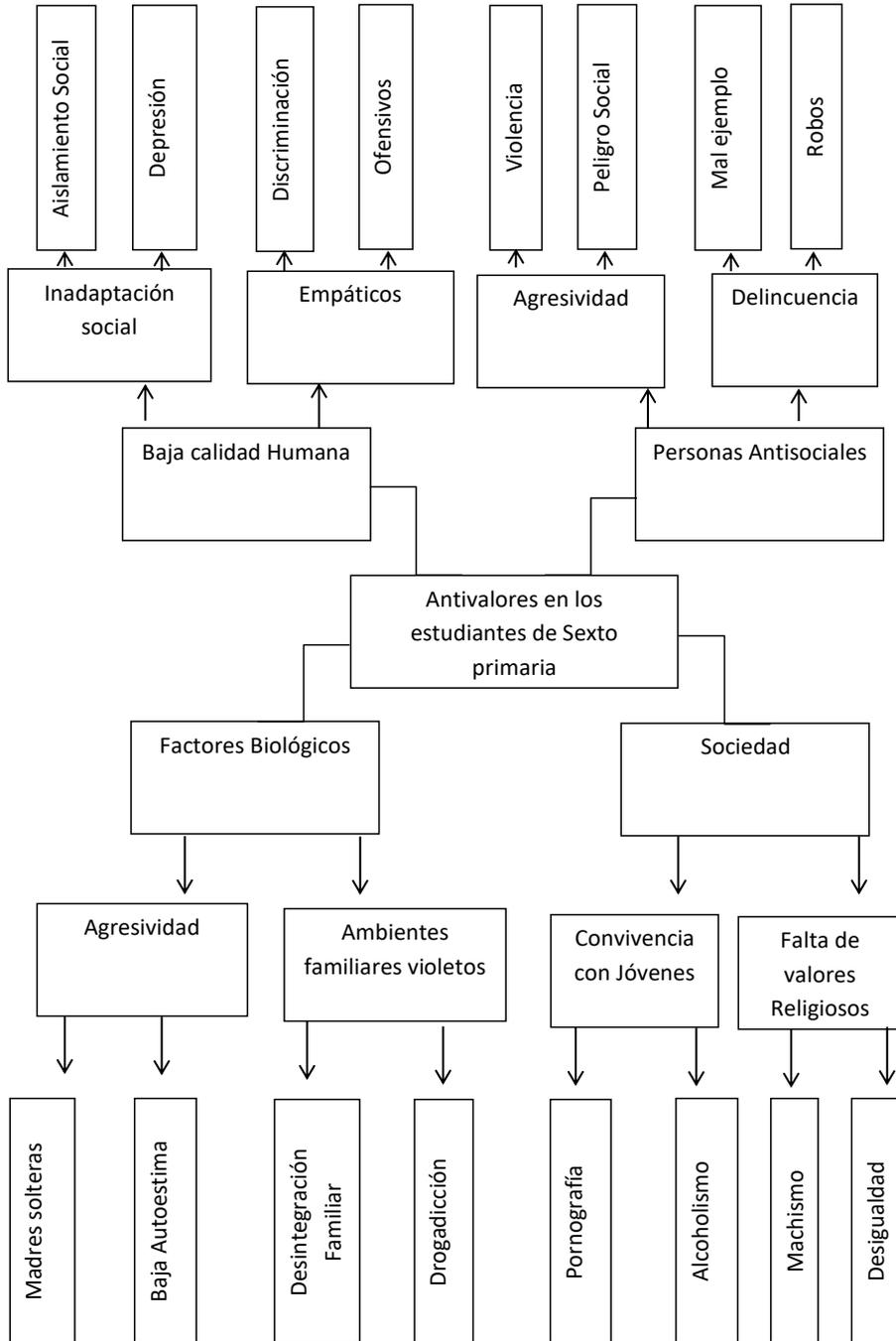
Para la elaboración del Proyecto de Mejoramiento Educativo, analizando los diferentes problemas que se presentan en los alumnos del segundo ciclo, se evidencia uno con mayor impacto, la falta de valores y que en esta etapa en la que se encuentran los estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado es fundamental promover actividades que potencien la convivencia pacífica dentro del salón de clases y fuera del mismo

1.2.4 Análisis del Problema (Árbol del problema):

El tronco se define el problema central.

En las raíces se detallan las causas esenciales directas del problema.

En la copa o frutos se escriben los efectos o consecuencias producidas por el problema.



1.2.5 Identificación de Demandas Institucionales:

A. Lista de demandas sociales

- a. Implementación de servicios sanitarios en cada hogar
- b. Instalación de desagües apropiados para el saneamiento de la comunidad
- c. Creación de fuentes de empleo con salarios dignos
- d. Equidad de género
- e. Proporción de servicios de salud eficientes
- f. Pertenencia de una casa digna que satisfaga sus necesidades ocupacionales y de intimidad
- g. Ambiente social pacífico
- h. Autoridades que escuchen sus peticiones
- i. Educación nutricional
- j. Prácticas para incluir a la mujer y aumentar su autoestima
- k. Prácticas para erradicar el machismo
- l. Acceso a productos de consumo diario.
- m. Control de vagancia y drogadicción
- n. Actividades recreativas y de productivas para mujeres

B. Listas de Demandas Institucionales

- a. Dotación de recursos didácticos en pro de la calidad educativa
- b. Infraestructura modernizada y en buen estado
- c. Dotar de mobiliario y equipo para la cantidad de alumnos ingresados
- d. Supervisión adecuada al docente
- e. Ampliación el Presupuesto asignado a educación
- f. Ampliación de cobertura en el nivel medio
- g. Implementar obligatoriedad en el nivel pre primario

- h. Introducción de la tecnología moderna en los establecimientos
- i. Acceso de los estudiantes a tecnología de la información para ampliar sus conocimientos
- j. Creación de leyes que sancionen a padres de familia por deserción escolar
- k. Atención a la educación especial
- l. Fortalecimiento de la educación física
- m. Fortalecimiento de la educación en expresión artística.

C. Lista de Demandas poblacionales

- a. Dotación de mobiliario y equipo
- b. Contratación de personal bajo el renglón 011
- c. Interés de los padres de familia en la educación de sus hijos
- d. Acceso a la tecnología de la información en beneficio de los estudiantes o Implementación de programas extraescolares de expresión artística
- e. Dotación de recursos y material didáctico en beneficio directo al alumno
- f. Dotación de recurso didáctico para el maestro
- g. Aplicación de un sistema de supervisión educativa de campo

1.2.6 Identificación de Actores Involucrados Directos Relacionados con el Problema intervenir.

- ✓ Maestros
- ✓ Alumnos de Cuarto, Quinto y Sexto Primaria
- ✓ Directora
- ✓ Maestros
- ✓ Padres de Familia.

1.2.7 Identificación de los Actores Involucrados indirectos Relacionados con el Problema intervenir.

- ✓ Supervisora Educativa Distrito Escolar 18-04-15
- ✓ Asesora del PEM
- ✓ COCODE

1.2.8 Identificación de actores potenciales :

- ✓ Supervisión Educativa
- ✓ Directora
- ✓ Maestro de Física
- ✓ Iglesia
- ✓ Policía Nacional Civil

1.3 ANÁLISIS ESTRATÉGICO

1.3.1 ANÁLISIS DAFO (Debilidades-Amenazada, Fortaleza-Oportunidades)

		Factores Internos			
Factores Positivos		<p>DEBILIDADES</p> <p>D1. Desinterés de los maestros.</p> <p>D2. Desinterés de los Padres de Familia</p> <p>D3. Desinterés de los Estudiantes</p> <p>D4. Padres de diferentes religiones se unen en matrimonio y no saben educar a sus hijos.</p> <p>D5. La asistencia de algunos estudiantes es irregular.</p> <p>D6. No todos los docentes estudia PADEP/D</p> <p>D7. Algunos estudiantes no muestran interés en preparación académica</p> <p>D8. La desintegración familiar afecta a los niños.</p>	<p>AMENAZAS</p> <p>A1. Tiempo de Ocio mal utilizado por los estudiantes.</p> <p>A2. Uso Inadecuado de la tecnología</p> <p>A3. Machismo de parte de los padres</p> <p>A4. El bajo nivel académico de las familias dificulta el apoyo en la educación de sus hijos.</p> <p>A5. Falta de bibliotecas en el aula y en el centro educativo.</p> <p>A6. Poco recurso económico en las familias de los estudiantes.</p> <p>A7. Falta de comunicación padres eh Hijos.</p> <p>A8. Malas amistades con las que se juntan los estudiantes.</p>	Factores negativos	
		<p>FORTALEZAS</p> <p>F1. Participar en el Programa de estudios PADEP/D</p> <p>F2. Reunión con los padres de familia constantemente.</p> <p>F3. Clima afectivo dentro del aula.</p> <p>F4. Contar con el programa convivamos juntos en armonía.</p> <p>F5. Los estudiantes se sienten motivados en la escuela.</p> <p>F6. Los estudiantes participan en los momentos cívicos hablando del valor del mes.</p> <p>F7. Comisión de disciplina dentro del centro educativo.</p> <p>F8. Apoyo de las iglesias.</p>	<p>OPORTUNIDADES</p> <p>O1. Preparación académica de los estudiantes.</p> <p>O2. Contar con voluntad de los docentes para la formación integral de los estudiantes.</p> <p>O3. Implementar la participación de los padres de familia en el procesos educativo de sus hijos.</p> <p>O4. Mejorar la calidad de vida de los estudiantes.</p> <p>O5. Establecer planes estratégicos a largo o corto plazo</p> <p>O6. Poner en práctica cada valor visto en el mes.</p> <p>O7. Generar un ambiente de confianza en los estudiantes.</p> <p>O8. Implementar nuevas metodologías para formar buenos ciudadanos para la vida.</p>		
		Factores externos			

1.3.2 Técnica Mini Max

Técnica MINI- MAX	Oportunidades (externas, positivas)	Amenazas (externas, negativas)
Fortalezas (internas, positivas)	<p>Estrategia: Fortalezas - Oportunidades</p> <ul style="list-style-type: none"> • F1 Participar en el Programa de estudios PADEP/ O4. Mejorar la calidad de vida de los estudiantes. • F2 Reunión con los padres de familia constantemente. O6 Generar un ambiente de confianza en lo estudiantes. • F3 Clima afectivo dentro del aula. O7 Generar un ambiente de confianza en los estudiantes. • F4 Contar con el programa convivamos juntos en armonía. O6 Poner en práctica cada valor visto en el mes. • F7 Comisión de disciplina dentro del centro educativo. O2 Contar con voluntad de los docentes para la formación integral de los estudiantes. 	<p>Estrategia: Fortalezas – Amenazas</p> <ul style="list-style-type: none"> • F2 Reunión con los padres de familia constantemente. A4. El bajo nivel académico de las familias dificulta el apoyo en la educación de sus hijos. • F3 Clima afectivo dentro del aula. A5 Falta de bibliotecas en el aula y en el centro educativo. • F7 Comisión de disciplina dentro del centro educativo. A8 Malas amistades con las que se juntan los estudiantes. • F2 Reunión con los padres de familia constantemente. A7 Falta de comunicación padres eh Hijos. • F8 Apoyo de las iglesias. A3 Machismo de parte de los padres.
Debilidades (internas, negativas)	<p>Estrategia: Debilidades - Oportunidades</p> <ul style="list-style-type: none"> • D3 Desinterés de los Estudiantes. O1 Preparación académica de los estudiantes. • D1 Desinterés de los maestros. O2 Contar con voluntad de los docentes para la formación integral de los estudiantes. • D4 Padres de diferentes religiones se unen en matrimonio y no saben educar a sus hijos. O3 Implementar la participación 	<p>Estrategia: Debilidad – Amenazas</p> <ul style="list-style-type: none"> • D2 Desinterés de los Padres de Familia. A7 Falta de comunicación padres eh Hijos. • D5 La asistencia de algunos estudiantes es irregular. A4 El bajo nivel académico de las familias dificulta el apoyo en la educación de sus hijos. • D8 La desintegración familiar afecta a los niños. A3 Machismo de parte de los padres

	<p>de los padres de familia en el procesos educativo de sus hijos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • D7 Algunos estudiantes no muestran interés en preparación académica. O4 Mejorar la calidad de vida de los estudiantes. • D5 La asistencia de algunos estudiantes es irregular. O5 Establecer planes estratégicos a largo o corto plazo. 	<ul style="list-style-type: none"> • D5 La asistencia de algunos estudiantes es irregular. A2 Uso Inadecuado de la tecnología • D3 Desinterés de los Estudiantes. A2 Uso Inadecuado de la tecnología.
--	---	---

A. Análisis Vinculación debilidades - amenazas

- D2 Desinterés de los Padres de Familia.
A7 Falta de comunicación padres eh Hijos.

- D5 La asistencia de algunos estudiantes es irregular.
A4 El bajo nivel académico de las familias dificulta el apoyo en la educación de sus hijos.

- D8 La desintegración familiar afecta a los niños.
A3 Machismo de parte de los padres

- D5 La asistencia de algunos estudiantes es irregular.
A2 Uso Inadecuado de la tecnología

- D3 Desinterés de los Estudiantes.
A2 Uso Inadecuado de la tecnología.

Análisis:

Los docentes deben de prestar interés en cada uno de los estudiantes al igual que los padres de familia, para poder evitar que los estudiantes hagan mal uso de su tiempo de ocio y lograr que la asistencia sea regular a la escuela, para lograr formar ciudadanos con valores y principios.

B. Análisis Vinculación debilidades - oportunidades

- D3 Desinterés de los Estudiantes.
O1 Preparación académica de los estudiantes.

- D1 Desinterés de los maestros.
O2 Contar con voluntad de los docentes para la formación integral de los estudiantes.

- D4 Padres de diferentes religiones se unen en matrimonio y no saben educar a sus hijos.
O3 Implementar la participación de los padres de familia en el procesos educativo de sus hijos.

- D7 Algunos estudiantes no muestran interés en preparación académica.
O4 Mejorar la calidad de vida de los estudiantes.

- D5 La asistencia de algunos estudiantes es irregular.
O5 Establecer planes estratégicos a largo o corto plazo.

Análisis:

Los docentes y padres de familia deben de capacitarse y perder el miedo al cambio y de esta manera construir pensamientos positivos en cada uno de los estudiantes.

C. Análisis Vinculación fortalezas – amenazas

- F2 Reunión con los padres de familia constantemente.
 - A4. El bajo nivel académico de las familias dificulta el apoyo en la educación de sus hijos.

- F3 Clima afectivo dentro del aula.
 - A5 Falta de bibliotecas en el aula y en el centro educativo.

- F7 Comisión de disciplina dentro del centro educativo.
 - A8 Malas amistades con las que se juntan los estudiantes.

- F2 Reunión con los padres de familia constantemente.
 - A7 Falta de comunicación padres eh Hijos.

- F8 Apoyo de las iglesias.
 - A3 Machismo de parte de los padres

Análisis:

Sabemos que los estudiantes pueden cambiar su actitud de antivalores si se desarrolla un clima de clase adecuado donde ellos se sientan cómodos y así desarrollar en ellos conciencia positiva.

D. Análisis Vinculación fortalezas – Oportunidades

- F1 Participar en el Programa de estudios PADEP/
O4. Mejorar la calidad de vida de los estudiantes.

- F2 Reunión con los padres de familia constantemente.
O6 Generar un ambiente de confianza en lo estudiantes.

- F3 Clima afectivo dentro del aula.
O7 Generar un ambiente de confianza en los estudiantes.

- F4 Contar con el programa convivamos juntos en armonía.
O6 Poner en práctica cada valor visto en el mes.

- F7 Comisión de disciplina dentro del centro educativo.
O2 Contar con voluntad de los docentes para la formación integral de los estudiantes.

Análisis:

La mala conducta y los antivalores de los estudiantes de sexto grado, mejorara con el compromiso adquirido por la comunidad educativa con la finalidad de lograr que sean estudiantes ejemplares.

1.3.3 Líneas de Acción Estratégicas.

A. Cuadrante Fortalezas - Oportunidades

Elaboración de una guía de valores para sexto primaria con la participación de la comunidad educativa y apoyo de iglesias.

B. Cuadrante Fortalezas - Amenazas

Elaboración de un manual escolar con las normas de convivencia escolar y responsabilidades de los padres de familia, estudiantes y docentes con el propósito de retomar el rol que corresponde a cada participante en el proceso educativo de la escuela.

C. Cuadrante Debilidades – Oportunidades

Elaboración de un manual de compromisos para la partica de valores dentro del centro educativo tomando como base el manual de convivencia pacífica.

D. Cuadrante Debilidades – Amenazas

Elaboración de una planificación bimestral tomando como base las competencias del CNB para el área de formación ciudadana.

1.3.4 Posibles Proyectos.

A. Cuadrante Fortalezas – Oportunidades

1. Estrategias pedagógicas para mejorar la mala conducta y antivalores de los estudiantes de sexto primaria.
2. Fortalecer la autoestima de los estuantes con problemas de mala conducta.
3. Seleccionar pautas estratégicas y herramientas para trabajar dentro del salón de clases.
4. Crear conciencia en los estudiantes sobre la importancia de los padres de familia en el proceso educativo
5. Implementar técnicas sobre la práctica de valores para generar un ambiente de confianza en los estudiantes..

B. Cuadrante Fortalezas – Amenazas

1. Fortalecimiento del rol del padre de familia con sus hijos.
2. Educación en armonía para una convivencia pacífica.
3. Deberes y obligaciones de los padres de familia.
4. Fortalecimiento de la comunidad educativa con los alumnos de sexto grado.
5. Importancia de la participación de los padres de familia en la conducta de sus hijos.

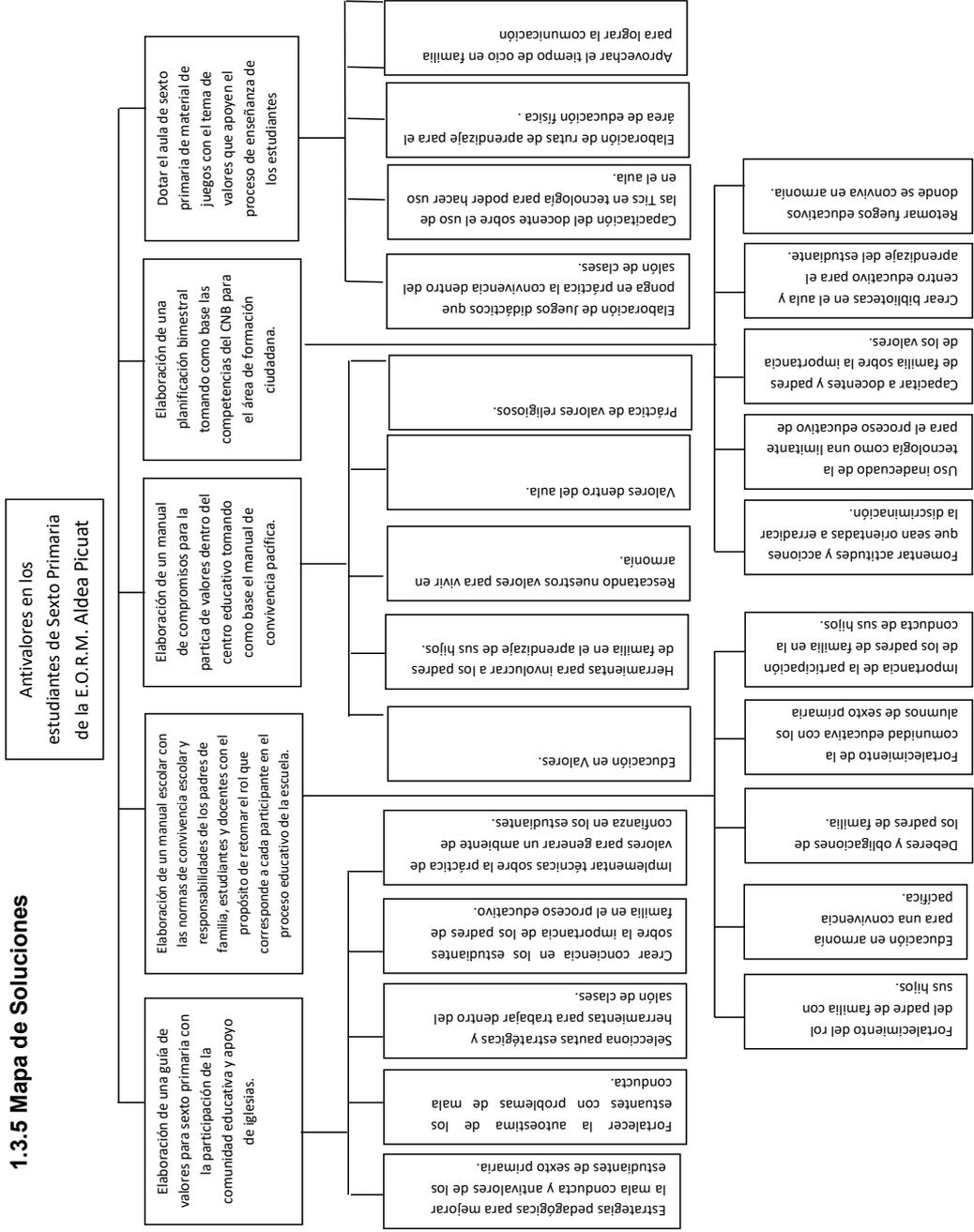
E. Cuadrante Debilidades – Oportunidades

1. Educación en Valores.
2. Herramientas para involucrar a los padres de familia en el aprendizaje de sus hijos.
3. Rescatando nuestros valores para vivir en armonía
4. Valores dentro del aula.
5. Práctica de valores Religiosos.

F. Cuadrante Debilidades - Amenazas

1. Fomenta actitudes y acciones que sean orientadas a erradicar la discriminación.
2. Uso inadecuado de la tecnología como una limitante para el proceso educativo de sexto grado.
3. Capacitar a docentes y padres de familia sobre la importancia de los valores.
4. Crear bibliotecas en el aula y centro educativo para el aprendizaje del estudiante.
5. Retomar juegos educativos donde se conviva en armonía

1.3.5 Mapa de Soluciones



1.3.6 Selección de Proyecto a Diseñar

Analizando las distintas rutas de acción posibles a seguir para solucionar la problemática en el grado de primero primaria de la Escuela Oficial Rural Mixta de aldea Picuat, se consideraron varios proyectos para encontrar soluciones, pero tomando en cuenta la factibilidad del mismo y que a la vez punteará una solución eficiente, quedo definido como proyecto a realizar para solucionar la mala conducta dentro de los salones de clases en los grados de cuarto, quinto y sexto primaria a así a través de este proyecto juegos didácticos para fomentar la convivencia pacífica en clases, se pretende lograr un clima agradable. .

1.4 DISEÑO DEL PROYECTO

1.4.1 Título del Proyecto:

Juegos didácticos para fomentar la convivencia pacífica en clase.

1.4.2 Descripción del Proyecto:

El proyecto está dirigido a los estudiantes del Segundo ciclo (Cuarto, Quinto y Sexto) de la Escuela Oficial Rural Mixta de Aldea Picuat, Morales, Izabal, enfocado en favorecer el interés en los estudiantes por los juegos de convivencia y de esta forma aprender más acerca de los valores y así poder implementar estrategias que faciliten la enseñanza de formación ciudadana y despertar el interés por conocer los valores y principios que cada ser humano puede tener y poner en práctica. Y así poder construir sus conocimientos e interactuar con la sociedad sabiendo respetar sus culturas y tradiciones y su ideología con la religión, esto se lograra utilizando herramientas y actividades que propongan sentido a lo que se pretende fomentar para lograr un aprendizaje significativo. Nuestro rol como docentes es orientar a nuestros estudiantes a

obtener un aprendizaje práctico, donde el estudiante domine, comprenda y conozca cada valor y principio que debe tener un estudiante.

Por lo antes expuesto en este documento redacto brevemente como los niños pueden aprender de una manera sencilla y agradable acerca de formación ciudadana en la escuela en los grados del cuarto, quinto y sexto primaria, pues se ha hecho notar que es un área que no se le da mucha importancia de parte del docente hacia los estudiantes pues no se cuenta con estrategias atractivas para enseñarla. Para ello he propuesto juegos didácticos para fomentar la convivencia pacífica en clase con la finalidad de hacer más fácil el trabajo con los estudiantes, economizar tiempo y obtener mejores resultados de aprendizaje y que ellos puedan conocer sus derechos y obligaciones para poder fomentar valores de una forma divertida y así lograr una nueva forma de enseñar con la finalidad de hacer más atractivo el estudio y hacer posible que ellos puedan ser hijos y estudiantes ejemplares, para que sus padres se sientan orgullosos de ellos. Y así el salón de clase será ejemplo para los demás grados y ellos mismos puedan adquisición de nuevos conocimientos para que logren mejorar las actividades en el aula con sus estudiantes.

Los juegos son actividades básicas, los cuales en cualquier momento podemos realizar y así mismo poder iniciar la clase donde todos los estudiantes del salón podrán participar hablando de cualquier tema, sin discriminar a nadie, adecuándola al entorno en que nos encontramos.

Comenzando primeramente con la importancia que se tiene en la educación primaria, se da un punto de vista en el cual los juegos didácticos, no sólo es útil académicamente hablando, sino también son muy valiosos para nuestro acervo cultural, además de nuestra vida cotidiana, puesto que podemos realizarlos tanto dentro del salón de clases como también en horas extraescolares con estudiantes o padres de familia.

De los juegos didácticos podemos aprender muchas cosas de nuestros estudiantes y es nuestro deber como docentes conocer a esos niños que están a

nuestro cargo y poderlos apoyar en los que necesiten, y ellos mismos se darán cuenta que formación Ciudadana no es otra área aburrida que se les da, si no que les puede ayudar en todos los aspectos de su vida y es aplicable para todo.

El área de Formación ciudadana es de vital importancia en el aprendizaje de los estudiantes, ya que les permite conocer más acerca del área y así poder desenvolverse en el mundo en que vivimos, a través del análisis y explicación de temas transversales sobre la conducta, responsabilidades, obligaciones y derechos, respeto hacia los símbolos patrios y hacia los compañeros de la escuela, democracia etc. De esta forma podemos ser capaces de localizar problemas y presentar propuestas de solución, así como prevenir conflictos.

Como estudiantes normalistas y futuros profesionales, es de vital importancia que desarrollemos ciertas competencias que nos facilitarán una mejor calidad en el desempeño docente.

El juego es una actividad en que los niños y niñas realizan durante su crecimiento como medio para aprender roles sociales que de adulto desempeñaran en el cual a través del mismo conocerán el mundo que los rodea y la matriz cultural que tiene su familia y comunidad.

A medida que las personas crecen, el juego sigue siendo uno de los medios para aprender y descubrir sus miedos y temores y darles solución.

1.4.3 Objetivos

A. Objetivo General:

Fomentar la importancia que tiene el juego en la educación para la convivencia pacífica, el respeto por las diferencias y la solidaridad, para facilitar la armonía entre los estudiantes de la Escuela Oficial Rural Mixta de aldea Picuat, que fortalezca una ciudadanía responsable basada en la libertad y la participación.

B. Objetivos Específicos:

- Compartir jornadas de reflexión en la búsqueda de una sana convivencia escolar.
- Precisar la importancia que tiene el Juego en el desarrollo y educación integral del niño.
- Desarrollar la tolerancia en las niñas y los niños, en un clima social sin prejuicios.
- Prevenir situaciones de conflicto entre familias solucionando diferencias en la escuela.

1.4.4 Justificación:

Tomando como base los indicadores negativos que limitan el aprendizaje significativo de los estudiante del segundo ciclo del nivel primario en el área de Formación y Ciudadana y Educación Física , tomando en cuenta las debilidades y amenazas que me preocupan, me enfocaremos en las fortalezas y oportunidades que podamos encontrar, las cuales surgen de mi interés como consecuencia de los deficientes resultados que he tenido en el aula de clases con estas asignaturas no cumplir con los objetivos planteados.

El tema surge por la necesidad de conocer dinámicas para poder fomentar la convivencia pacífica dentro del salón de clases. De igual manera elegí esta área, porque deseo ampliar mis conocimientos y también creo conveniente que los estudiantes conozcan diferentes maneras de trabajar, con mayor agrado e interés al área que corresponde este proyecto utilizando herramientas que contribuyan a un estudio más activo, significativo y eficaz, donde puedan trabajar, y a la vez jugando se aprende de una manera mejor y se logra la concentración de todos haciendo más fácil y divertida la clase.

A través del juego podemos lograr que nuestros estudiantes cambien su comportamiento. Tenemos la tarea de investigar cómo era la conducta con maestros anteriores, hablar con los padres de familia, y sobre todo observar a cada uno dentro y fuera del salón de clases. Esto nos facilitara que las clases sean más dinámicas y que exista un clima de clase.

El abordar el tema del juego y la formación de valores para lograr la convivencia pacífica en clase representa un aporte sumamente interesante y de mucha importancia en la actualidad, ya que a través del juego se logrará que los estudiantes vean la importancia de convivir en armonía y así olvidar por un momento de los problemas cotidianos que cada uno tiene en su hogar y quizá también le ayude a buscar posibles soluciones a dichos problemas como llevando el ejemplo a casa, hablando con sus papas y haciéndole conciencia del daño que les causan a sus hijos.

Sabemos que en las escuelas muchos estudiantes sufren discriminación por alguna religión, por el color de su piel o por la edad que tienen en el grado que cursan o en los recreos siempre terminan discutiendo por algún juego y es ahí donde debemos de explicarles la importancia del juego no es ganar y demostrar quienes son los mejores, si no que demostrar que convivir con los demás se crean lazos de amistad los cuales nos permitirán vivir en armonía.

Por eso es importante que los docentes inculquen valores en sus estudiantes a través de juegos y que cada maestro se involucren en el proceso de formación de cada uno y así fomentar la convivencia pacífica con el resto de grados y todos en la escuela disfruten en clases y sobre todo sus recreos.

Para poder logra la convivencia pacífica en clases, debemos de tomar muy en cuenta las área de Formación Ciudadana y Educación Física para incentivar y poner en practica cada uno de los valores, de esta forma podremos ver el comportamiento de los estudiantes en momentos cívicos, y al momento de realizar algún juego en el patio o en el salón de clases.

Por eso es importante que el docente se capacite constantemente y no se quede estancado con lo tradicional, que busque juegos de grupos, juegos de convivencia y sobre todo que siempre este interactuando con diferentes grados, esto le servirá para conocer las necesidades de acuerdo con la edad y tipos de juegos que puede realizar con sus estudiantes.

Como docentes sabemos que el juego es una de las herramientas pedagógicas de mucha importancia para facilitar el aprendizaje de nuestros estudiantes y así poder lograr que ellos se desenvuelvan en un ambiente agradable, donde cada uno pueda participar y tomar la iniciativa sin miedos de ser discriminado y puedan formar buenos valores que le serna muy útiles en la vida.

1.1.5 Actividades a Desarrollar por Fases.

A. Fase Inicial.

Tabla 36 Fase Inicial

No	Actividad	Tareas	Sub tareas	Cronograma	Responsable
1	Redactar la solicitud para realizare el proyecto	Redactar bien la solitud.	Redactar en borrador la solitud.	4 de noviembre de 2019	Prof. Kilder Pérez estudiante de PADEP/D
2	Presentación del Proyecto a la Directora de la Escuela	Solicitud a la directora. Coordinación de la presentación.	Elaboración de solicitud. Entrevista previa.	5 de noviembre de 2019	Prof. Kilder Pérez estudiante de PADEP/D
3	Presentación del Proyecto a la Supervisora Educativa del Distrito	Solicitud a la directora. Coordinación de la presentación.	Elaboración de solicitud. Entrevista previa.	6 de noviembre de 2019	Prof. Kilder Pérez estudiante de PADEP/D
4	Reunión con los docentes de los estudiantes del según ciclo de educación primaria.	Solicitar permiso para reunión de docentes a la dirección. Convocar a los docentes	Elaboración de notas. Distribución de notas por medio de los estudiantes.	6 al 8 de enero de 2020	Prof. Kilder Pérez estudiante de PADEP/D
5	Reunión de padres de familia con los estudiantes del según ciclo de educación primaria.	Solicitar permiso para reunión con padres de familia a la dirección Convocar a los padres de familia.	Elaboración de notas. Distribución de notas por medio de los estudiantes.	9 al 10 de enero de 2020	Prof. Kilder Pérez estudiante de PADEP/D
6	Reunión con los estudiantes de cuarto	Solicitar permiso para reunión con	Elaboración de notas.	13 al 17 de enero de 2020	Prof. Kilder Pérez estudiante

	primaria para hablarles del proyecto.	los estudiantes Informar a los Docentes de grado asignado.	Convocar a los estudiantes.		de PADEP/D
7	Reunión con los estudiantes de Quinto primaria para hablarles del proyecto.	Solicitar permiso para reunión con los estudiantes Informar a los Docentes de grado asignado.	Elaboración de notas. Convocar a los estudiantes.	20 al 24 de enero de 2020	Prof. Kilder Pérez estudiante de PADEP/D
8	Reunión con los estudiantes de sexto primaria para hablarles del proyecto.	Solicitar permiso para reunión con los estudiantes Informar a los Docentes de grado asignado.	Elaboración de notas. Convocar a los estudiantes.	27 al 31 de enero de 2020	Prof. Kilder Pérez estudiante de PADEP/D

Fuente Kilder Pérez

B. Fase de Planificación.

Tabla 37 Fase de Planificación

No	Actividad	Tareas	Sub tareas	Cronograma	Responsable
1	Recopilar libros de juegos y actividades que hablen de la conciencia pacífica dentro del salón de clases	Seleccionar libros.	Seleccionar las páginas donde hablen dichas actividades.	6 al 10 de enero del 2020.	Prof. Kilder Pérez estudiante de PADEP/D
2	Selección de juegos que se incluirán en la guía.	Seleccionar los Juegos por grado.	Estructurar los juegos y elaboración del material.	13 al 17 de enero del 2020.	Prof. Kilder Pérez estudiante de PADEP/D
3	Elaboración de la guía.	Organizar la estructura de la guía con las actividades y los juegos.	Plasmar de jerárquica las actividades en el instrumento antes mencionado.	20 al 24 de enero del 2020.	Prof. Kilder Pérez estudiante de PADEP/D
4	Revisión y corrección de la guía.	Revisión de la guía.	Corrección de errores.	27 al 31 de enero del 2020.	Prof. Kilder Pérez estudiante de PADEP/D

Fuente Kilder Pérez

C. Fase de Ejecución.

Tabla 38 Fase de Ejecución

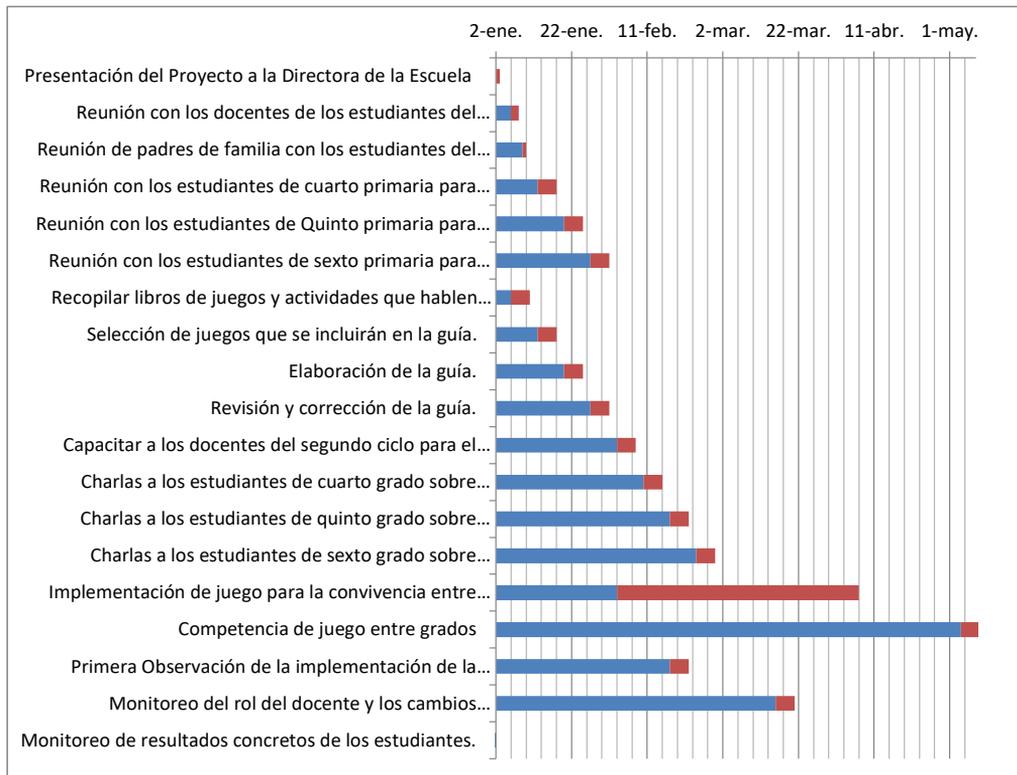
No	Actividad	Tareas	Sub tareas	Cronograma	Responsable
1	Capacitar a los docentes del segundo ciclo para el uso de la guía.	Programar la capacitación y convocar a los docentes.	Elaboración de cartas de invitación. Entrega de guías.	3 al 07 de febrero del 2020.	Prof. Kilder Pérez estudiante de PADEP/D
	Charlas a los estudiantes de cuarto grado sobre valores y la convivencia entre compañeros	Buscar información sobre la convivencia entre compañeros	Planificar las charlas para los estudiantes	10 al 14 de febrero del 2020.	Prof. Kilder Pérez estudiante de PADEP/D
	Charlas a los estudiantes de quinto grado sobre valores y la convivencia entre compañeros	Buscar información sobre la convivencia entre compañeros	Planificar las charlas para los estudiantes	17 al 21 de febrero del 2020.	Prof. Kilder Pérez estudiante de PADEP/D
	Charlas a los estudiantes de sexto grado sobre valores y la convivencia entre compañeros	Buscar información sobre la convivencia entre compañeros	Planificar las charlas para los estudiantes	24 al 28 de febrero del 2020.	Prof. Kilder Pérez estudiante de PADEP/D
2	Implementación de juego para la convivencia entre estudiantes del segundo ciclo.	Realización de las actividades que la guía sugiere.	Poner en práctica valores y realizar 3 juegos por semana	3 de febrero al 30 de Abril del 2020.	Prof. Kilder Pérez estudiante de PADEP/D Estudiantes del segundo ciclo de primaria
3	Competencia de juego entre grados	Organización de los juegos.	Indicar a cada grado qué tipo de materiales debe contribuir para los	4 al 8 de Mayo.	Prof. Kilder Pérez estudiante de PADEP/D

			juegos Explicar a los docentes involucrados cómo se desarrollará la actividad.		
--	--	--	---	--	--

Fuente Kilder Pérez

1.4.6 Cronograma de sobreactividades

Tabla 39 Cronograma de Actividades



Fuente: Kilder Pérez

1.4.7 Criterio e Instrumento de Monitoreo y Evaluación del PME

A. Fase de Monitoreo

Tabla 40 Fase de Monitoreo

N o	Actividad	Tareas	Sub tareas	Cronograma	Responsable
1	Primera Observación de la implementación de la guía en los diferentes grados.	Observación presencial de las actividades.	Entrevistas espontáneas los estudiantes. Elaboración de instrumentos para adjuntar los datos de las observaciones.	17 al 21 de febrero del 2020.	Prof. Kilder Pérez Estudiante del PADEP, alumnos del primer ciclo.
2	Monitoreo del rol del docente y los cambios observados por el mismo luego de realizar varias actividades con sus estudiantes.	Observación del Docente.	Entrevista con el docente. Elaboración de un cuestionario dirigido al docente, para que pueda plasmar los resultados obtenidos hasta el momento.	16 al 20 de Marzo del 2020.	Prof. Kilder Pérez Estudiante del PADED.
3	Monitoreo de resultados concretos de los estudiantes.	Organizar un festival de valores y juegos.	Organizar convivencia entre los 3 grados.	27 al 30 de abril del 2020.	Prof. Kilder Pérez Estudiante del PADEP, estudiantes, docentes.

Fuente: Kilder Pérez

B. Fase de Monitoreo y Evaluación

Tabla 41 Fase de Monitoreo y Evaluación

Indicador	Monitoreo	Evaluación	Fuentes de Información
Proceso: Los Docentes aplican una actividad de la guía dos veces por semana.	Observar si está dando el cumplimiento de las actividades.	Será reflejado en las aulas.	-Estudiantes -Docentes
Resultado: Las malas acciones de los estudiantes dentro y fuera del salón de clases se verá reflejado en el actuar diario	Observar a los estudiantes para durante las horas de clases y recreos y así medir el avance que van adquiriendo durante todo el proceso.	Se logró disminuir el indicador a un 40% por lo que se practican mucho más los juegos.	-Estudiantes -Docentes
Impacto: Se observa que los estudiantes cambian su actitud y actúan de manera más lógica en su vida diaria.	Observación de la forma de actuar de los estudiantes en actividades de su diario vivir.	-Entrevistas a los padres de familia y docentes. - Entrevista a Los estudiantes.	-Padres de Familia -Estudiantes -Docentes
Eficacia: Se cumplieron todas las etapas del proyecto y los alumnos respondieron se involucraron de manera positiva y mejoraron su conducta.	Evaluación del proyecto por parte de los estudiantes y Docentes involucrados.	Los docentes notaron el cambio de sus estudiantes a través de los juegos en sus aulas,	-Estudiantes - Docentes. - Guías. - Indicadores De Resultados.
Eficiencia: Los buenos resultados perduran y se ve una mejoría significativa en todas las actividades de la escuela.	Seguimiento de las repercusiones del proyecto en los meses y años posteriores a su implementación.	Se pondrá en práctica valores sin necesidad de estar decibele a los estudiantes.	-Docentes -Alumnos -Padres de Familia -Comunidad

Fuente: Kilder Pérez

1.4.8 Presupuesto

A. Recurso de Materiales

Tabla 42 Presupuesto

No.	Recursos Materiales	Cantidad	Precio Unitario	Precio Total
1	Elaboración y empastado de la guía.	8	Q62.50	Q500.00
2	Elaboración de pruebas e instrumentos de evaluación.	150	Q0.50	Q75.00
3	Elaboración de bloques lógicos.	48	Q2.50	Q120.00
4	Elaboración de juegos variados	12	Q15.00	Q180.00
Total				Q875.00

Fuente: Kilder Pérez

B. Recurso Humanos

Tabla 43 Recurso Humano

No.	Recursos Humanos	Cantidad
1	Maestro del PADEP	1
2	Docentes de la escuela	3
3	Estudiantes	90
4	Padres de Familia	40
5	Autoridades Educativas	1
6	Asesora de PME	1

Fuente: Kilder Pérez

C. Recurso Institucional

Tabla 44 Recurso Institucional

No.	Recursos Institucionales	Cantidad
1	La Escuela	1
2	COCODE	1
3	Supervisión Educativa	1
4	Universidad de San Carlos de Guatemala	1

Fuente: Kilder Pérez

D. Resumen de los tres Rubros

Tabla 45 Resumen de los Tres Rubros

No.	Tipo de Recurso	Cantidad	Precio Unitario	Precio Total
1	Recursos Materiales	218	Q875.00	Q875.00
2	Recursos Humanos	136	---	---
3	Recursos Institucionales	4	---	---
Total				Q875.00

Fuente: Kilder Pérez

CAPÍTULO II FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1 MARCO ORGANIZACIONAL

2.1.1 Marco Epistemológico

A. Fundamentos Curriculares

Los fundamentos curriculares son bases fundamentales que sistematizan los aportes provenientes de distintas disciplinas, los cuales se apoyan en principios, fines, objetivos y fuentes que delimitan los alcances del currículo.

Un currículo educativo priorizará los fundamentos de acuerdo al tipo de ser humano que desea formar.

Todo maestro debe de ser un investigado, como ya sabemos, la labor del docente no se centra simplemente en impartir conocimiento a un grupo determinado de estudiantes y verificar que han aprobado o no.

Realmente, la labor va mucho más allá; es necesario y principalmente en educación primaria, despertar en el niño el “interés por aprender”, no solo para obtener una buena nota, sino, para que lo aprendido sea significativo, es importante despertar en él, el sentido crítico y de reflexión, ayudarle a alcanzar las competencias deseadas para que a lo largo de la vida pueda tener claro los objetivos y metas a alcanzar. (Daniel, 2019)

Para lograr lo antes expuesto, el maestro debe ser un buen investigador, observar cuidadosamente cada niño que tiene a su cargo durante cinco horas diarias, ya que, por lo general cada uno es un caso diferente, y, como tal, hay que tratarlos de forma individual. Los niños, traen a los salones de clase problemas de hambre, desnutrición, desintegración familiar, acoso sexual, maltrato físico, abandono, problemas de drogas, trabajo infantil y lo más común, falta de amor y dedicación por parte de los padres. Estos y muchos otros motivos son obstáculos

para que el niño no logre alcanzar el éxito deseado en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El docente, a través de la investigación y la observación, se da cuenta del problema que presenta cada niño, y es en este punto cuando debe poner en práctica su verdadera vocación y buscar las estrategias y técnicas para poder lograr que el estudiante alcance las competencias deseadas. Claro está, el maestro no es un mago para solucionar esta clase de problemas, pero sí, de alguna forma puede ser una luz que encamine al niño a poder enfrentar su situación de la mejor manera y prepararlo para un futuro mejor.

De esta forma, nos podemos dar cuenta que un buen docente debe también ser un investigador por naturaleza, ya que, facilita fundamentos teóricos para introducir cambios en su práctica pedagógica y desarrollar innovaciones en los salones de clase.

La investigación nos ayuda a los docentes a reflexionar, a sensibilizarnos ante los distintos problemas que los niños presentan y darnos cuenta si nuestra labor como maestros ha sido buena o necesitamos mejorar.

Fundamentos legales

Los fundamentos legales los constituyen los acuerdos internacionales convenidos por el Estado de Guatemala para la defensa de la niñez y la juventud, así como para la promoción de una cultura de no violencia contra los menores de edad. Además, en ellos se establece el cuidado que tanto el aparato estatal como la sociedad civil tienen a su cargo para proteger la integridad de los niños, adolescentes y jóvenes. Entre algunos convenios internacionales a los que el país se ha adscrito, está la Convención Sobre los Derechos del Niño (aprobada el 20 de noviembre de 1989 y ratificada el 02 de septiembre de 1990), la Convención Relativa a la Lucha Contra las Discriminaciones en la Esfera de la Enseñanza (aprobada el 14 de diciembre de 1960 y ratificada el 22 de mayo de 1962) y la Convención Internacional Sobre la Eliminación de Todas las Formas

de Discriminación Racial (aprobada el 21 de diciembre de 1966 y ratificada el 04 de enero de 1969), entre otras.

En cuanto a los marcos legales que fundamentan las acciones que se están implementando para prevenir la violencia en todos los niveles, sectores y estratos en Guatemala, se puede mencionar los siguientes:

Ley de Protección Integral de la Niñez y la Adolescencia (Decreto 27-2003 del Congreso de la República). Persigue el desarrollo integral y sostenible de la niñez y adolescencia guatemalteca dentro de un marco democrático y de estricto respeto a los derechos humanos.

Ley Contra la Violencia Sexual, Explotación y Trata de Personas (Decreto 9-2009 del Congreso de la República). Esta ley cumple con el propósito de prevenir, reprimir, sancionar y erradicar la violencia sexual, la explotación y la trata de personas, la atención y protección de sus víctimas y resarcir los daños y perjuicios ocasionados.

Normativa de Convivencia Pacífica y Disciplina para una Cultura de Paz en los Establecimientos Educativos (Acuerdo Ministerial 01-2011 y sus reformas Acuerdo Ministerial 1505-2013). Con esta normativa se desea sensibilizar a la comunidad educativa en la promoción de la relación armoniosa y pacífica entre sus miembros para la creación de espacios seguros para la formación de ciudadanos.

Unidad de Equidad de Género con Pertinencia Cultural y Protección Integral de la Niñez, Adolescencia y Juventud -UGP- (Acuerdo Ministerial 02-2015). Es el ente facultado para verificar que las dependencias del Ministerio de Educación concreten el desarrollo de los procesos relacionados con los derechos humanos en materia de equidad de género y pertinencia cultural, educación integral en sexualidad, prevención de la violencia y regulaciones vinculadas.

Día Escolar de la No Violencia y la Paz, el 30 de enero de cada año (Acuerdo Ministerial 1334-2011). Con esta iniciativa se promueven las acciones para la reflexión y práctica de valores en todos los establecimientos educativos del país.

Acuerdo Ministerial 2653-2014, Programa Nacional de Valores “Vivamos Juntos en Armonía”: El programa se creó con el objetivo de cultivar los valores en los niños, niñas y jóvenes del sistema educativo, como parte de su formación integral. A través de este programa se busca formar ciudadanos responsables y comprometidos que contribuyan a la convivencia pacífica en los ámbitos en los que se desarrollen.

Política Nacional de Prevención de la Violencia y el Delito, Seguridad Ciudadana y Convivencia Pacífica 2014-2034. Creada para asentar las bases de una cultura de prevención de la violencia y el delito, esta política está orientada a la participación de la población en el marco de la seguridad ciudadana y la convivencia pacífica Su objetivo es incidir en la reducción objetiva de la violencia y el delito, así como también en el temor de las personas a ser víctimas de la violencia.

Fundamentos conceptuales

En esta sección del documento se describen los tres conceptos que se utilizan a lo largo de la propuesta: violencia, clima escolar y prevención de violencia.

Violencia: Para comprender la violencia esta debe ser abordada desde una perspectiva multidisciplinaria que incluya no solo a las víctimas, los agresores, los observadores y la población vulnerable, sino también las múltiples causas que la provocan. Además, es preciso agregar que los actores encargados en prevenir y pensar la violencia y sus diversas manifestaciones, tales como el maltrato, conciben el concepto de agresión como “el conjunto de acciones y situaciones acaecidas en todo ámbito, que afectan al niño en su bienestar y desarrollo, limitándole o lesionándole”

La violencia escolar es “un fenómeno heterogéneo, que rompe la estructura de las representaciones básicas del valor social: la de la infancia (inocencia) y la del establecimiento educativo (un refugio pacífico), así como la de la propia sociedad (un elemento pacífico en un régimen democrático)”. Cuando se aborda el tema de violencia escolar y la prevención de la misma, es imprescindible tomar en cuenta que no todas las instituciones educativas son violentas en su esencia. Según los estudios, del 1 al 5 % de los estudiantes presentan problemas serios de conducta. Sin embargo, esto a su vez puede llegar a explicar más del 50 % de los problemas conductuales dentro de un establecimiento educativo.

Manifestaciones de la Violencia Escolar

En la actualidad se ha identificado que la violencia escolar se manifiesta de diferentes formas:

- **Física:** Tipo de agresión que atenta contra la integridad física de la persona, independientemente de la magnitud, dolor o consecuencia que provoque el agresor. Un empujón o cualquier contacto físico que involucre intimidación hacia la víctima es agresión física.
- **Emocional-psicológica:** Caracterizada por las agresiones verbales o intimidaciones que el agresor emite hacia la víctima, la cual afecta emocionalmente a la persona.
- **Racismo o discriminación:** La discriminación es el trato diferente y perjudicial que se da a una persona por razones culturales, políticas, religiosas, de sexo o de orientación sexual, entre otras.
- **Sexual:** Es cualquier exposición a material sexual o contacto físico a la cual se somete a una persona sin su consentimiento. Incluye frases o palabras dirigidas a la víctima con doble sentido o con insinuaciones a actividades de índole sexual.

Clima escolar

La estrategia del Mineduc para la prevención de violencia en los establecimientos educativos tiene como objetivo promover un clima escolar basado en la convivencia pacífica y el ejercicio de los valores ciudadanos en el marco de los Derechos Humanos y de una cultura de paz.

En esta misma línea, se comprende por clima escolar a la calidad, sensación o atmósfera de la vida escolar. El clima escolar es el conjunto de normas, metas, valores y relaciones que se manifiestan dentro de una comunidad educativa, que a su vez genera experiencias y percepciones sobre cada uno de los actores entre sí

Prevención de violencia escolar

Es todo aquello que busca ofrecer a los estudiantes oportunidades para desarrollar, modificar o perfeccionar su formación integral para alejarlos de las situaciones de riesgo o de violencia. Dentro de lo que se pueda comprender como prevención, es apropiado señalar que la prevención inicial radica en la promoción de la convivencia escolar, en la que cada actor puede participar, delegar, deliberar, manejar o resolver las diferencias y los conflictos en forma pacífica, hay tres tipos de prevención:

La prevención primaria: trata de impedir los daños.

La prevención secundaria: trata de poner fin.

La prevención terciaria: trata de reducir.

La prevención primaria tiene el objetivo de evitar, disminuir o reducir el impacto y las consecuencias negativas de determinadas situaciones o comportamientos tanto a nivel individual como social.

La prevención es un proceso que siempre beneficiará más a la comunidad educativa que la intervención. Regularmente es más factible, tanto por

presupuesto como técnicamente, trabajar en la prevención, ya que la intervención con regularidad está enfocada a situaciones dañadas. Además, la misión del establecimiento educativo como tal es precisamente esa: prevenir situaciones de riesgo a futuro para los ciudadanos en formación, de manera que se construya, un paso a la vez, la sociedad de paz y convivencia que una comunidad anhela.

Fundamentos pedagógicos:

El modelo para prevención de violencia que se propone tiene como fundamento los lineamientos y aportes establecidos en el Currículo Nacional Base –CNB– del Mineduc para la construcción de ciudadanía. Por tal razón, toda iniciativa debe estar encaminada a brindar un papel activo a los sujetos participantes dentro de la comunidad educativa.

Se concibe a la persona humana con características propias y a su capacidad para mejorar y progresar a través de sus interacciones. El estudiante es un actor activo para prevenir la violencia, no obstante, junto a él participan otros grupos de actores que juegan un papel igual de dinámico para la construcción de espacios seguros. Así como la violencia es aprendida, también se puede desaprender para iniciar un nuevo camino de hábitos, prácticas y formas de pensar que contribuyan a la formación de los estudiantes.

El docente, los padres de familia y cualquier otra figura adulta que esté vinculada al estudiante, constituyen ser los principales modelos de prevención de la violencia y prácticas de ciudadanía, y por quienes el estudiante tiene la oportunidad de aprender y adaptar sus características individuales para el beneficio de la sociedad.

Con base en estos lineamientos curriculares y pedagógicos establecidos en el CNB oficial de Guatemala, las prácticas educativas que se propicien dentro del

ámbito educativo intencionado, facilitarán las oportunidades que permitan al estudiante “conocer para prevenir”.

Desde un enfoque socioconstructivista, es necesario que el aprendizaje que se adquiera a través del medio cobre relevancia. Asimismo, es imprescindible darle prioridad a la participación activa de todos los integrantes de la comunidad educativa para definir o replantearse los valores, principios y normas que contribuyen a construir un clima escolar favorable y a prevenir la violencia.

Fundamentos psicológicos

El abordaje de programas para prevenir la violencia frecuentemente está basando en una perspectiva cognitiva conductual. Pero esto dependerá de la finalidad que se desea alcanzar y de la magnitud con que se está viviendo el fenómeno de la violencia escolar. Se considera que la violencia es una conducta que se aprende a través de la observación o modelada por el ambiente donde el estudiante se desarrolla. Por lo mismo, las conductas violentas también se pueden desaprender y adquirir nuevos hábitos para promover una convivencia pacífica y la construcción de ciudadanía.

Por otro lado, las intervenciones que se promueven desde un enfoque sociohistórico de la psicología de la actividad, favorecen la inclusión y la participación de todos los actores escolares de grupos heterogéneos, sin distinción alguna, que luchan contra cualquier tipo de exclusión. Asimismo, este tipo de intervenciones brinda a los estudiantes las oportunidades para adquirir responsabilidad y empoderamiento en la toma de decisiones, no solo para mejorar su aprendizaje, sino además para solucionar de manera asertiva los conflictos derivados de situaciones cotidianas en el ambiente escolar. Por tanto, el enfoque psicológico para las intervenciones dependerá del tipo de prevención que se necesite implementar y del grado de violencia que se esté viviendo.

Para efectos de la intervención de esta propuesta, ambos enfoques pueden ser aplicados para prevenir la violencia, ya que las conductas de convivencia pacífica y armónica deben iniciar con los adultos que están vinculados a los estudiantes. Los adultos deben servir como referencia para que los estudiantes los imiten ante situaciones que requieran la resolución de conflictos, y el trato amable hacia los demás en el diario vivir. Asimismo, se considera que para prevenir la violencia en los establecimientos educativos, todos los actores de la comunidad educativa deben jugar un papel relevante en la toma de decisiones. De manera que es indispensable incluir a los estudiantes, además de sus padres, como partícipes activos en la toma de decisiones para prevenir la violencia.

Fundamentos sociológicos

Para prevenir la violencia hace falta la convivencia. El CNB considera que la interdependencia, la cooperación, el reconocimiento de los derechos de los demás y la responsabilidad son, entre otros, valores indiscutibles que contribuyen a la creación de espacios seguros para la educación integral del estudiante y el desarrollo pleno de los integrantes de la comunidad educativa.

De tal cuenta que, en esta propuesta de prevención, se considera que la violencia surge de la interacción entre los ciudadanos y de los hechos históricos del país. Por tanto, todo cambio dentro de la dinámica social para prevenir la violencia debe iniciar en las relaciones interpersonales dentro de los ambientes familiar y educativo. Estas dos grandes instituciones sociales tienen la capacidad de generar un nuevo clima de convivencia pacífica. (MINEDUC)

B) Factores Sociales que Inciden en el ámbito educativo

La mayor parte de padres de familia son jornaleros o trabajan en las fincas bananeras por temporadas, devengando un salario por debajo de lo establecido por la ley (Q 2,992.37), según el Acuerdo Gubernativo No. 242-

2018. Otro dato importante para analizar, es el informe del INE, el cual indica que la canasta básica para una familia de 5 miembros en el primer trimestre del 2019 ha estado en un promedio de Q 3,545.22 al mes, incluyendo únicamente 34 productos básicos. Comparando esta información con el salario que reciben los jornaleros de la aldea que es de Q 60.00 al día , nos podemos dar cuenta que viven en extrema pobreza lo cual dificulta en gran manera que la niñez esté preparada para rendir de manera adecuada en los estudios, ya que, se observa que no tienen ni para alimentarlos adecuadamente, y ,es por eso que se observa un alto promedio en los indicadores de resultados de escolarización (sobreedad, fracaso escolar, conservación de la matrícula, deserción).

Entre las circunstancias psicológicas que afectan el avance de los niños están los actitudinales, cada niño refleja lo que ve en su hogar, y, en la mayoría de ellos se observan actitudes egoístas, temperamentos fuertes, machismo o en algunos casos sumisión. Muchos niños por la forma en la que son tratados padecen profundos sentimientos de frustración, enojo, tristeza o vergüenza, esto puede provocarles trastornos psicológicos de ansiedad, depresión o baja autoestima.

El Dr. (Raskind, 2019) dice "lamentablemente estos problemas pueden ser más devastadores que los retos académicos en el campo del aprendizaje".

(Pérez K. , Rendimiento Escolar, 2018) Dice: "Se considera que un alumno tiene un bajo rendimiento en el aprendizaje cuando no consigue los mínimos resultados académicos esperados para su edad y capacidad".

Esta situación se puede producir por motivos personales, siendo la insuficiente motivación o un trastorno del aprendizaje no diagnosticado o mal tratado las causas más comunes. Sin embargo, existen factores externos, cuyo origen no es ni el propio alumno ni el sistema educativo, que también tienen una notable influencia: los factores de índole familiar y social. El marco social y familiar que

envuelve al alumno ejerce un papel muy importante en la vida académica de los estudiantes, tanto directa como indirectamente. Son numerosos los estudios que demuestran las repercusiones de los factores familiares y sociales (clase social, nivel económico y cultural) en los resultados educativos, influyendo intensamente en el funcionamiento cognitivo del niño.

Un abordaje adecuado del rendimiento educativo, tratando de elevar el nivel medio para reducir las cifras de fracaso escolar debe implicar un enfoque psicosocial que tenga en cuenta los componentes psicológicos, sociales y familiares. En este sentido, algunas medidas que se pueden tomar desde los propios centros educativos son:

- Mejorar la comunicación con los padres de los alumnos utilizando como interlocutor principal al tutor y, en ciertos casos, contando con el apoyo de un mediador social.
- Informar de las situaciones de exclusión social que se detecten a los servicios sociales, con el objeto de que se tomen las medidas económicas y de apoyo necesarias.
- Organizar actividades culturales y lúdicas animando a las familias a su participación activa.
- Potenciar la inclusión en el aula de todo tipo de alumnos con programas educativos y de concienciación.
- Denunciar las situaciones detectadas de marginación o exclusión por motivos culturales o de origen del alumno.
- Poner en conocimiento de los organismos competentes los casos detectados de absentismo escolar injustificado continuado, prestando en especial atención a los grupos étnicos o nacionalidades más proclives a este tipo de comportamientos.

Es evidente que los problemas de índole familiar y social constituyen un problema que escapa a las posibilidades de resolución por parte de los profesores y la dirección de los centros escolares. Por lo tanto, sus funciones

deben ser de vigilancia, apoyo y, en casos graves, de denuncia a otras instancias para que se tomen las medidas oportunas a nivel de servicios sociales y otros ámbitos.

a) Desintegración Familiar

La ruptura del núcleo familiar afecta a todos los niños desde la etapa inicial hasta la universidad. En los adolescentes las consecuencias de la desintegración familiar son más graves provocan la deserción escolar, bajo rendimiento, comportamientos violentos, embarazos precoces. La desintegración familiar repercute en el rendimiento y la conducta del estudiante y puede ir aumentando a medida que va creciendo si no es tratado a tiempo.

Manifiesta que la familia desintegrada crea inseguridades en el niño en toda su convivencia diaria lo que hace que tenga dificultades en el aprendizaje, desinterés por aprender, no presta atención a las explicaciones del docente.

El ambiente familiar como factor causante que influye en el rendimiento escolar, el cual influye considerablemente en el alumno por las relaciones que se establecen en el hogar por los estímulos intelectuales que se brindan como la forma de ocupar el tiempo libre.

(Galarza, 2014) “Considera que, para alcanzar éxito, es necesario la intervención de la familia, además, cada miembro juega un papel fundamental para seguirle los pasos que lleva ”

Para que esta parte sea una realidad, el ambiente familiar tiene que ser adecuado, donde se pueda evidenciar amor, cariño, comprensión, cooperación, solidaridad, todos con un mismo objetivo de ayudar a cualquier miembro según la necesidad presentada.

b) Alcoholismo

El alcoholismo de los padres es un factor que multiplica por cuatro el riesgo de presentar patologías mentales en sus hijos, entre los 7 y los 16 años, y que duplica la presencia de síntomas subclínicos.

(Pieck, 2018) Dice: “Los resultados indican que los hijos de personas alcohólicas tienen mayor predisposición para desarrollar problemas derivados del abuso de sustancias y otros trastornos psicopatológicos, así como mayor tendencia al fracaso escolar, déficit cognitivo y problemas médicos”

Además, se observó que estos menores necesitan hasta tres veces más asistencia psicológica respecto al grupo control. Las patologías más frecuentes que presentan estos niños son déficit de atención, hiperactividad, depresión, enuresis y trastornos de ansiedad, que se manifiestan a través de fobias. Esto, a su vez, repercute en su rendimiento escolar y en sus relaciones sociales.

A su juicio, el aumento del riesgo en estos niños parece estar ligado a tres factores: el efecto biológico del etanol en las células y en el feto, la transmisión genética de la vulnerabilidad para desarrollar alcoholismo y otros trastornos psicopatológicos, y las influencias socioambientales.

c) Falta de Valores

La falta de valores nos viene afectando a la gran mayoría de la población, por cuanto los grupos familiares se han venido desintegrando motivado a que la mayoría de las mujeres se encuentran realizando labores fuera del hogar para la manutención de sus hijos ya sea por ausencia del padre, o por la situación económica de ambos, ocasionando el abandono, la distancia y la poca o nada comunicación con sus hijos, así como otras conductas transgresoras reflejada en ambos padres que no es precisamente la adecuada para la formación de los niños y adolescentes.

Esta situación trae como consecuencia el descarrilamiento de los niños, quienes se encuentran sin ningún tipo de protección ni orientación y lo más importante, la falta de amor por estas personas que están a cargo de ellos.

Es de resaltar que esta situación no es un problema de Estado sino de familia disfuncional.

Los estudiantes de hoy en día presenta un gran vacío de valores, los cambios sociales y económicos implica un reflejo de alteración de valores, donde predomina el dinero y el amor a los bienes materiales, motivo por el cual se producen distanciamientos en los núcleos familiares (Botero, 2008).

Tenemos que las causas más comunes en la pérdida de valores son: la desintegración y los conflictos en las familias, los divorcios, la situación económica, deserción escolar, desobediencia, el alcoholismo y la drogadicción, esto trae como consecuencia el surgimiento de bandas delictivas, prostitución, embarazos precoz, robos, transculturación, abortos en jóvenes, sexualidad prematura.

La educación de los valores en la familia

La principal educación nace y se desarrolla en el hogar. Es ahí donde aprende a despertar interés por la vida, a confiar en sí mismo, a creer que puede seguir adelante por los caminos del triunfo. La familia es, en su más profundo sentido, comunidad, comunicación. La familia es la sociedad creada para educar a las generaciones.

Unos padres que sepan educar, que no van a la improvisación, sino que sean sabido preparar para esta tarea tan sublime de saber ser padre

2.1.2 Marco Contextual Educativo

A. El Entorno Sociocultural

“La teoría se basa principalmente en el aprendizaje sociocultural de cada individuo y por lo tanto en el medio en el cual se desarrolla” Vygotsky.

(Vygotsky, 2016) “Considera el aprendizaje como uno de los mecanismos fundamentales del desarrollo. En su opinión, la mejor enseñanza es la que se adelanta al desarrollo”.

En el modelo de aprendizaje que aporta, el contexto ocupa un lugar central. La interacción social se convierte en el motor del desarrollo.

Vygotsky introduce el concepto de 'zona de desarrollo próximo' que es la distancia entre el nivel real de desarrollo y el nivel de desarrollo potencial.

No podemos decir que el individuo se constituye de un aislamiento. Más bien de una interacción, donde influyen mediadores que guían al niño a desarrollar sus capacidades cognitivas. A esto se refiere la Zona de Desarrollo Próximo. Lo que el niño pueda realizar por sí mismo, y lo que pueda hacer con el apoyo de un adulto, la Zona de Desarrollo Próximo, es la distancia que exista entre uno y otro.

Aprendizaje y desarrollo son dos procesos que interactúan. El aprendizaje escolar ha de ser congruente con el nivel de desarrollo del niño. El aprendizaje se produce más fácilmente en situaciones colectivas. La interacción con los padres facilita el aprendizaje. 'La única buena enseñanza es la que se adelanta al desarrollo'.

La teoría de Vygotsky se refiere a como el ser humano ya trae consigo un código genético o 'línea natural del desarrollo' también llamado código cerrado, la cual está en función de aprendizaje, en el momento que el individuo interactúa con el medio ambiente.

Concepto del Ser Humano: Es constructivista exógeno, considera al sujeto activo, construye su propio aprendizaje a partir del estímulo del medio social mediatizado por un agente y vehiculizado por el lenguaje.

Desarrollo Cognitivo: Es el producto de la socialización del sujeto en el medio: Se da por condiciones intrapsicológicas que luego son asumidas por el sujeto como intrapsicológicas.

Aprendizaje: Está determinado por el medio en el cual se desenvuelve y su zona de desarrollo próximo o potencial.

Influencias Ambientales: Se da por las condiciones ambientales y esto da paso a la formación de estructuras más complejas.

El aprendizaje es la resultante compleja de la confluencia de factores sociales, como la interacción comunicativa con pares y adultos, compartida en un momento histórico y con determinantes culturales particulares.

La construcción resultado de una experiencia de aprendizaje no se transmite de una persona a otra, de manera mecánica como si fuera un objeto sino mediante operaciones mentales que se suceden durante la interacción del sujeto con el mundo material y social.

B. Los Medios de Comunicación

La labor del docente, frente a la visión transformadora de una sociedad que necesita de la incorporación de las TIC en el aula, ha visto necesaria su transformación en un agente capaz de generar las competencias necesarias para una sociedad con “ansias” de conocimiento tecnológico, y el uso frecuente de éste en los distintos aspectos del estudiante.

(Hernandez, 2017) Dice:

La tecnología y sus aportaciones van evolucionando y cambiando los campos del conocimiento de manera muy rápida, es aquí, donde se puede valorar que la educación, como disciplina, está asumiendo nuevos retos y desafíos que merecen un estudio más detallado.

El logro de integrar los medios de comunicación en la educación, depende en gran medida de la habilidad del docente para estructurar el ambiente de aprendizaje, mucho se habla, de dar el “salto” y “romper” esquemas tradicionales con un aprendizaje basado en la cooperación y el trabajo en equipo; sin embargo, el uso e involucramiento de las TIC.

En la educación, aún no ha sido entendido como aquella herramienta por la cual se pueda generar un aprendizaje significativo, errores frecuentes en la escuela reducen a las TIC a aquella herramienta que permite acceder y transmitir información, error que sigue englobando a la educación tradicional. (Mestres, 2008)

Este docente debe estructurar su función, organizando la forma en la cual los estudiantes adquieren competencias cognitivas y logren aplicarlas en situaciones diversas.

Las clases presenciales que se desarrollan en un aula, necesitarán de nuevos espacios que complementen el conocimiento mediante el uso de medios tecnológicos entre estudiantes y docentes, la aparición de las TIC encaja fácilmente en este proceso.

(Cabero-Almenara, 2005) Dice: “El estudiante participa como aquel nuevo agente educativo, quien producto de haber nacido en una sociedad tecnificada, se ha convertido en el elemento principal para la comunicación e interacción social”

Hoy por hoy, nadie discute la importancia de los medios de comunicación en la sociedad actual. Nos encontramos inmersos en una sociedad mediática y nuestro estilo de vida convive con los mensajes que nos transmiten los medios de comunicación. De la misma forma, hablar de medios de comunicación implica abarcar un abanico de posibilidades muy amplio: muchos canales de televisión, radio, Internet, publicaciones impresas de todo tipo.

C. Una Escuela Paralela

Sin duda, la sociedad de la información, y sus infinitas posibilidades de información y comunicación (prensa, radio, TV, videojuegos y bases de datos, Internet...), proporciona una verdadera escuela paralela a los ciudadanos, un poderoso entorno de educación informal que ejerce una continua influencia sobre los miembros de esta sociedad y encierra un gran potencial de creatividad y desarrollo personal. (GUBERN, 1987)

Así los nuevos medios y sus numerosos productos (cargados de estereotipos) llegan a los destinatarios (niños, jóvenes y adultos) de forma directa e inmediata, a veces de manera individualizada (Internet, por ejemplo) sin que otros agentes educativos puedan actuar como mediadores orientando su utilización e interpretación. La recepción de la información (ubicua y sobreabundante) es cada vez más una actividad individual, y dada la abundancia de los mensajes, resulta casi incontrolable.

La mayor parte de la enseñanza tiene lugar fuera de la escuela. La cantidad de información comunicada por la prensa, las revistas, las películas, la televisión y la radio, exceden en gran medida a la cantidad de información comunicada por la instrucción y los textos en la escuela. Este desafío ha destruido el monopolio del libro como ayuda a la enseñanza y ha derribado los propios muros de las aulas de modo tan repentino que estamos confundidos, desconcertados

Hay que tener en cuenta que aunque los jóvenes que nacen en este contexto de comunicaciones audiovisuales y telemáticas obviamente están mucho más preparados que las generaciones anteriores para interpretar y valorar estos mensajes (muchos de ellos pasan más tiempo ante la televisión, videojuegos, Internet... que en la escuela o relacionándose con los amigos y la familia), la escuela debe ayudarles a seleccionar y estructurar la información que pueda resultarles útil para construir su propia identidad y actuar en cada circunstancia concretas.

En la comunidad donde labora el docente, debe de saber hacer uso de la tecnología y adecuarla a los grados que corresponde para facilitar el aprendizaje

de los estudiantes y así poder enseñarles a los estudiantes el uso adecuado de la tecnología. (Pérez, 2019)

D. Las nuevas tecnologías de la información y comunicación.

Las nuevas tecnologías de la información y comunicación (Tics) constituyen aquellas herramientas y programas que tratan, administran, transmiten y comparten la información mediante soportes tecnológicos. Las Tics han revolucionado el mundo actual desde los años 80, y están presentes en la mayoría de los hogares y centros escolares españoles. Actualmente, su uso está muy generalizado y la información que se incluye perdurará para siempre (tanto personal, profesional, fotos, vídeos...), lo que se llama la huella o identidad digital

Los niños se inician en la Tics a edades muy precoces, cuando aún no han desarrollado la capacidad de comprender términos como: el respeto a uno mismo o a los demás, la importancia de la privacidad, información sensible que no debe ser revelada, la propiedad intelectual o de información no adecuada a su edad, etc. La adolescencia es también un periodo muy problemático y de alto riesgo; la mayoría de sus problemas de salud son debidos a sus comportamientos y hábitos, con consecuencias potencialmente graves para su vida actual y futura: accidentes, violencia, consumo de drogas, conductas sexuales de riesgo y el uso inadecuado de las nuevas Tics, entre otros. En esta época, es típica la sensación de falsa invulnerabilidad, la necesidad de intimidad y de experimentar, predomina la acción sobre la reflexión, no se preocupa por las consecuencias futuras, se rechazan las normas de los adultos y, en la búsqueda por su independencia, piensan que pueden resolver sus problemas sin la ayuda de los adultos; por ello, es un grupo especialmente vulnerable. La OMS estima que el 70% de las muertes prematuras en el adulto se debe a conductas

iniciadas en la adolescencia. Es preciso tener en cuenta que la mayoría de estas conductas son prevenibles.

El uso de las Tics conlleva muchos beneficios: educativos, permiten obtener y compartir información en diferentes formatos, herramienta de trabajo, colaborar con grupos, entretenimiento, etc., pero conlleva también muchos riesgos. Por otro lado, los adultos desconocen los aspectos técnicos y minusvaloran los posibles riesgos.

Los niños y adolescentes saben usar las Tics, pero no saben hacerlo de forma responsable, ni son conscientes de las múltiples amenazas que les acechan: información inadecuada con contenidos violentos, pornografía, pérdida de la privacidad, suplantación de identidad, ciberbullying (acoso entre menores a través de medios tecnológicos), grooming (acoso digital de un adulto a un menor con fines sexuales), sexting (difusión de imágenes o vídeos de tipo sexual producidos por el propio remitente, principalmente a través del teléfono móvil) y la adicción a las pantallas, entre otros. Las consecuencias van desde alteración del rendimiento, aprendizaje y fracaso escolar, distanciamiento de su entorno (familia, amigos), problemas psicósomáticos, trastornos del sueño, emocionales y psiquiátricos a, incluso, el suicidio. Dada la gravedad de estos cuadros, se requiere para su abordaje un tratamiento interdisciplinar coordinado en los diferentes ámbitos: familiar, escolar, social, policial y judicial.

Somos la primera generación en la historia en la que, de manera masiva, la transferencia de conocimientos tecnológicos se realiza de hijos a padres, y no al revés. Es preciso que todos los adultos: padres, profesores y profesionales sanitarios estén formados para ayudar a la población infantojuvenil en la prevención, identificación precoz, y tratamiento adecuado de los problemas asociados a las Tics. El pediatra constituye la puerta de entrada al sistema sanitario y es el primer profesional al que se consulta por todo tipo de problemas orgánicos, psicológicos y sociales, y debe estar preparado para ayudar no solo a las víctimas sino, también, a los agresores y a los observadores.

El ciberbullying comparte muchas características con el acoso escolar tradicional “cara a cara”, aunque debido al medio en que se desarrolla, presenta aspectos diferenciales, como: el sentimiento de sentirse invencible, al poder ocultar la identidad, dándole poder sobre la víctima; un sentimiento de distancia, dificultando la empatía y facilitando la desinhibición; la inmediatez de la comunicación, que propicia un comportamiento impulsivo y la prolongación del daño en el tiempo; el desconocimiento del acoso por parte de los adultos y el aumento del alcance de la victimización.

Ante una situación de grooming, tras realizar una historia y exploración detallada, se entregará una copia del informe asistencial al paciente, se emitirá el Parte de lesiones, con copia para la Historia clínica, Fiscalía de Menores y Fuerzas y Cuerpos de Seguridad del Estado. Igualmente, se hará hoja de derivación al Centro de Salud Mental, Centro de Intervención en Abuso sexual infantil (CIASI) u otro servicio de referencia que se considere oportuno. Dada la gravedad del delito, hay que hacer una denuncia inmediata e impedir al acosador que tenga contacto con la víctima⁴. También, se realizará un seguimiento y acompañamiento de la víctima.

Tras cesar el ciberacoso, la víctima debe aprender a recuperar su autoestima y la confianza en las relaciones interpersonales para reestructurar su vida; este proceso se hará lentamente con la ayuda de un equipo multidisciplinar

Al ser el ciberacoso un problema tan reciente y debido a sus peculiaridades, la mayoría de los profesionales sanitarios no han recibido una formación específica; por ello, es necesario que incrementen sus conocimientos para valorar los aspectos positivos y negativos de las Tics, el uso que los menores hacen de ellas, detectar los daños que pueden originar y prevenir sus riesgos. Igualmente, es preciso, la formación de los padres y profesores. (salud, 2015)

E. Factores Culturales y Lingüísticos

Como es sabido en nuestro país se hablan 21 lenguas mayas, el xinca, el garífuna y el idioma español haciendo un total de 24 comunidades lingüísticas. Antes de la firma de los acuerdos de paz (29 de Diciembre de 1996) la mayoría de estas comunidades lingüísticas se encontraban marginadas o aisladas. A muchas escuelas con niños maya hablantes eran asignados maestros monolingües lo que hacía prácticamente imposible que logran comunicarse y darse un proceso de enseñanza aprendizaje adecuado. A partir de los acuerdos de paz, este problema ha ido cambiando, se ha enseñado a respetar y dignificar las diferentes culturas y lenguas que se hablan en el país; a las escuelas maya hablantes se les asigna docente bilingües para que los niños reciban clases en su propio idioma como lo establece el Artículo 76 de la Constitución de la República donde refiere que: “en las zonas del país con población indígena predominante, la enseñanza debe impartirse preferentemente en forma bilingüe.” y además ya se cuenta con un CNB acorde a cada pueblo

En el Artículo 6 del Acuerdo Gubernativo de Generalización de la Educación Bilingüe se define la pertinencia del currículo para pueblos indígenas: “Los programas y los servicios educativos de los pueblos indígenas deberán desarrollarse y aplicarse en cooperación con estos, con el fin de responder a sus necesidades particulares y deberán abarcar su historia, conocimientos, técnicas, sistemas de valores, idioma, literatura y demás aspiraciones sociales económicas, lingüísticas y culturales”.

Pluriculturalidad:

Es la ideología que sustenta un modelo de organización social que afirma la posibilidad de convivir armoniosamente en sociedades, grupos o comunidades étnicas, culturales, religiosas o lingüísticamente diferentes, valora la diversidad sociocultural y toma como punto de partida que ningún grupo tiene porqué perder su cultura o identidad propia, también valora la diversidad cultural como buena y deseable, fomenta la práctica de las tradiciones etnoculturales, se buscan las

vías para la interacción positiva respetando las diferencias, hace hincapié en interacción de los grupos étnicos y en su contribución con el país.

Se asume, en definitiva, que cada grupo tiene que ofrecer y que aprender de otros, se evita el proceso de asimilación corriente que daña la identidad cultural particular. Pregona y exige, no sólo el respeto del otro sino también un marco común de igualdad de derechos y de obligaciones e impulsa una política de alto rendimiento de las especificidades culturales para la armonización de un país.

Interculturalidad

En el proceso de la interculturalidad se debe interpretar correctamente a las culturas de acuerdo con sus propios criterios. Aunque esto no debe suponer eliminar el juicio crítico, pero sí dejarlo en suspenso hasta que se entienda la complejidad simbólica de muchas de las prácticas culturales. Se trata de intentar moderar un inevitable etnocentrismo que lleva a interpretar las prácticas culturales ajenas a partir de los criterios de la cultura de la persona que interpreta. La interculturalidad se refiere, en otras palabras, a la interacción entre culturas de manera respetuosa, donde se concibe que ningún grupo cultural esté por encima del otro, favoreciendo en todo momento la integración y la convivencia entre culturas.

Multilingüismo

El multilingüismo se manifiesta cuando coexisten varios idiomas en un mismo territorio. En Guatemala se utilizan 22 idiomas Mayas, 1 Garífuna, 1 Xinka y el Español, haciendo un total de 25. Los idiomas Mayas son: Achi, Awakateka, Chalchiteka, Ch'orti', Chuj, Itza', Ixil, Popti'/Jakalteka, Kaqchikel, K'iche', Mam, Mopán, Poqomam, Poqomchi', Q'anjob'al, Q'eqchi', Sakapulteka, Sipakapense, Tektiteka, Tz'utujil, Uspanteka y Akateka. Los pueblos y las culturas tienen diferentes idiomas, estos constituyen canales de comunicación escrita y oral. (Osorio, 2012)

2.1.3 Marco de Políticas Educativas

A. La Política y Las Políticas

Las políticas que se plantean para obtener un Sistema de Calidad con viabilidad política, técnica y financiera en Guatemala son: de calidad; de cobertura; de equidad; de educación bilingüe, multicultural e intercultural; de modelo de gestión; de fortalecimiento institucional y descentralización; de formación del recurso humano y de aumento de la inversión educativa. Las mismas también plantean que una orientación realista de las acciones debería sustentarse en el desarrollo de un esquema integrado, donde el acceso y la cobertura, así como la calidad estén enmarcados en la equidad y constituyan el centro de las acciones. Estas deben sustentarse en acciones de tipo administrativo, la participación multisectorial, los programas de apoyo y un adecuado financiamiento y legislación (EDUCACIÓN, 2010)

Dentro de este contexto, los miembros del Consejo Nacional de Educación, conscientes de los desafíos y la demanda educativa de calidad, asumiendo la responsabilidad que la Ley les demanda, tomaron la decisión de formular una serie de políticas educativas que den respuesta en el mediano y largo plazo a los desafíos educativos planteados y en un futuro cercano se conviertan en políticas de Estado que trasciendan gobiernos. Dentro de las ocho políticas planteadas se encuentra como una más, la política de calidad, estando conscientes que la calidad no es una política aislada, sino que, cuando se habla de calidad se refiere a todo el Sistema Educativo y que abarca desde el desarrollo de las competencias básicas de la lecto-escritura y Matemática hasta la infraestructura. Entendiendo la calidad educativa como: la columna vertebral del proceso educativo, un desafío permanente en el aula, que tiene en cuenta las particularidades nacionales y evita la exclusión, y que no hay calidad sin equidad. Tomando en cuenta que la calidad está inmersa en todo el Sistema Educativo, ésta se plantea como una política por razones de una mejor comprensión de la misma y de sus principales componentes para que se haga realidad en el aula, de allí que las otras siete políticas están íntimamente relacionadas con la calidad, para su formulación y además del contexto descrito

B. Políticas Educativas

(Imen, 2008) Define:

"Política educativa": se trata de las acciones del Estado en relación a las prácticas educativas que atraviesan la totalidad social y, dicha en términos sustantivos, del modo a través del cual el Estado resuelve la producción, distribución y apropiación de conocimientos y reconocimientos.

Las políticas educativas de Guatemala son 8 entre ellas están:

Política 1. Cobertura Garantizar el acceso, permanencia y egreso efectivo de la niñez y la juventud sin discriminación, a todos los niveles educativos y subsistemas escolar y extraescolar.

Política 2. Calidad Mejoramiento de la calidad del proceso educativo para asegurar que todas las personas sean sujetos de una educación pertinente y relevante.

Política 3. Modelo de Gestión Fortalecimiento sistemático de los mecanismos de efectividad y transparencia en el sistema educativo nacional.

Política 4. Recurso Humano Fortalecimiento de la formación, evaluación y gestión del recurso humano del Sistema Educativo Nacional.

Política 5. Educación Bilingüe Multicultural e Intercultural Fortalecimiento de la Educación Bilingüe Multicultural e Intercultural.

Política 6. Aumento a la Inversión Educativa Incremento de la asignación presupuestaria a la Educación hasta alcanzar lo que establece el Artículo 102 de la Ley de Educación Nacional, (7% del producto interno bruto)

Política 7. Equidad Garantizar la educación con calidad que demandan las personas que conforman los cuatro pueblos, especialmente los grupos más vulnerables, reconociendo su contexto y el mundo actual.

Política 8. Fortalecimiento Institucional y Descentralización Fortalecer la institucionalidad del sistema educativo nacional y la participación desde el ámbito local para garantizar la calidad, cobertura y pertinencia social, cultural y lingüística en todos los niveles con equidad, transparencia y visión de largo plazo

2.2 ANÁLISIS SITUACIONAL.

2.2.1 Identificación de Problemas

En la actualidad, las instituciones educativas al igual que la propia sociedad en la que están insertas viven múltiples situaciones caracterizadas por la complejidad, enfrentadas a nuevas realidades y nuevas problemáticas que demandan nuevas respuestas.

La población estudiantil porta la carga de las situaciones que vive: incertidumbre, preguntas sin respuestas, esperanzas y desesperanzas, frustraciones y expectativas.

Los docentes se ven en el desafío de desarrollar estrategias que den respuestas a la diversidad, que posibiliten la construcción del conocimiento y contemplen la formación de ciudadanos críticos en libertad y democracia.

Los gestores educacionales se sienten demandados como responsables de la calidad y del necesario mejoramiento de la institución como condición esencial para garantizar el éxito en los trayectos pedagógicos de los estudiantes y el logro de aprendizajes pertinentes para poder insertarse en la compleja realidad social. Ante esto, se impone la necesidad de revisar las prácticas cotidianas y, como manifiesta (Pozner, 2000):

"Se trata de construir una gestión educativa superadora de los viejos esquemas de administración y organización, y de redefinir las competencias" (p.23)

Y, coincidiendo con las expresiones de varios analistas de la gestión escolar, entre ellos (Romero, 2008) dice: el actual requerimiento a la educación es, sin dudas, mejorar la gestión para mejorar las instituciones.

Y la mejora institucional consiste en un sistemático y sostenido esfuerzo destinado al cambio en la organización y los procesos institucionales para asegurar las mejores condiciones de aprendizaje.

Cuando se habla de mejorar se alude a un concepto simple y de unánime significación: lograr que algo sea más positivo, tenga más valor, otorgue mayores beneficios; en definitiva, cambiar para lograr resultados esperados o deseados.

Pero como afirma (Romero C. , 2010, pág. 15), hacer mejoras implica partir: de lo que existe, porque el cambio significativo no opera por demolición sino por reconstrucción de lo existente.

Es evidente entonces que cuando se ha tomado conciencia de la necesidad de adecuarse a las demandas de mejoras, lo primero y fundamental, por un lado, es poder identificar "dónde estamos parados", en otras palabras conocer lo que se pretende cambiar, en este caso conocer la institución tal como es: la institución real con que se cuenta. Y por otro lado, tener un horizonte identificado, es decir, hacia dónde se quiere dirigir con las mejoras, ¿qué tipo de institución se anhela? Una institución en la que todos se sientan a gusto, la que todos aspiran y desean: "la institución deseada".

Desempeñarse en una institución escolar, interactuar en ella, aun siendo su director/a o integrante del equipo de gestión, no significa que se tenga individualmente conocimiento cabal para establecer con certeza cuáles son las falencias a mejorar para lograr sus objetivos con calidad.

(Senge, 1990) Opina:

Las instituciones también aprenden al igual que sus miembros, lo que significa que no son o no deberían ser, sistemas cerrados y estancos a los que nada les falta y/o nada pueden recibir-cambiar Porque las instituciones como organización son sistemas complejos pero abiertos al entorno.

Se requiere también la comprensión y la internalización de "nuevas competencias" para gestionar, dirigir instituciones escolares.

"Ser competente implica poder realizar una actividad profesional, resolver problemas o desarrollar proyectos en tiempo oportuno movilizando integralmente un saber realizar, conjuntamente con los saberes conceptuales pertinentes y con capacidades diversas de acción y de relación, con el fin de obtener resultados de calidad."

Implica conocer lo que se realiza, tener conciencia de sus consecuencias y capacidad de evaluar la acción.

Supone capacidad para aprender, innovar y generar nuevos conocimientos.

"En este sentido, ser competente supone la capacidad de ver, analizar e intervenir en un mundo complejo en el que se interrelacionan aspectos estrictamente técnicos con aspectos culturales, sociales, éticos, políticos y *tecnológicos*". (Pozner, 2000, pág. 24)

(Ravella, 2001) Propone como modelo de análisis la categorización de tres aspectos o grandes dimensiones:

Los resultados de la labor educativa.

El contexto socio-cultural en el que el centro desarrolla su labor.

Los procesos a través de los cuales desarrolla dicha labor.

1. Los resultados de la labor educativa dan cuenta del cómo se concreta lo propuesto y qué se está logrando con los estudiantes. Por ejemplo, los porcentajes de promovidos y repitentes; porcentaje de deserción, nivel de rendimiento. Estos datos/indicadores cuantitativos deberían ser analizados y comparados por grado/curso, ciclo, nivel, o toda la institución, considerando el año lectivo. Se trata de datos que conforman las líneas de base de la institución.
2. El contexto sociocultural donde está inserta la institución. Considerar el contexto al momento de analizar e interpretar los resultados de repitencia,

deserción, permitirá comprender qué nivel de incidencia puede tener en ellos (el tipo de apoyo y/o incentivo que reciben los estudiantes, el nivel de formación del grupo familiar, condiciones económicas, nivel de satisfacción de las necesidades básicas, entre otros).

3. La dimensión de los procesos "es la más amplia y compleja dado que es diverso lo que puede ser motivo de análisis", (Ravella, Identificación de problemas institucionales, 2009, pág. 9)- Por ej. el funcionamiento y la organización general, el estilo de gestión, la administración de recursos, las prácticas pedagógicas, las estrategias de enseñanza, la conformación de equipos de trabajo, las relaciones interpersonales/clima institucional, la participación, las relaciones con la comunidad, etc.

2.2.2 Priorización del Problema

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, priorizar y clarificar problemas, oportunidades de mejora y proyectos y, en general, establecer prioridades entre un conjunto de elementos para facilitar la toma de decisiones.

Elaboración de la Matriz de Priorización

1. **Definir el objetivo:** El planteamiento del objetivo ha de ser claro y explícito.
2. **Identificar las opciones:** Es posible que las opciones estén ya presentes, es decir, se hayan definido previamente. En caso contrario el equipo deberá generar las alternativas posibles para alcanzar el objetivo.
3. **Elaborar los criterios de decisión:** Si los criterios no están determinados, el equipo elabora una lista consensuada. Los criterios deben definirse nítidamente para que su significado no ofrezca duda a los miembros del equipo.

4. **Ponderar los criterios:** Mediante una matriz tipo-L se ponderan los distintos criterios, confrontándolos con los demás. Para ello, y partiendo del eje vertical, se compara el primer criterio con los restantes, asignando el valor más apropiado según la tabla de valores existente al efecto.
5. **Comparar las opciones:** Se comparan todas las opciones entre sí en función de cada uno de los criterios. Se crean para ello tantas matrices Tipo-L como criterios se han definido, estableciendo las comparaciones de las opciones a analizar en cada uno de los criterios.
6. **Seleccionar la mejor opción:** Se utiliza una matriz tipo-L en la que se compara cada opción sobre la base de la combinación de criterios. En esta matriz resumen se sitúan los criterios en el eje vertical y las opciones en horizontal. Para cada celda de la matriz de priorización se multiplica el valor obtenido de “ponderación del criterio” (para cada criterio) por el valor de “calificación de la opción” (para cada opción).

Criterios de Priorización

1. **Magnitud:** Número de personas afectadas por el dinero de manera directa o indirecta. Relacionando la frecuencia y gravedad con que se presenta el problema. Para determinar la magnitud se utilizan dos criterios:
 Número de personas afectadas o dañadas. (Afectación)
 Gravedad de las consecuencias sobre las personas afectadas. (Intensidad)
2. **Trascendencia:** Repercusión del problema en la comunidad, importancia del problema, necesidad o trascendencia se analiza con base en el daño provocado en las personas o en la colectividad.
3. **Vulnerabilidad:** Qué tan eficaces son las intervenciones ante el problema, cómo se puede intervenir y actuar sobre el mismo. Va depender de que existan técnicas para neutralizar las causas o los efectos y de la identificación precoz del problema y que la comunidad cuente con ello.
4. **Factibilidad:** Capacidad de solucionar el problema en el contexto ó ¿Qué tan realista es que podamos resolver el problema? ¿Será fácil o difícil? o que el

tiempo de desarrollo del proyecto y su contenido permita alcanzar los resultados comprometidos, las posibilidades reales que existan para controlar o eliminar el problema o la necesidad que afecta a la población.

2.2.3 Análisis del Problema

El análisis de problemas permite determinar las causas más relevantes de un problema social. Este análisis se realiza bajo la consideración de que su conocimiento sirve como pauta para la selección de alternativas de solución. El análisis de problemas ofrece una primera idea del impacto social que tendría el proyecto, en la medida que permite identificar los efectos o consecuencias que serían evitados si el problema fuera solucionado. Desde el punto de vista cognitivo, el análisis de problemas es un estudio transversal: busca establecer relaciones causales en torno a un problema, en un momento dado, a través del descubrimiento de interrelaciones entre las distintas variables.

Después de identificar y validar el problema central, resulta crucial que, en la perspectiva de su solución, éste sea entendido correctamente, lo que implica la identificación y comprensión de sus causas y efectos más relevantes. El análisis de problemas tiene como propósito fundamental la correcta determinación de las causas que originan un problema, en el entendimiento de que su conocimiento sirve como pauta para la determinación de las alternativas de solución. Si bien el análisis de problemas se efectúa en términos cualitativos, en las etapas avanzadas de diseño del proyecto puede ser efectuado en forma cuantitativa, dando como resultado la construcción de la línea de base del proyecto.

El análisis de problemas puede realizarse con ayuda de un instrumento metodológico denominado Árbol de Problemas. Éste permite representar gráficamente el problema central, así como las causas y efectos del mismo. El procedimiento es, de forma general, el siguiente:

- Para identificar los efectos, se colocan en un primer nivel, los efectos directos inmediatos del problema. Cada efecto nace del problema y se representa con

una flecha desde el problema hacia su efecto inmediato. Para cada efecto de “primer nivel” se analiza si hay alguno o varios efectos superiores importantes que puedan derivarse de él. Se continúa sucesivamente hasta llegar a un nivel que se considere como el superior dentro del ámbito de impactos de la posible intervención.

Hacia abajo del problema central se representan sus causas. Es muy importante tratar de determinar el encadenamiento que tienen estas causas, tratando de llegar a establecer las causas de primer orden o causas principales y, luego, explorar las causas que las originan o causas de segundo orden.

Mientras más niveles se puedan detectar en el árbol de problemas, más cerca se estará de las posibles soluciones que permitan superar la condición restrictiva que se ha detectado. No existe un número mínimo o máximo de causas o efectos, pero se sugiere que se especifique sólo los elementos fundamentales, tomando como referencia central el ámbito de competencia de la entidad ejecutora del proyecto.

Árbol de problemas

Permite realizar el análisis de las causas y efectos del problema central. Se construye, por lo general, en forma participativa, siendo crucial el rol de un experto en facilitación o moderación de debates.

Problema. Estado o situación negativa de la población debido, bien a una necesidad básica insatisfecha, o bien a una oportunidad de mercado desaprovechada.

Causa. Problema que actúa como factor determinante del problema central, ya sea en forma directa (causa directa), o en forma indirecta (causa indirecta).

Efecto. Problema que emerge como consecuencia del problema central, bajo la forma de consecuencia directa (efecto directo), o como consecuencia de un efecto directo (efecto indirecto). El último efecto es denominado efecto final. (Proyectos)

2.2.4 Entornos Educativos

En los procesos de enseñanza-aprendizaje que se realizan en los centros docentes intervienen una serie de variables que merecen una consideración especial, ya que de su organización depende, en gran medida, el logro de las intenciones educativas. Una de estas variables es el ambiente educativo, o entorno como elemento fundamental del proceso educativo.

El desarrollo infantil es un proceso de construcción global que se produce por las continuas relaciones interactivas que los más pequeños realizan de forma espontánea y sistemática en su entorno habitual. Las relaciones niños/objetos, niños/niños y niños/adultos están condicionadas por el modelo de escuela en el cual se producen esos contactos.

Por tanto, diseñar un buen entorno educativo en nuestros centros no carece de fundamento, por el contrario es una pieza esencial en el desarrollo afectivo, social, cognitivo, etc. de los más pequeños. Y ese entorno debe estar diseñado básicamente en torno a las necesidades infantiles. Los niños/as se sitúan de manera espontánea en una continua relación con los materiales de su entorno.

A través de esas relaciones se desarrollan y aprenden a dar respuesta a sus propias necesidades: de movimiento, de expresión, de juego, de investigación, de socialización, de autonomía, etc. La organización del ambiente físico escolar no puede ser otra que aquella que fomente y permita la comunicación entre los niños/as y el trabajo en grupo desde planteamientos lúdicos.

Estas exigencias infantiles reclaman nuevos espacios de aprendizaje distintos de los tradicionales que inviten a los niños/as a actuar de forma autónoma y en contextos de colaboración. El aprendizaje de los más pequeños pasa por un alejamiento discreto de las "fichas o láminas de trabajo" en las que algunos docentes centran todo su quehacer diario, para realizar toda una serie de actividades previas que den sentido y coherencia a aquéllas.

A la hora de diseñar el entorno educativo, cada profesor deberá tener en cuenta varios factores como: Las diferencias individuales entre los niños, los materiales con los que cuenta, el espacio, etc., y así buscar su propio modelo organizativo en función de estas variables. Además, el ambiente escolar tiene un carácter dinámico, es cambiante en función de las personas que lo utilizan y de las tareas a realizar.

(Gairín, 1988) Dice:

No debemos olvidar que, el espacio en la escuela debe estar diseñado en función de las necesidades de los niños y niñas, con el fin de que puedan desarrollar todas sus capacidades. De esta manera, podemos decir que la disposición del espacio facilita determinadas tareas y dificulta otras, porque el medio físico, además de ser un elemento que genera estímulos, incide sobre los comportamientos de los niños y niñas.

Por ello debemos organizar espacios flexibles, en los que no se limite la realización de diferentes tareas y juegos. Es la única manera en que garantizaremos un adecuado desarrollo infantil, sin limitaciones. Organizar y diseñar el entorno educativo, no sólo consiste en organizar el espacio, sino también en diseñar cuidadosamente el tiempo para las diferentes actividades, los materiales que vamos a utilizar, las características de nuestros niños de manera que las actividades que planteemos no varíen significativamente de su entorno familiar y cultural, así como sus características psicoevolutivas. Y lo que es más importante, la capacidad del profesor de flexibilizar y cambiar su plan de actividades diario en función de las necesidades de los niños, y en función de las necesidades individuales de los niños.

Para ello, una observación sistemática y continua sobre las actividades que los alumnos realizan en los distintos espacios y con diferentes materiales, nos dará las pautas necesarias para establecer las modificaciones oportunas.

El medio en el que el niño/a se desarrolla constituye uno de los factores esenciales de su desarrollo personal. En consecuencia, ese medio necesita ser estimulador, gratificante, afectivo, rico y variado en posibilidades. De ahí la importancia educativa de los materiales didácticos, de los espacios o rincones de trabajo, y de la forma de organizar el trabajo infantil.

2.2.5 Demanda

La noción de demanda hace referencia a una solicitud, Petición, súplica o pedido. Aquel que demanda solicita que se le entregue algo.

A. Demandas Sociales

(Lourau, 1988) En su libro «El Análisis Institucional», distingue entre demanda social y requerimiento social. Este autor define la demanda social como «la carencia o desproporción existente entre el estado de las relaciones sociales en un momento dado y el estado de la producción; constituye el signo de que las relaciones sociales -materia prima siempre ya ahí- deben ser transformadas perpetuamente.

B. Demandas Institucionales

Se define como demanda institucional a cualquier intervención que tiene como objetivo la mejora de los procesos de una institución de cualquier naturaleza.

C. Demandas Poblacionales

Se refiere al crecimiento de población en un territorio determinado

2.2.6 Actores

A. Actores Directos

Un actor es toda persona, grupo o institución que tiene interés en una actividad, proyecto o programa. Esta definición incluye a las y los beneficiarios e intermediarios, a los ganadores y los perdedores, y a todas y todos aquellos que participan o son excluidos de los procesos de toma de decisiones.

B. Actores Indirectos

Los actores indirectos, son quienes prestan servicios de apoyo a los actores directos

C. Actores Potenciales

Los actores potenciales son aquellos que podrían ser un apoyo para obtener recursos y materiales para llevar a cabo el PME.

2.3 ANÁLISIS ESTRATÉGICO

2.3.1 Técnicas de Administración Educativa

A. Técnica DAFO

El análisis FODA es una herramienta que permite conformar un cuadro de la situación actual de la empresa u organización, permitiendo de esta manera obtener un diagnóstico preciso que permita en función de ello tomar decisiones acordes con los objetivos y políticas formulados.

El término FODA es una sigla conformada por las primeras letras de las palabras Fortalezas, Oportunidades, Debilidades y Amenazas (en inglés SWOT: Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats). De entre estas cuatro variables, tanto fortalezas como debilidades son internas de la organización, por lo que es posible actuar directamente sobre ellas. En cambio las oportunidades y las amenazas son externas, por lo que en general resulta muy difícil poder modificarlas.

Fortalezas: son las capacidades especiales con que cuenta la empresa, y por los que cuenta con una posición privilegiada frente a la competencia. Recursos que se controlan, capacidades y habilidades que se poseen, actividades que se desarrollan positivamente, etc.

Oportunidades: son aquellos factores que resultan positivos, favorables, explotables, que se deben descubrir en el entorno en el que actúa la empresa, y que permiten obtener ventajas competitivas.

Debilidades: son aquellos factores que provocan una posición desfavorable frente a la competencia. Recursos de los que se carece, habilidades que no se poseen, actividades que no se desarrollan positivamente, etc.

Amenazas: son aquellas situaciones que provienen del entorno y que pueden llegar a atentar incluso contra la permanencia de la organización.

B. Planificación Estratégica

La planificación estratégica es un proceso sistemático de desarrollo e implementación de planes para alcanzar propósitos u objetivos. La planificación estratégica, se aplica sobre todo en los asuntos militares (donde se llamaría estrategia militar), y en actividades de negocios. Dentro de los negocios se usa para proporcionar una dirección general a una compañía (llamada Estrategia empresarial) en estrategias financieras, estrategias de desarrollo de recursos humanos u organizativas, en estrategias de marketing incluyendo desarrollos de producto y marca así como programas de promoción, en desarrollos de tecnología de la información para enumerar tan solo algunas aplicaciones. Pero también puede ser utilizada en una amplia variedad de actividades desde las campañas electorales a competiciones deportivas y juegos de estrategia como el ajedrez. Este artículo considera la planificación estratégica de una forma genérica de modo que su contenido puede ser aplicado a cualquiera de estas áreas; es su función también la de proporcionar a las organizaciones herramientas de evaluación, seguimiento y medición de resultados, así mismo sienta las bases de la detección de áreas de oportunidad y la mejora continua de sus procesos.

La planeación estratégica debe ser para las organizaciones de vital importancia, ya que en sus propósitos, objetivos, mecanismos, etc. se resume el rumbo, la directriz que toda la organización debe seguir, teniendo como objetivo final, el alcanzar las metas fijadas, mismas que se traducen en crecimiento económico, humano o tecnológico

Los propósitos y objetivos consisten en identificar cómo eliminar las deficiencias, que puedan presentarse en cualquiera de los procesos. Algunos escritores distinguen entre propósitos (que están formulados inexactamente y con poca especificación) y objetivos (que están formulados exacta y cuantitativamente como marco de tiempo y magnitud de efecto). No todos los autores realizan esta distinción, prefiriendo utilizar los dos términos indistintamente. Cuando los propósitos son utilizados en el área financiera, a menudo se denominan objetivos.

Es necesario identificar los problemas que se enfrentan con el plan estratégico y distinguir de ellos los propósitos que se alcanzarán con dichos planes. Una cosa es un problema y otra un propósito. Uno de los propósitos pudiera ser resolver el problema, pero otro pudiera ser agravar el problema. Todo depende del "vector de intereses del actor" que hace el plan. Entonces la estrategia en cualquier área: militar, negocios, política, social, etc. puede definirse como el conjunto sistemático y sistémico de acciones de un actor orientado a resolver o agravar un problema determinado.

(Matus, 2018) Dice:

“Un problema es una discrepancia entre el ser y el deber ser todo problema es generado o resuelto por uno o varios actores”

Las personas generalmente, tienen varios propósitos al mismo tiempo. La congruencia de los propósitos se refiere a cómo éstos se combinan con cualquier otro. ¿Es un propósito compatible con otro? ¿Encajan los dos para formar una estrategia unificada? La jerarquía se refiere a la introducción de un propósito dentro de otro. Existen propósitos a corto plazo, a medio plazo y a largo plazo. Los propósitos a corto plazo son bastante fáciles de obtener, situándose justo encima de nuestra posibilidad. En el otro extremo, los propósitos a largo plazo son muy difíciles, casi imposibles de obtener. La secuencia de propósitos se refiere a la utilización de un propósito como paso previo para alcanzar el siguiente. Se comienza obteniendo los de corto plazo, se sigue con los de medio

y se termina con los de largo. La secuencia de propósitos puede crear una escalera de consecución.

Cuando se establece una compañía, los propósitos deben estar coordinados de modo que no generen conflicto. Los propósitos de una parte de la organización deben ser compatibles con los de otras áreas. Los individuos tendrán seguramente propósitos personales. Estos deben ser compatibles con los objetivos globales de la organización.

Una buena estrategia debe:

- Ser capaz de alcanzar el objetivo deseado.
- Realizar una buena conexión entre el entorno y los recursos de una organización y competencia; debe ser factible y apropiada
- Ser capaz de proporcionar a la organización una ventaja competitiva; debería ser única y sostenible en el tiempo.
- Dinámica, flexible y capaz de adaptarse a las situaciones cambiantes.
- Debe ser medible en términos de su efectividad

C. Técnica Mini - Max

En teoría de juegos, minimax es un método de decisión para minimizar la pérdida máxima esperada en juegos con adversario y con información perfecta. Minimax es un algoritmo recursivo. El funcionamiento de minimax puede resumirse en cómo elegir el mejor movimiento para ti mismo suponiendo que tu contrincante escogerá el peor para ti.

Aunque existen evidencias de que Charles Babbage ya había trabajado antes sobre una idea similar,¹ fue el matemático francés Émile Borel el primero en ofrecer en 1921 un tratamiento riguroso a los juegos competitivos y en estudiar las estrategias aplicables a los juegos de suma cero.²³ Sin embargo suele atribuirse a John von Neumann el principal mérito de la concepción del principio

minimax, ya que fue él quien, en su artículo de 1928 (Nash, 2005) Sobre la teoría de los juegos de sociedad publicado en la revista *Mathematische Annalen*, puso las bases de la moderna teoría de juegos y probó el teorema fundamental del minimax, por el que se demuestra que para juegos de suma cero con información perfecta entre dos competidores existe una única solución óptima.

D. Vinculación Estratégica

La Vinculación Estratégica es una herramienta de gestión que permite establecer el quehacer y el camino que deben recorrer las organizaciones para alcanzar las metas previstas, teniendo en cuenta los cambios y demandas que impone su entorno.

En este sentido, es una herramienta fundamental para la toma de decisiones al interior de cualquier organización. Así, la vinculación Estratégica es un ejercicio de formulación y establecimiento de objetivos y, especialmente, de los planes de acción que conducirán a alcanzar los objetivos. (Recinos, 2018)

E. Líneas de Acción Estratégicas

Las líneas estratégicas son agrupaciones de objetivos estratégicos o combinaciones verticales de objetivos. Consisten básicamente en grandes conceptos estratégicos en los que se pretende que se centre una organización y por lo tanto guían en gran medida todas las acciones a realizar dentro de la planeación estratégica. Es muy importante tener en cuenta que una línea estratégica puede contener objetivos estratégicos de distintas perspectivas del *Balanced Scorecard*, es decir, no necesariamente las líneas estratégicas deben corresponder a una perspectiva en particular, al contrario, lo ideal, es que una línea estratégica contenga distintos objetivos alineados con distintas perspectivas de modo que un objetivo, por ejemplo de procesos, se conecte con otro ascendiendo hacia la perspectiva del cliente o financiera. ¿Cuál es el fin último de estas líneas? Dividir la estrategia en procesos que aporten un valor

concreto. Al respecto, también será fundamental tener claro que ninguna línea estratégica debe tener mayor peso o importancia que otra.

Cada línea estratégica tiene un "resultado estratégico" asociado a él. Esta es una declaración del estado final deseado. En otras palabras, ¿cómo sabrá cuándo ha logrado el tema o línea? El resultado se expresa de tal manera que reconocerá claramente el éxito cuando lo vea. Los resultados estratégicos se pueden medir y definir explícitamente utilizando el lenguaje de resultados. Los temas estratégicos a menudo son similares de una organización a otra. Los ejemplos incluyen Crecimiento empresarial, Excelencia operacional, Excelencia en el servicio al cliente, Innovación y Sostenibilidad. Sin embargo, el diferenciador estratégico radica en el resultado estratégico. La especificidad del resultado brinda orientación para la transformación organizacional. Por ejemplo, en una organización, el resultado del crecimiento empresarial podría ser "Suministramos los productos y servicios de electricidad que nuestros clientes necesitan cuando los necesitan, ahora y en el futuro" y medidos por un "Indicador compuesto de negocio" (cuyos componentes son la cuota de mercado, tasa de disponibilidad de electricidad y la tasa de aceptación de los servicios por parte del cliente). En otra organización, este mismo tema podría tener un resultado estratégico completamente diferente, como "Nuestros clientes nos eligen a nosotros sobre otros prestamistas en todos los mercados financieros a los que servimos, ahora y en el futuro" y medirse con indicadores de resultado o inductores.

F. Selección del Proyecto a Diseñar

El diseño del proyecto es el proceso de elaboración de la propuesta de trabajo de acuerdo a pautas y procedimientos sistemáticos como ya se mencionó, un buen diseño debe identificar a los beneficiarios y actores claves; establecer un diagnóstico de la situación problema; definir estrategias posibles para enfrentarla y la justificación de la estrategia asumida; objetivos del proyecto (generales y específicos); resultados o productos esperados y actividades y recursos mínimos necesarios. (Méndez)

Al mismo tiempo, la propuesta o diseño debe contemplar la definición de indicadores para realizar el seguimiento y verificación de los resultados que se

obtienen, y establecer los factores externos que garantizan su factibilidad y éxito. Cada uno de los conceptos mencionados: objetivos; estrategia; resultados; productos, actividades, recursos, indicadores y factores externos, se irán describiendo y analizando por separado, a lo largo del desarrollo del documento y en la medida que avancemos en la elaboración del proyecto.

G. Fundamentación Teórica del Diseño del Proyecto:

El juego es un tema que ha sido estudiado y discutido desde tiempos remotos y desde diversas perspectivas. Muchos teóricos, representantes de las diferentes áreas del conocimiento, han intentado abordarlo y definirlo, encontrándose con las consecuentes limitaciones al pretender encerrar en un sector del saber una experiencia tan profunda del ser humano. El juego tiene diversas connotaciones sobre cada una de las esferas que componen al hombre. Así se encuentran posturas antropológicas, socioculturales, psicológicas, pedagógicas, entre otras, que expresan realidades de lo que ocurre con esta actividad, siendo en la mayoría de los casos, un reflejo incompleto de la experiencia misma. De allí que, todo lo que se pretenda explicar respecto al juego sólo son aproximaciones parciales de la naturaleza, significado y efectos de esta actividad en la vida del ser humano. Sin embargo, algo que no está en duda y de alguna u otra forma cada tendencia teórica destaca, es la relevante importancia del juego en el desarrollo integral humano, especialmente en las edades tempranas.

Partiendo de esta reflexión y consciente del carácter parcial de cada una de las concepciones desde la cual se ha pretendido abordar el juego, se comentarán brevemente algunos aspectos de las tendencias teóricas de interés para esta investigación, sin pretender profundizar en cada una de ellas, más bien extraer el significado, valor y beneficios que cada una cataloga al juego como una actividad promotora del desarrollo del ser humano.

Desde la antropología, se define al juego como una práctica inherente a todo ser humano y una experiencia que rebasa lo simple y trivial del entretenimiento. Es un comportamiento de un placer voluntario, en donde el individuo se ve envuelto desde el nacimiento hasta la muerte, marcando un profundo impacto en el desarrollo biopsicosocial del hombre... es un

comportamiento universal y vital para la existencia humana (Ramos M. , 2000).

Así mismo, el juego puede considerarse relevante en el origen de la cultura, pues sus componentes de libertad, invención, fantasía y disciplina, son verdaderos motores del progreso humano (Rico, 2007)

Desde la psicología, ciencia que estudia al hombre y su comportamiento, se han interesado en abordar el juego considerándolo como un espacio natural de la vida infantil que ha aportado un sin fin de beneficios. Esta perspectiva le ha asignado al juego un lugar preponderante, en cuanto a la colaboración que este ofrece al reforzar la práctica de situaciones placenteras, abordaje de experiencias traumáticas, que colaboran en el ejercicio de la vida futura del niño. También ofrece un gran aporte en cuanto al juego y la evolución del pensamiento infantil, señalando que el mismo es un elemento importantísimo que refleja de alguna manera la evolución que, desde lo cognitivo, va adquiriendo el niño, convirtiéndose a su vez en el escenario por excelencia para el ejercicio continuo del pensamiento infantil, a través de la interacción del individuo con el medio ambiente que lo rodea.

En cuanto a la óptica pedagógica se destaca lo señalado por diversos autores, quienes le han otorgado al juego una importancia educativa, catalogándolo como la manifestación más pura y espiritual del ser humano en edad infantil e imagen y modelo de la compleja vida humana, además de los beneficios de alegría, libertad, contentamiento y tranquilidad que proporciona a quienes lo practican (Torres, 2019)

Partiendo de lo antes mencionado se puede afirmar que el juego afecta de una manera directa la totalidad del ser, provocando una serie de beneficios a saber:

En el ámbito de lo biológico, constituido por los cambios en el cuerpo, cerebro, capacidad sensorial y en las destrezas motoras con el paso del tiempo, el juego se convierte en un instrumento importante: por cuanto:

- Facilita múltiples oportunidades para que el niño descubra su cuerpo, se forme una correcta imagen corporal y se reconozca como persona.

- Sirve de experiencia para el continuo ejercicio de los diferentes sistemas y estructuras, favoreciendo el desarrollo músculo esquelético y la coordinación motriz de sus miembros.
- Favorece la maduración y afianzamiento de las habilidades físicas básicas y diversificadas como la marcha, carrera, salto, lanzamientos, recepciones, tracciones, propulsiones, entre otras, y sus diversas combinaciones y posibilidades.
- Colabora en el desarrollo de la agudeza de los diferentes órganos sensoriales tanto exteroceptivos, propioceptivos como interoceptivos, contribuyendo al mejoramiento de la estructuración perceptual.
- Propicia un mejoramiento en la coordinación haciendo mucho más efectiva la combinación entre el sistema nervioso central y el sistema muscular, produciéndose cada vez movimientos más efectivos y eficientes.
- Mejora la precisión de los gestos y el lenguaje tanto corporal como oral, a través del juego cantado y dramatizado, favoreciendo las posibilidades de comunicación.

Desde la esfera cognoscitiva, relacionada con todos los cambios en las habilidades del pensamiento, actividades y organización mental, el juego es un gran colaborador en cuanto a:

- La adquisición de conceptos dentro de la misma práctica lúdica como tamaño, colores, formas, nociones de cantidades, clasificación, seriación, manejo de las variables de espacio (arriba, abajo, izquierda, derecha, delante, detrás) y tiempo (antes, durante, después, lento, moderado, rápido).
- Posibilita la comprensión de situaciones, elaboración de estrategias, la anticipación de acontecimientos, la solución de problemas, colaborando con la construcción paulatina de un pensamiento lógico objetivo, dejando progresivamente el pensamiento egocéntrico.

- Facilita el conocimiento y la comprensión del mundo que le rodea sobre el cual irá regulando sus actitudes y conductas.
- Potencia la imaginación, el pensamiento simbólico y la creatividad.

En cuanto al desarrollo socio emocional, referido a los cambios y progresos que van ocurriendo en la forma única de una persona de responder, sentir o reaccionar, el juego colabora de muchas maneras, entre las cuales se indican:

- Permite, dentro de un ambiente seguro, y tranquilizador, poner a prueba las facultades propias en forma competitiva, cooperativa y de intercambio con los otros.
- Contribuye a la satisfacción de las necesidades de dominio, seguridad en si mismo y alimentando el autoestima del niño.
- Permite liberar cargas emocionales, a través de la fantasía y actividades motrices.
- Favorece la superación de situaciones conflictivas y de frustración, adaptándolas a su capacidad de asimilación.
- Permite explorar, experimentar y probar ideas, descubriendo aspectos importantes que beneficia la convivencia y la socialización.
- Facilita situaciones para el aprendizaje moral de las reglas de convivencia, participando en situaciones imaginarias, creadas y mantenidas colectivamente, aceptando roles y funciones sociales que ayudan a construir límites en las relaciones.
- Es un elemento de interacción e integración social por excelencia, propicia situaciones y oportunidades para el encuentro consigo mismo, con los otros y lo cultural.

Aprendizaje de Valores en el Niño

Conociendo parte del significado y relevancia del juego en la vida y formación de todo niño, es importante abordar desde el punto de vista teórico la forma como el niño va construyendo e incorporando un sistema de valores durante su desarrollo evolutivo, el interés fundamental que tiene el aprendizaje de los mismos desde

tempranas edades, el papel que cumple el juego dentro de ese proceso de formación de valores y el rol que cumple la escuela como escenario para el fomento de estas guías de comportamiento en el niño.

Respecto al tema de los valores, se advierte el aporte de muchos investigadores, que desde diferentes perspectivas, ya sea filosófica, psicológica o del desarrollo humano han realizado aportes al tratar de explicar la manera del cómo en el ser humano va surgiendo el concepto de valor y la manera cómo se va estructurando un sistema de referencia que le facilite el desempeño a lo largo de su vida.

De ahí que, desde la filosofía de la moral racional se señale que la vida es considerada como la norma del valor, donde aquello que la facilita y permite su normal desarrollo es percibido como bueno y todo aquello que atenta negativamente es considerado como malo. Agrega que el ser humano descubre el valor a través de las sensaciones físicas de placer o de dolor, llamado código automático de valores. Sin embargo, por el hecho de ser el hombre un ser pensante, el alcance del valor no se queda en lo meramente automático y orgánico sino necesita de una guía de valores conceptuales que orienten sus acciones a fin de sobrevivir. De esta forma la garantía de la vida pasa del vivir o morir a una escala mayor de pensar o no pensar, de ir diferenciando lo verdadero de lo falso, lo correcto de lo incorrecto, formas de validar los conceptos, conocimientos entre otros.

De lo antes mencionado se infiere que el origen del valor se encuentra en el concepto de vida y de aquello que desde el razonamiento humano y su ejercicio cotidiano, la potencian, la promueven y la hacen más digna.

Desde el plano psicoterapéutico el valor es definido como la inclinación o tendencia que tiene una persona de preferir un objeto simbólico o concreto más que otro. También se plantea que, el ser humano se inclina por aquellas experiencias que mantienen, mejoran y actualizan el organismo y rechaza aquellas que no sirven a este fin.

En la fase preconventional (4 a 10 años), el origen del valor se da cuando el niño, antes de los diez años de edad, tiende a evitar el castigo y a obtener recompensa, donde las cosas son apreciadas por la gratificación que produzcan. Este nivel se denomina pre moral o preconventional porque los valores simplemente reflejan las presiones externas. La motivación dominante en la primera etapa de esta fase es evitar el castigo, mientras que en la segunda etapa la motivación está potenciada por la satisfacción de las propias necesidades e intereses.

En el nivel convencional (10 a 13 años) el énfasis se da en mantener el orden social convencional y satisfacer las expectativas de los demás. De ahí que, el niño valore las cosas y los actos propios y de otros, considerando la aprobación y aceptación que los otros tengan de él.

Al final del nivel convencional, la motivación está centrada en ser una buena persona ante los propios ojos y los de los demás, para luego centrarse el proceso en evitar rupturas en el sistema social.

En el nivel posconvencional (13 años hasta final de la adolescencia) se ubica la racionalidad sobre las acciones, en función de la conveniencia social y del orden establecido dentro de la misma. Esta incluye la etapa correspondiente a la esfera de los principios morales auto aceptados y en las normas compartidas.

En el campo educativo, especialmente lo referido a la educación de los valores, pues representa una pauta en cuanto a la comprensión de cómo el niño va incorporando dentro de sus estructuras mentales y emocionales los valores que regirán su comportamiento, frente al mundo de relación con el resto de los objetos, las ideas y las personas. En este sentido, se considera un aporte significativo y un referente fundamental en la planificación de cualquier actividad cuya intención esté centrada en la formación de la plataforma valoral del niño.

Es oportuno en estos momentos acotar que el nivel de razonamiento moral y del proceso valorar de una persona están tremendamente influenciados por la edad, el nivel socioeconómico y la educación. Además, la velocidad con que los niños

atravesan estas etapas es afectada por la naturaleza de las interacciones familiares, especialmente la de los padres.

Un dato importante, reflejado en investigaciones, es que los niños cuya evolución más rápida tenían padres que los apoyaban y animaban en participar, los escuchaban, alababan, les hacían preguntas clarificadoras asegurando que sus hijos les entendieran claramente sus planteamientos (HOFFMAN, 1996).

Esto permite reconsiderar la suma importancia de la actitud de padres, maestros y personas adultas significativas para el niño frente a situaciones cotidianas que tengan estrecha relación con el área de los valores.

Sintetizando lo argumentado, podría decirse que partir de la necesidad de conservación de la vida del organismo, de la experiencia, el pensamiento y de la función vital del desempeño de roles, es lo que hace posible el desarrollo de guías automáticas de acción, las cuales se van razonando y concientizando en la medida que el individuo humano alcanza, mediante un proceso de desarrollo cognitivo y social, un nivel de pensamiento lógico y de convivencia social; nivel éste que le permite construir valores conceptuales que orienta la acción del individuo y de la sociedad hacia el resguardo, mantenimiento, actualización y trascendencia de la vida.

2.3.2 Diseño del Proyecto

A. Título

El título es lo que identifica la investigación, por ello es necesario que refleje el área temática que se propone investigar. Por lo cual, éste es una definición abreviada o reducida del problema que se pretende estudiar, por lo que se debe delimitar y concretar, además de ser claro y transparente en la formulación del mismo.

El título de un proyecto de investigación es el nombre con el que se identifica dicho proyecto. El título debe ser conciso; debe estar formulado de modo tal que exprese con pocas palabras y de modo preciso, el objetivo de la investigación, las variables bajo consideración, la población o universo sobre la que se extenderán

las conclusiones, y de ser necesario, dónde se llevará a cabo y cuándo. (Guía de Orientación para la elaboración de un Proyecto)

Asimismo, es conveniente que mencione el tipo de diseño que tendrá la investigación. Si al hacerlo se pierde claridad en la redacción, entonces es recomendable formularlo como subtítulo.

(T, 2006) Dice: "El título es una especie de envoltura de un producto, ya que es lo primero con lo que se entra en contacto el potencial consumidor del mismo"

Entonces, se observa que este aspecto de la investigación es de gran importancia, porque es lo primero que observan las personas, con lo cual las mismas pueden intuir si es lo que anda buscando o no.

B. Descripción del Proyecto.

Un proyecto de investigación es un procedimiento científico destinado a recabar información y formular hipótesis sobre un determinado fenómeno social o científico. Como primer paso, se debe realizar el planteamiento del problema, con la formulación del fenómeno que se investigará.

Una descripción se define como un texto en el que están relatados los rasgos o características más importantes de un objeto, lugar o también animal. En todas las descripciones se tienen que explicar, de forma ordenada y muy detallada, todos los datos que permitan a la persona receptora lograr una representación mediante las palabras. Para esto se emplean una gran cantidad de recursos necesarios como por ejemplo: adjetivos y comparaciones. También son muy prácticas las imágenes sensoriales que son las expresiones que nos enriquecen toda la descripción.

C. Concepto de Proyecto

El concepto de proyecto está relacionado de acuerdo al ámbito de desarrollo y la perspectiva que adopte el proyectista en un determinado trabajo. En primera

instancia, debe saber qué tipo de estudio está por realizar, por ejemplo, si es un Proyecto de Investigación, un Proyecto de Inversión Privada o un Proyecto de Inversión Social.

(Pérez D. , 2019) Dice: "Un proyecto es una herramienta o instrumento que busca recopilar, crear, analizar en forma sistemática un conjunto de datos y antecedentes, para la obtención de resultados esperados. Es de gran importancia porque permite organizar el entorno de trabajo".

Un proyecto surge como respuesta a la concepción de una idea que busca la solución de un problema o la forma de aprovechar una oportunidad de negocio.

Un proyecto es una ruta para el logro de conocimiento específico en una determinada área o situación en particular, a través de la recolección y el análisis de datos.

Ahora, que se conoce el concepto de proyecto, el proyectista debe determinar qué tipo de estudio es el que necesita elaborar, por lo cual, se dan a conocer, a continuación, los conceptos más renombrados de cada tipología

Un proyecto de investigación debe plantear un punto de partida; las proposiciones, los caminos trazados para cumplir objetivos y los instrumentos a utilizar

D. Objetivos de Proyecto

(Pérez K. , Objetivos, 2019) Dice "Uno de los elementos clave en la elaboración de un proyecto es la definición de objetivos, es decir, determinar cuáles son las metas que queremos alcanzar con él".

Los objetivos nos marcan el camino a seguir, son los que nos guían en todo el proyecto. Gracias a ellos podemos planificar las actividades a desarrollar y los siguientes pasos a dar.

En cualquier tipo de proyecto, la definición de objetivos es uno de los pasos más complejos. Saber cómo expresar las metas a alcanzar no es tan sencillo como en un principio parece. Para una adecuada definición y selección de objetivos es fundamental conocer a fondo los tipos de objetivos que existen y sus características generales. ¿Todavía no las conoces? ¡Pues es el momento de saber más!

Diferentes tipos de objetivos

Lo primero que tienes que saber para comenzar a definir los objetivos de tu proyecto, es que estos deben escribirse en indicativo. Lo que pretendes es alcanzar una meta, no realizar una acción concreta, por eso tus proyectos deben indicarlo de la manera correcta. Verbos como construir, desarrollar, potenciar o alcanzar, son algunos ejemplos que puedes utilizar.

Objetivos generales. Se trata de aquellos objetivos que se quieren alcanzar cuando finalice una etapa o el proyecto. Se trata de objetivos a largo plazo, es decir, a conseguir en un trimestre, un semestre, un año, o diez años.

Objetivos específicos. Este tipo de objetivos son más concretos. Señalan pequeñas metas que se tienen que conseguir para poder alcanzar los objetivos generales. Por poner un ejemplo práctico y sencillo con el que seguro que lo entiendes: para que una persona llegue a correr (objetivo general), antes debe haber superado otros objetivos más concretos y específicos, como sostenerse de pie, dar pasos sujeto a algún objeto, andar, caminar con soltura, trotar y por último ya alcanzará el objetivo de correr. ¿Lo ves ahora? Estos objetivos son considerados como objetivos a corto o medio plazo. Su temporalización dependerá de la duración del proyecto,

Todo proyecto debería tener en cuenta estos dos tipos de objetivos para comprobar que su proyecto es viable y asegurar su éxito.

E. Justificación de Proyecto

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

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

Idealmente se debe alcanzar un máximo de una página escrita y responder a las siguientes interrogantes:

- ¿Qué se va hacer?
- ¿Por qué se va hacer?
- ¿Para qué se va hacer?
- ¿Cómo se va a hacer?
- ¿Por qué es importante esta investigación?
- ¿Que problema de la vida cotidiana resuelve esta investigación?
- ¿Que repercusiones positivas o negativas existen al resolver el problema de investigación?

Ya que en esta parte del trabajo de investigación, se expresa el porqué del estudio o la razón de su realización. Se debe tener ciertos elementos de importancia para identificar en ella, como lo son: a quién beneficia el proyecto una vez culminado, cómo se vería beneficiado y en qué tiempo se harán tangentes esos beneficios.

En tal sentido se debe tener en cuenta que la justificación es la venta del proyecto y de la capacidad del investigador, ofrece la oportunidad de generar beneficios a partir de los resultados de dicho proyecto, si la justificación es suficientemente convincente, el proyecto puede conseguir ayuda y fuentes de financiamiento para no quedarse solamente en algo plasmado en papel, por ser un requisito académico o una idea latente. (Riquelme, 2020)

F. Plan de Actividades.

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.

“El plan de actividades comienza por la elaboración de un cronograma de actividades. En él, pondremos la fecha y duración de la misma, así como las sub-tareas para su ejecución. También podemos añadir un responsable de la misma” (Rivera, 2019).

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. Dependiendo del tipo de proyecto, estos elementos se gestionan de manera diferente.

PASOS PARA HACER UN PLAN DE ACTIVIDADES

1. ¿Qué objetivo queremos alcanzar cuando hayamos terminado el proyecto?
2. ¿De cuánto tiempo disponemos?
3. ¿Cuál es nuestro presupuesto?
4. Divide el proyecto en bloques de actividades
5. Establece un objetivo o unos tips para el final de cada bloque para realizar un seguimiento de proyecto efectivo. Este momento se llamará hito o momento clave para revisar los objetivos logrados o no.

6. Una vez sabemos la metodología del proyecto, selecciona una de los dos maneras para identificar las tareas de tu plan de actividades.

7. Identifica las sub-tareas de cada actividad. Trata a las actividades como si de un mini-proyecto se tratase. Puedes seguir uno de las dos maneras explicadas en el punto anterior.

Recuerda: para la planificación de actividades de un proyecto, empieza siempre de lo más grande a lo más pequeño, dividiendo tu proyecto en bloques.

8. Asigna un número de personas necesarias para la ejecución de cada actividad o sub-tarea. Antes de llevar a cabo la planificación de actividades, en donde asignarás responsables concretos, personas del equipo determinadas en la propia aplicación de gestión como Sinnaps, en este plan de actividades, puedes estimar el volumen de personas que necesitarás para que la actividad pueda ejecutarse adecuadamente.

Más adelante, en el momento de elaborar la planificación estratégica, podrás ver fácilmente, si estás compensando de manera equilibrada el consumo de cada recurso y el trabajo de cada persona.

Antes de elaborar un plan de actividades, es importante tener en cuenta que según nuestro tipo de proyecto, se ajustará uno u otro modelo. Aquí está nuestra habilidad para aplicar toda la lógica posible, así como nuestra capacidad resolutive.

G. Cronograma de Gantt

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. (Handl, 2014)

Desarrollado por Henry Laurence Gantt a inicios del siglo XX, el diagrama se muestra en un gráfico de barras horizontales ordenadas por actividades a realizar en secuencias de tiempo concretas.

Las acciones entre sí quedan vinculadas por su posición en el cronograma. El inicio de una tarea que depende de la conclusión de una acción previa se verá representado con un enlace del tipo fin-inicio. También se reflejan aquellas cuyo desarrollo transcurre de forma paralela y se puede asignar a cada actividad los recursos que ésta necesita con el fin de controlar los costes y personal requeridos.

¿Qué es el gráfico de Gantt?

El gráfico del diagrama de Gantt es, en realidad, un sistema de coordenadas con dos ejes esenciales: en el eje vertical se ubican las tareas a realizar desde el inicio hasta el fin del proyecto, mientras en el horizontal se ponen los tiempos.

En función del tipo de actividades que conformen el proyecto, los valores ubicados en el eje horizontal deben definirse en días, semanas, meses, semestres o, incluso, años.

En una etapa posterior, se le asigna a cada tarea un bloque rectangular que indique su grado de progreso y el tiempo restante para su ejecución plena. Para las tareas críticas o estructurales del proceso, lo más recomendable es usar un color distinto.

Saber qué es un diagrama de Gantt permite darse cuenta de todas las ventajas que implica usarlo. Entre los beneficios que definen a este tipo de gráfico se encuentran los siguientes:

- El diagrama de Gantt simplifica la visualización de tareas y representa todas las etapas y actividades de un proyecto en un único lugar.
- Este tipo de gráfico ayuda a administrar proyectos y a reducir problemas de programación.
- Gracias a Gantt es más sencillo identificar los puntos críticos.

La Evaluación

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

H. Presupuesto

El presupuesto de un proyecto es la suma total de dinero asignado con el propósito de cubrir todos los gastos del proyecto durante un periodo de tiempo específico. El fin de la gerencia del presupuesto es controlar los costos del

proyecto dentro del presupuesto aprobado y entregar las metas esperadas del proyecto (Díaz, 2009).

Nuestra definición de proyecto exitoso es aquel que alcanza cuatro criterios de éxito: que el alcance del proyecto sea entregado de acuerdo al cronograma, dentro del presupuesto y, que una vez entregado, llene las expectativas de calidad de los donantes y beneficiarios. Para que los gerentes de proyectos alcancen realmente el éxito, estos tienen que concentrarse en alcanzar todos esos criterios.

La realidad es que la mayoría de gerentes de proyectos dedican la mayor parte de su esfuerzo a completar el proyecto a tiempo. Dedican la mayor parte del tiempo al manejo y control del cronograma y tienden a olvidarse del monitoreo y control del presupuesto o dejan este rol a un personal del soporte administrativo o financiero. El enfoque de este libro es el manejo y control del presupuesto del proyecto a través de todo el ciclo de vida del mismo mientras se relaciona el control del presupuesto con los otros criterios de éxito.

La asignación del presupuesto del proyecto se ejecuta en las etapas iniciales de la planificación del mismo, y usualmente a la par con el desarrollo del cronograma del proyecto. Los pasos asociados con la asignación son altamente dependientes tanto para la duración estimada de las tareas como para los recursos asignados al proyecto. La asignación sirve como un mecanismo de control con el cual los costos reales pueden ser comparados versus el presupuesto. El presupuesto es a menudo un parámetro en la ejecución del proyecto. Cuando el cronograma empieza a retrasarse, el costo es proporcionalmente afectado. Cuando los costos del proyecto empiezan a incrementarse, el gerente del proyecto tiene que revisar el Plan del Proyecto para determinar si lo que necesita es un ajuste en el alcance, el presupuesto o el cronograma. Para desarrollar el presupuesto, los factores de costos aplicables asociados con las tareas son identificados. El desarrollo de los costos para cada tarea debe ser simple y directo. El costo de ejecutar una tarea está directamente

relacionado al personal asignado a la tarea, la duración y el costo de cualquier otro servicio o recursos requeridos para esa tarea.

I. Monitoreo y Evaluación de Proyecto

Los procesos de monitoreo, evaluación de proyecto comparan continuamente el desempeño real con el plan de implementación del proyecto (análisis de variación). Si se encuentra variación, los equipos del proyecto deben analizar su causa, identificar posibles acciones correctivas e implementar los cambios para realinear el modelo (el plan para implementar el proyecto) con la realidad del contexto del proyecto. Los cambios se hacen primero en el plan del proyecto para que sus objetivos en otros aspectos del proyecto puedan considerarse. Cuando el equipo del proyecto y otros interesados estiman que las acciones propuestas producirán el efecto deseado, el plan del proyecto revisado se aprueba y comunica. El trabajo continúa conforme al plan revisado.

Las actividades de evaluación del proyecto corresponden principalmente a los dos niveles superiores del marco lógico (Objetivos e Impacto). En el nivel de objetivos, los datos se recopilan y analizan con menor frecuencia y muchas veces requieren una intervención más formal (a menudo por asesores técnicos o evaluadores externos) para mostrar los alcances del proyecto. La frecuencia con que se monitorea esta información la decide la gerencia del proyecto y depende de los recursos (dinero, tiempo y personal) que el proyecto planea invertir en este nivel de recopilación y análisis de datos, tradicionalmente en la metodología de proyectos de desarrollo en ciclos que duran de tres a cinco años, se plantea un ejercicio de base, un intermedio y un final. Si bien las actividades de evaluación del proyecto pueden incluir revisiones de progresos en los dos niveles inferiores del marco lógico (actividades y productos o resultados), el objetivo más ambicioso y fundamental de la evaluación es medir los niveles de objetivos e impacto del marco lógico.

J. Indicadores

Un indicador es una comparación entre dos o más tipos de datos que sirve para elaborar una medida cuantitativa o una observación cualitativa. Esta comparación arroja un valor, una magnitud o un criterio, que tiene significado para quien lo analiza.

Los indicadores se utilizan en diversos ámbitos. Un ejemplo básico de indicador es el porcentaje. Otros indicadores comunes pueden ser la tasa de empleo, la tasa de desempleo, la tasa de actividad, la tasa de informalidad, por mencionar algunos.

Los indicadores por lo general, se construyen con información cuantitativa, no obstante y de modo creciente, se usan indicadores cualitativos.

Un indicador debe ser construido con un claro criterio de utilidad, para asegurar la disponibilidad de los datos y resultados más relevantes en el menor tiempo posible y con un menor costo. También es necesario elaborar indicadores que den cuenta de todas las dimensiones sobre las cuales el programa o las acciones de formación se han propuesto intervenir.

K. Metas

Las metas pueden definirse como pequeños objetivos que el individuo se plantea para lograr llegar a un objetivo final es por esto que, aunque estos dos términos, objetivos y metas, sean utilizados como expresiones similares, tienen una diferencia fundamental y es que las metas se encuentran planteadas con un final, mientras que los objetivos son propósitos que se ambicionan alcanzar.

Una meta es un resultado deseado que una persona o un sistema imagina plantear 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 (Rossel, 2019).

Las metas se originan de la necesidad de lograr algo, es la necesidad de satisfacer un anhelo, el punto de partida de una meta. Cuando un individuo o grupo de individuos tienen una necesidad, de inmediato comienzan a establecer objetivos, posteriormente se establecen las metas y es a partir de éstas, que surgirán los pasos a seguir que permitirán la motivación de quienes lo realizarán.

Las metas se caracterizan por:

- Ser específica, una meta debe ser clara y muy bien definida. No debe ser ambigua.
- Ser mensurable, es decir que pueda ser cuantificable en el tiempo.
- Debe ajustarse a la realidad y a las oportunidades del momento. Debe tener un límite de tiempo.

Las metas pueden clasificarse en:

Metas a corto plazo: son aquellas que por lo general tardan menos de un año en materializarse. Ej. Caminar todas las mañanas, ser más puntual en mi trabajo, ser un poco más ordenado, etc.

Metas a mediano plazo: este tipo de metas tardan más de un año y menos de 5 en concretarse. Aquí la planificación es fundamental, ya que estas metas se dividen en diversas a corto plazo. Ej.: viajar a un lugar, tocar algún instrumento musical, etc.

Metas a largo plazo: esta clase de metas requieren de un tiempo largo (alrededor de 10 años) para concretarse. En ocasiones estas metas terminan transformándose en visiones, por lo que necesitan ser específicas y con objetivos bien planteados. Ej.: tener su propia empresa, comprar un auto, graduarse en determinada carrera, etc.

Las metas son fundamentales para el desarrollo de toda persona y para otros aspectos de la vida también, por ejemplo, en el ámbito empresarial, toda organización requiere dentro de su planificación estricta la proyección de metas que se encuentren orientadas al logro de un objetivo; por ejemplo si una empresa tiene como objetivo estar dentro de las mejores 5 empresas productivas, debe primero plantearse como meta el incremento en su productividad mensual, además de otros aspectos que le ayuden a obtener lo que desea.

En el plano personal, las metas vienen siendo el impulso que todo individuo necesita para poder enfrentar los restos y contrariedades con el fin de obtener ese objetivo general. Cuando un joven desea ser un profesional, primero debe plantearse metas, es decir primero tiene que cumplir con los estudios básicos, luego irse a la universidad, pasar cada una de las materias y finalmente lograr su objetivo que es ser un profesional.

L. Plan de Sostenibilidad

El plan de sostenibilidad de un proyecto constituye un criterio esencial para evaluar su calidad. Sólo aquellos proyectos que introduzcan cambios equitativos y aborden de forma duradera las causas de la vulnerabilidad estructural contribuirán a generar sistemas de sustento sostenibles y un desarrollo humano también sostenible.

“Para lograrla el plan de sostenibilidad es preciso que las personas beneficiadas con el proyecto, ya sea la comunidad o la escuela se impliquen y asuman la responsabilidad en el mantenimiento o gestión de lo establecido” (Pérez K. , PME, 2020).

En este sentido, hay que tener en cuenta que determinadas personas o grupos pueden no ver como deseable y sostenible un determinado proyecto, por cuanto puede afectar negativamente a sus intereses y situación. Por ejemplo, determinadas intervenciones pueden potenciar determinados servicios en la comunidad, pero a costa de incrementar el trabajo no remunerado de las mujeres. Por consiguiente, la búsqueda de cambios positivos y duraderos a través de la cooperación exige una buena comprensión de las interrelaciones y dinámicas sociales entre los miembros de la comunidad, por ejemplo mediante un análisis de capacidades y vulnerabilidades, incluyendo también un estudio de las relaciones que existe entre las personas. Las intervenciones sostenibles deben partir de la negociación entre los diferentes intereses en la comunidad, así como de un compromiso entre lo que es deseable y lo que es posible en la práctica, habida cuenta del contexto político y de los recursos disponibles

CAPÍTULO III PRESENTACIÓN DE RESULTADOS

3.1 TÍTULO DEL PROYECTO:

Juegos didácticos para fomentar la convivencia pacífica en clase.

3.2 DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO DE MEJORAMIENTO EDUCATIVO:

El proyecto está dirigido a los estudiantes del segundo ciclo (Cuarto, Quinto y Sexto) de la Escuela Oficial Rural Mixta de Aldea Picuat, Morales, Izabal, enfocado en favorecer el interés en los estudiantes por los juegos de convivencia y de esta forma aprender más acerca de los valores y así poder implementar estrategias que faciliten la enseñanza de formación ciudadana y despertar el interés por conocer los valores y principios que cada ser humano puede tener y poner en práctica. Y así poder construir sus conocimientos e interactuar con la sociedad sabiendo respetar sus culturas y tradiciones y su ideología con la religión, esto se lograra utilizando herramientas y actividades que propongan sentido a lo que se pretende fomentar para lograr un aprendizaje significativo. Nuestro rol como docentes es orientar a nuestros estudiantes a obtener un aprendizaje práctico, donde el estudiante domine, comprenda y conozca cada valor y principio que debe tener un estudiante.

Por lo antes expuesto en este documento redacto brevemente como los niños pueden aprender de una manera sencilla y agradable acerca de formación ciudadana en la escuela en los grados del cuarto, quinto y sexto primaria, pues se ha hecho notar que es un área que no se le da mucha importancia de parte del docente hacia los estudiantes pues no se cuenta con estrategias atractivas para enseñarla. Para ello he propuesto juegos didácticos para fomentar la convivencia pacífica en clase con la finalidad de hacer más fácil el trabajo con los estudiantes, economizar tiempo y obtener mejores resultados de aprendizaje

y que ellos puedan conocer sus derechos y obligaciones para poder fomentar valores de una forma divertida y así lograr una nueva forma de enseñar con la finalidad de hacer más atractivo el estudio y hacer posible que ellos puedan ser hijos y estudiantes ejemplares, para que sus padres se sientan orgullosos de ellos. Y así el salón de clase será ejemplo para los demás grados y ellos mismos puedan adquisición de nuevos conocimientos para que logren mejorar las actividades en el aula con sus estudiantes.

Los juegos son actividades básicas en la cual en cualquier toda podemos realizar una y en la cual todos los estuantes del salón de clases participen para poder dar inicio a un tema, sin discriminar a nadie adecuándola al entorno en que nos encontramos.

Comenzando primeramente con la importancia que se tiene en la educación primaria, se da un punto de vista en el cual los juegos didácticos, no sólo es útil académicamente hablando, sino también son muy valiosos para nuestro acervo cultural, además de nuestra vida cotidiana, puesto que podemos realizarlos tanto dentro del salón de clases como también en horas extraescolares con estudiantes o padres de familia.

De los juegos didácticos podemos aprender muchas cosas de nuestros estudiantes y es nuestro deber como docentes conocer a esos niños que están a nuestro cargo y poderlos apoyar en los que necesiten, y ellos mismos se darán cuenta que formación Ciudadana no es otra área aburrida que se les da, si no que les puede ayudar en todos los aspectos de su vida y es aplicable para todo.

El área de Formación ciudadana es de vital importancia en el aprendizaje de los estudiantes, ya que les permite conocer más acerca del área y así poder desenvolverse en el mundo en que vivimos, a través del análisis y explicación de temas transversales sobre la conducta, responsabilidades, obligaciones y derechos, respeto hacia los símbolos patrios y hacia los compañeros de la escuela, democracia etc. De esta forma podemos ser capaces de localizar problemas y presentar propuestas de solución, así como prevenir conflictos.

Como estudiantes normalistas y futuros profesionales, es de vital importancia que desarrollemos ciertas competencias que nos facilitarán una mejor calidad en el desempeño docente.

Los juegos es una actividad en que los niños y niñas realizan durante su crecimiento como medio para aprender roles sociales que de adulto desempeñaran en el cual a través del mismo conocerán el mundo que los rodea y la matriz cultural que tiene su familia y comunidad.

A medida que las personas crecen, el juego sigue siendo uno de los medios para aprender y descubrir sus miedos y temores y darles solución.

3.3 CONCEPTO DEL PROYECTO DE MEJORAMIENTO EDUCATIVO:

Los juegos didácticos tienen como finalidad despertar el interés por la convivencia pacífica en los estudiantes del segundo ciclo. Ya que los niños necesitan potenciar el desarrollo de las competencias de formación ciudadana y así fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje mediante estrategias significativas como el juego y la exploración del entorno, permitiéndole al estudiante construir su aprendizaje desde experiencias reales.

En este proceso de renovación, en el que se pretende que los estudiantes comprendan la importancia de convivir con sus compañeros estudiantes dentro del salón de clases y en horas de recreo. Antes de comenzar una secuencia didáctica, es conveniente realizar algunas actividades de motivación para despertar el interés de los estudiantes y detectar los conocimientos previos sobre el tema de estudio.

3.4 OBJETIVOS

3.4.1 Objetivo General:

Fomentar la importancia que tiene el juego en la educación para la convivencia pacífica, el respeto por las diferencias y la solidaridad, para facilitar la armonía entre los estudiantes de la Escuela Oficial Rural Mixta de aldea Picuat, que fortalezca una ciudadanía responsable basada en la libertad y la participación.

3.4.2 Objetivos Específicos:

- Compartir jornadas de reflexión en la búsqueda de una sana convivencia escolar.
- Precisar la importancia que tiene el Juego en el desarrollo y educación integral del niño.
- Desarrollar la tolerancia en las niñas y los niños, en un clima social sin prejuicios.
- Prevenir situaciones de conflicto entre familias solucionando diferencias en la escuela.

3.5 JUSTIFICACIÓN:

Tomando como base los indicadores negativos que limitan el aprendizaje significativo de los estudiante del segundo ciclo del nivel primario en el área de Formación y Ciudadana y Educación Física , tomando en cuenta las debilidades y amenazas que me preocupan, me enfocaremos en las fortalezas y oportunidades que podamos encontrar, las cuales surgen de mi interés como consecuencia de los deficientes resultados que he tenido en el aula de clases con estas asignaturas no cumplir con los objetivos planteados.

El tema surge por la necesidad de conocer dinámicas para poder fomentar la convivencia pacífica dentro del salón de clases. De igual manera elegí esta área, porque deseo ampliar mis conocimientos y también creo conveniente que los estudiantes conozcan diferentes maneras de trabajar, con mayor agrado e interés al área que corresponde este proyecto utilizando herramientas que contribuyan a un estudio más activo, significativo y eficaz, donde puedan trabajar, y a la vez jugando se aprende de una manera mejor y se logra la concentración de todos haciendo más fácil y divertida la clase.

El juego representa para la existencia humana infantil una de las experiencias más significativas y de mayor contribución en el desarrollo biológico, psicológico, social, motriz y espiritual del niño. Basta con observar por breves minutos como un niño o un grupo de ellos comienzan a reproducir o bien crear una serie de acciones, estableciendo pautas y maneras de llevarlas a efecto, en un ambiente de alegría, espontaneidad, libertad y acuerdos, lo que demuestra la naturalidad del juego en edades tempranas. Además se propician una serie de situaciones que le permiten al estudiante ejercitarse en la toma de decisiones respecto a los diferentes roles, conductas y actitudes necesarias para la convivencia y su formación como ser humano integral.

El abordar el tema del juego y la formación de valores para lograr la convivencia pacífica en clase representa un aporte sumamente interesante y de relevancia en la actualidad, si entendemos esta actividad como parte significativa del quehacer

cotidiano del estudiante en todo el proceso de desarrollo, maduración e identificación cultural. Además, se observa con mucha preocupación y con una frecuencia alarmante en los diferentes medios de comunicación guatemaltecos cómo los niveles de violencia, maltrato, delitos contra la propiedad pública y privada, la constante violación a las buenas costumbres y el buen orden social, se han incrementado a cifras inimaginables en los últimos años.

La escuela no ha estado ajena a este tipo de influencias, de allí que manifestaciones como las mencionadas anteriormente se vislumbren dentro de las aulas y patios escolares, cada vez con mayor énfasis y persistencia.

Por lo antes expuesto, se requiere con urgencia que la escuela protagonice una serie de esfuerzos conjuntos con todos los agentes involucrados en el proceso de formación del estudiante a través de juegos y así fomentar la conciencia pacífica e inculcar valores en cada uno de ellos.

En respuesta a lo ya señalado, estamos convencidos que el área de Formación Ciudadana y Educación Física reúne una serie de elementos que posibilitan el ejercicio directo de los valores puesto que la mayoría de las actividades son de tipo práctico, realizadas frecuentemente en grupo, en espacios diferentes a las aulas de clase y en condiciones que permiten la espontaneidad, la libre participación, el contacto permanente con docentes y compañeros de clase, en un ambiente socio emocional muy rico. Por otra parte, uno de los actores principales en este aspecto es el docente encargado de cada grado, el cual amerita tener claro el rol que desempeña ante la promoción de valores en el estudiante y, por ende, capacitarse en la aplicación del juego como una herramienta clave en la formación dentro del área, en la cual se desenvuelve.

En atención a lo anterior, el Juego viene a representar una de las herramientas pedagógicas clave para ser aplicada dentro del sistema educativo en las primeras etapas como un instrumento que podría colaborar efectivamente, en la recuperación de una serie de aspectos relacionados con el ser, el conocer, el saber hacer y el convivir, indispensables para alcanzar la formación adecuada y

promover valores que colaboren con el desarrollo equilibrado de cada estudiante, por la espontaneidad con la que aparece esta práctica en el mismo y por los múltiples aportes, que según expertos ofrece al individuo, especialmente en edades escolares.

3.6 DISTANCIA ENTRE EL DISEÑO PROYECTADO Y EL EMERGENTE.

El proyecto de mejoramiento educativo sobre juegos didácticos para fomentar la convivencia pacífica en clase está dirigido para estudiantes con conducta negativa, para el cual se pretende que dichos estudiantes cambien su conducta a través del juego con la ayuda de sus maestros, inculcando valores en ellos.

Pero debido a la pandemia que estamos atravesando a nivel mundial a causa del COVID-19 y en nuestro país se presentó el primer caso en 13 de marzo, el Ministerio de Educación, junto con el Organismo Ejecutivo decidió suspender las clases a nivel nacional.

El proyecto dio inicio en el mes de enero para finalizarlo a finales de mayo, durante el transcurso del mes de enero y febrero se lograron realizar algunas actividades que teníamos plasmadas en nuestro plan de trabajo pero por la suspensión de clases fue imposible culminar la fase de ejecución.

Razón los la cual la universidad de San Carlos de Guatemala, implemento una estrategia emergente COVID-19, proponiendo como ejecución para poder finalizar el proyecto de mejoramiento Educativa, realizando un video y dándolo a conocer la comunidad educativa donde se va a implementar el P.M.E.

3.6.1 DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD

El video para la divulgación del proyecto se realizó en las instalaciones de la Escuela Oficial Rural Mixta de Aldea Picuat, en la cual se ilustro una pared del aula con material que serviría como escenario para dar a conocer dicho proyecto, seguidamente se procedió a la grabación en el cual explique detalladamente en que consiste el video dando a conocer cada una de las etapas en las que consiste, así mismo informar para quienes está dirigido dicho proyecto, enseñando algunos juegos como lo es la lotería de valores, la carrera de encostalados, esto servirá para fomentar la convivencia pacífica dentro y fuera del salón de clases de los grados de cuarto, quinto y sexto.

Ilustración 1 Grabación del Video de Divulgación



Fuente Kilder Pérez

Ilustración 2 Explicación de Juegos



Fuente Kilder Pérez

3.7 PLAN DE ACTIVIDADES

3.7.1. Fases del Proyecto

A. Fase de Inicio:

Esta primera fase, consiste en explorar el contexto en el que se desarrollará el Proyecto de Mejoramiento Educativo, en este caso, la fase inicial se dio con la presentación del proyecto a la supervisora educativa Licda. Ilsi Salguero, luego a la Profesora Claudia Folgar quien es la directora de la Escuela Oficial Rural Mixta de aldea Picuat, y luego con los maestros de la escuela especialmente con los del segundo ciclo de educación primaria reunión de los padres y el diagnóstico que se les hizo a los estudiantes.

Ilustración 3 Solicitud de permiso a la Supervisora Educativa, Distrito 18-04-015

Ilustración 4 Solicitud de Permiso a la Supervisora Educativa, Distrito 18-04-015

Morales, Izabal, Noviembre 2019

A: Licda. Ilsi Noemi Salguero Salguero
Supervisora Educativa Distrito 18-04-15
Morales, Izabal.

De manera atenta y respetuosa me dirijo a ustedes deseándoles bienestar personal, familiar y laboral, esperando que Dios nuestro creador bendiga cada una de las actividades que para el bien de la niñez guatemalteca ustedes realizan.

Por medio del presente deseo hacer de su conocimiento que dentro de la carrera de Licenciatura del Programa Académico de Desarrollo Profesional Docente – PADEP/D de la Universidad de San Carlos de Guatemala con sede en Morales, Izabal, se tiene programado ejecutar un proyecto de mejoramiento educativo como informe final, atendiendo el proceso de graduación que estipula la Universidad previo a optar al título de Licenciado en Educación Primaria Intercultural con énfasis en Educación Bilingüe, por tal razón solicito a sus buenos oficios como administradores educativos me autoricen el permiso correspondiente en el establecimiento donde estoy asignado que es la Escuela Oficial Rural Mixta de aldea Picuat, Morales, Izabal para poder atender las necesidades de la niñez y educación.

Sin más por el momento, le reitero mi profundo interés y compromiso por el bien de la niñez y la educación del municipio y departamento.

Atentamente,

Kilder Daniel Pérez Ramos
Carné: 201227432

Fuente Kilder Pérez

Morales, Izabal, Noviembre 2019

A: Claudia Juitza Folgar Castillo
Directora E.O.R.M. Aldea Picuat
Morales, Izabal

De manera atenta y respetuosa me dirijo a ustedes deseándoles bienestar personal, familiar y laboral, esperando que Dios nuestro creador bendiga cada una de las actividades que para el bien de la niñez guatemalteca ustedes realizan.

Por medio del presente deseo hacer de su conocimiento que dentro de la carrera de Licenciatura del Programa Académico de Desarrollo Profesional Docente – PADEP/D de la Universidad de San Carlos de Guatemala con sede en Morales, Izabal, se tiene programado ejecutar un proyecto de mejoramiento educativo como informe final, atendiendo el proceso de graduación que estipula la Universidad previo a optar al título de Licenciado en Educación Primaria Intercultural con énfasis en Educación Bilingüe, por tal razón solicito a sus buenos oficios como administradores educativos me autoricen el permiso correspondiente en el establecimiento donde estoy asignado que es la Escuela Oficial Rural Mixta de aldea Picuat, Morales, Izabal para poder atender las necesidades de la niñez y educación.

Sin más por el momento, le reitero mi profundo interés y compromiso por el bien de la niñez y la educación del municipio y departamento.

Atentamente,

Kilder Daniel Pérez Ramos
Carné: 201227432

11/11/2019

Fuente: Kilder Pérez

Ilustración 6 Presentación del Proyecto a los compañeros de la Escuela



Fuente: Kilder Pérez

Ilustración 5 Reunión de Padres de Familia para dar a conocer el Proyecto



Fuente: Kilder Pérez

Ilustración 7 Acta de Inicio del Proyecto

LA INFRASCRITA DIRECTORA DE LA ESCUELA OFICIAL RURAL MIXTA DE ALDEA PICUAT, DEL MUNICIPIO DE MORALES, DEPARTAMENTO DE IZABAL, CERTIFICA HABER TENIDO EL LIBRO DE ACTAS NO. 4 Y FOLIO NO. 143 APARECE EL ACTA NO. 6 QUE COPIADA LITERALMANTE DICE:

Acta No. 6-2020. En la Escuela Oficial Rural Mixta del municipio de Morales del departamento de Izabal siendo las ocho horas del día tres de enero de dos mil veinte, reunidos en la dirección de la escuela, la directora Profesora Claudia Julizza Folgar Castillo, el Profesor Kilder Daniel Pérez Ramos, la Profesora Jenniffer Gissella Galindo Martínez estudiante del Programa de Desarrollo Profesional PADEP/D de la Escuela de Profesores de enseñanza Media de la Universidad de San Carlos de Guatemala y el claustro de maestros de la escuela para dejar constancia de lo siguiente: **PRIMERO:** La Directora de la Escuela Oficial Rural Mixta de aldea Picuat, abrió la reunión y dio la palabra al profesor estudiante de PADEP/D Kilder Daniel Pérez Ramos, quien informó que como parte de su trabajo de graduación, debe realizar un Proyecto de Mejoramiento Educativo y que su proyecto lleva por título Juegos didácticos para fomentar la convivencia pacífica en clase, y que solicita a los presentes su colaboración con él y con las actividades que realizará. **SEGUNDO:** La Directora dio la palabra a la profesora estudiante de PADEP/D Jenniffer Gissella Galindo Martínez, quien también informó que como parte de su trabajo de graduación, debe realizar un Proyecto de Mejoramiento Educativo y que su proyecto lleva por título Manual de Herramientas para enseñar la Geografía de Guatemala, y que también solicita a los presentes su colaboración con ella y con las actividades que realizará. **TERCERO:** Tomó la palabra la Directora y expuso que le complacía que los profesores Kilder Daniel Pérez Ramos y Jenniffer Gissella Galindo Martínez hiciera en su escuela este proyecto que será de mucha ayuda para mejorar la educación que se imparte en la escuela, así mismo se indica a los maestros que desde el día de hoy se inician los proyectos mencionados. **CUARTO:** Se finaliza la presente en el mismo lugar y fecha firmando los que intervenimos, Damos fé.

Y PARA LOS USOS LEGALES QUE AL INTERESADO CONVenga, SE EXTIENDE, FIRMA Y SELLA LA PRESENTE CERTIFICACION EN UNA HOJA DE PAPEL BOND TAMAÑO CARTA, EN LA ESCUELA OFICIAL RURAL MIXTA DE ALDEA PICUAT, EL DIA LUNES SEIS DE ENERO DEL AÑO DOS MIL VEINTE.

Profesora: 
 Claudia Julizza Folgar Castillo
 Directora E.O.R.M. Aldea Picuat
 Morales, Izabal, Guatemala, C.A.

Fuente: Kilder Pérez

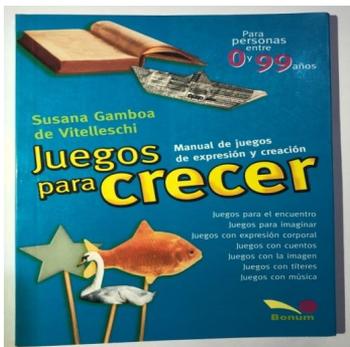
B. Fase de Planificación:

Luego de haber hecho el diagnóstico en la fase inicial, con los resultados, se procede a planificar las actividades de manera coherente empezando con la recopilación de libros y revistas que me podían servir para desarrollar mis actividades en la escuela. Así mismo, se tomó en cuenta la participación de los docentes y estudiantes de cuarto, quinto y sexto primaria para darles charlas sobre valores y así mismo generar en cada uno de los estudiantes conciencia sobre algunos antivalores que poseen algunos estudiantes,

Antes de las charlas se hizo limpieza en la escuela de forma general para ver si los estudiantes podían formar grupos sin tener problemas, pude observar que se les difunto organizarse y siempre discriminaban a algún compañero, luego de las charlas se volvieron a organizaron grupos de trabajo para hacer limpieza en la escuela de forma general y se observó que se pudieron organizar de forma pacífica y convivieron bien, esto con la finalidad de ver los resultados para poder seleccionar algunos juegos de acorde a lo visto en esta actividad.

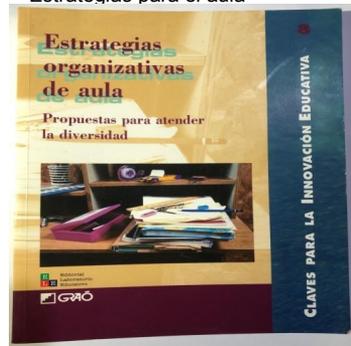
Seguidamente se procedió a estructurar la guía se sería utilizada dentro de los salones de clases para fomentar la convivencia pacífica dentro y fuera de la escuela.

Ilustración 9 Libro de Juegos



Fuente: Kilder Pérez

Ilustración 8 Libro de Estrategias para el aula



Fuente: Kilder Pérez

Ilustración 10 Niños Fomentando la



Fuente: Kilder Pérez

Ilustración 11 Profesor Capacitándose en Juegos



Fuente: Kilder Pérez

Ilustración 12 Niños jugando en equipo



Fuente: Kilder Pérez.

Ilustración 13 Profesor y estudiantes trabajando en equipo



Fuente: Claudia Folgar.

C. Fase de Ejecución:

Se procedió a capacitar a los docentes del segundo ciclo de educación primaria, sobre la utilización y aplicación de la guía de manera correcta, y, se comenzaron a ejecutar las diferentes actividades con los estudiantes.

En la segunda semana del mes de febrero hasta la última semana de dicho mes procedió a darles charlas a los estudiantes sobre la importancia de los valores, y sobre el clima de clases que debe de existir dentro de los salones de clases.

También se realizó algunas actividades que estaban plasmadas, como realizar un cartel de valores el cual debería estar pegado en la pared de cada salón de clases,

Así mismo como unas actividades de grupo donde se tenía que dar la integración de niños y niñas para ir fortaleciendo e vínculo como salón de clases.

Dentro de esta fase también se logran poner en práctica algunos juegos como lotería de valores, dado preguntón, el resto de actividades no se pudo realizar por suspensión de clases a nivel nacional debido a la pandemia que estamos atravesando y viviendo a nivel mundial a causa del COVID-19, pero confiando en Dios poderlas realizar cuando nos incorporemos a nuestras escuelas.

Ilustración 15 Fomentando valores



Fuente: Claudia Folgar

Ilustración 14 Cartel de valores



Fuente: Kilder Pérez

Ilustración 17 Estudiantes trabajando en equipo



Fuente: Kilder Pérez.

Ilustración 16 Estudiantes Jugando en equipo



Fuente: Kilder Pérez

D. Fase de Monitoreo: Se observó de manera constante y programada la aplicación del guía, hasta donde se pudo trabajar debido a la pandemia que estamos viviendo en el país.

Además se entrevistó a los estudiantes en el mes de febrero sobre las experiencias de aprendizaje que iban obteniendo, para lo cual respondieron que si les ayudaría muchísimo.

Los docentes involucrados apoyaron constantemente el proyecto y siempre preguntaban qué actividad se les sugeriría para poder trabajar algún tema en formación ciudadana de acuerdo a la guía.

En el poco tiempo que implemento este proyecto se vieron bastantes cambios no solo en el segundo ciclo al cual está dirigido, sino que también los niños más pequeños de la escuela imitaron la conducta de los estudiantes más grandes y a la hora de la refacción se sentaban todos a comer juntos en paz armonía.

Ilustración 19 Niños Jugando en el patio



Fuente: Kilder Pérez

Ilustración 18 Niños refaccionando juntos.



Fuente: Kilder Pérez

E. Fase de Evaluación: La aplicación de una evaluación se realizaría con un competencia inter aulas donde cada grado aportaría un juego y de esta manera tendríamos una mañana llena de mucho aprendizaje y a la vez pondríamos en práctica muchos valores, fortaleciendo así la convivencia pacífica.

F. Cierre del Proyecto: el proyecto se cierra con la fase de divulgación debido a la pandemia que estamos viviendo, se dará a conocer al resto de la comunidad, así mismo a la universidad de San Carlos de Guatemala y al ministerio de educación a través de un video donde se explica las fases del proyecto y cuáles son los objetivos que se pretenden alcanzar con el mismo.

Ilustración 20 Acta de Cierre del Proyecto

LA INFRASCRIPTA DIRECTORA DE LA ESCUELA OFICIAL RURAL MIXTA DE ALDEA PICUAT, DEL MUNICIPIO DE MORALES, DEPARTAMENTO DE IZABAL, CERTIFICA HABER TENIDO EL LIBRO DE ACTAS NO. 4 Y FOLIO NO. 143 APARECE EL ACTA NO. 6 QUE COPIADA LITERALMANTE DICE:

Acta No. 6-2020. En la Escuela Oficial Rural Mixta del municipio de Morales del departamento de Izabal siendo las ocho horas del día tres de enero de dos mil veinte, reunidos en la dirección de la escuela, la directora Profesora Claudia Julizza Folgar Castillo, el Profesor Kilder Daniel Pérez Ramos, la Profesora Jenniffer Gissella Galindo Martínez estudiante del Programa de Desarrollo Profesional PADEP/D de la Escuela de Profesores de Enseñanza Media de la Universidad de San Carlos de Guatemala y el claustro de maestros de la escuela para dejar constancia de lo siguiente: **PRIMERO:** La Directora de la Escuela Oficial Rural Mixta de aldea Picuat, abrió la reunión y dio la palabra al profesor estudiante de PADEP/D Kilder Daniel Pérez Ramos, quien informó que como parte de su trabajo de graduación, debe realizar un Proyecto de Mejoramiento Educativo y que su proyecto lleva por título Juegos didácticos para fomentar la convivencia pacífica en clase, y que solicita a los presentes su colaboración con él y con las actividades que realizará. **SEGUNDO:** La Directora dio la palabra a la profesora estudiante de PADEP/D Jenniffer Gissella Galindo Martínez, quien también informó que como parte de su trabajo de graduación, debe realizar un Proyecto de Mejoramiento Educativo y que su proyecto lleva por título Manual de Herramientas para enseñar la Geografía de Guatemala, y que también solicita a los presentes su colaboración con ella y con las actividades que realizará. **TERCERO:** Tomó la palabra la Directora y expuso que le complacía que los profesores Kilder Daniel Pérez Ramos y Jenniffer Gissella Galindo Martínez hiciera en su escuela este proyecto que será de mucha ayuda para mejorar la educación que se imparte en la escuela, así mismo se indica a los maestros que desde el día de hoy se inician los proyectos mencionados. **CUARTO:** Se finaliza la presente en el mismo lugar y fecha firmando los que intervenimos, Damos fé.

Y PARA LOS USOS LEGALES QUE AL INTERESADO CONVenga, SE EXTIENDE, FIRMA Y SELLA LA PRESENTE CERTIFICACION EN UNA HOJA DE PAPEL BOND TAMAÑO CARTA, EN LA ESCUELA OFICIAL RURAL MIXTA DE ALDEA PICUAT, EL DIA LUNES SEIS DE ENERO DEL AÑO DOS MIL VEINTE.

Profesora:



Claudia Julizza Folgar Castillo
Directora E.O.R.M. Aldea Picuat
Morales, Izabal, Guatemala, C.A.

Fuente: Kilder Pérez

CAPÍTULO IV ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

La institución seleccionada para realizar el Proyecto de Mejoramiento Educativo es la Escuela Oficial Rural Mixta de Aldea Picuat jornada matutina, que se encuentra a 22 kilómetros de la cabecera municipal del Municipio Morales, del Departamento Izabal.

La escuela dentro de sus instalaciones son bastante grande y tiene terreno aun para seguir construyendo, también cuenta con área verde y un parque infantil en la parte de atrás, la escuela cuenta con nivel pre-primaria donde los tres niveles de educación son impartidos por dos maestras de preprimaria, en el nivel primario se cuenta con los grados siguientes, un primero, dos segundos sección A y B, un tercero, un cuarto, un quinto y un sexto, todos con sus respectivos salones de clases.

La escuela cuenta con un gobierno escolar muy bien organizado, y se toma en cuenta la participación de todos para poder elegir dicho gobierno e incluyendo la participación de niños y niñas todos por igual.

También se cuenta con el apoyo de la Organización de Padres de familia (OPF), quienes han trabajado de la mano con todos los maestros de las escuelas, y se ha logrado cumplir con todas las programas que el MINEDUC trabaja canalizados por la Organización de padres de familia, como las valijas didácticas, la gratuidad, la alimentación de los estudiantes, y un remozamiento que ha tenido la escuela.

La municipalidad de Morales tanto la administración pasada como la nueva administración Municipal ha realizado acercamientos para apoyar la gestión educativa, entre ellas se puede mencionar que han proporcionado a los estudiantes bolsas de útiles escolares, donación de escritorios, así mismo remozamiento de todo el techo de la escuela, ha proporcionado flores para la jardinería del centro educativo.

Al revisar los indicadores educativos se encuentra que hay un porcentaje de estudiantes con sobre edad en los grados del segundo ciclo de educación primaria, especialmente en sexto, esto a consecuencia de la falta de interés de algunos padres de familia que no le brindan la atención adecuada a sus hijos y no tiene control sobre ellos, muchos de estos estudiantes, salen de noche, algunos tienen malas amistades y es la consecuencia de que en la escuela reflejen mala conducta.

Producto de las vinculaciones estratégicas realizadas se decide partir de la primera línea de acción estratégica: Elaboración de una guía de valores para sexto primaria con la participación de la comunidad educativa y apoyo de iglesias.

Por lo anterior se decide que el PME a diseñar va a combinar algunos proyectos identificados, como generar conciencia sobre las actitudes que los estudiantes poseen, y no solo los de sexto también está dirigido para los del segundo ciclo, así con la ayuda de iglesias, Policía nacional Civil, el gobierno escolar, maestros del segundo ciclo, la dirección de la escuela se podrá gestionar actividades que sea beneficio para los estudiantes: tales como. Charlas, juego, proyección de videos, festivales periódicos murales etc.

Con el proyecto se pretende que los indicadores educativos especialmente el porcentaje de estudiantes con sobre edad en los grados del segundo ciclo de educación primaria, se logre minimizar.

Entonces se desarrolló un plan de actividades en el que se involucró al Gobierno Escolar de la escuela, y a los padres de familia, a los docentes del segundo ciclo, la dirección de la escuela las iglesias, para poder desarrollar las actividades que se incluyeron como son los juegos didácticos y las charlas y así al final de cada bimestre ir evaluando el comportamiento de dichos estudiantes y reforzar más los valores que sean necesarios.

CONCLUSIONES

1. Se fomentó la importancia que tiene el juego en la educación de los niños y niñas de la escuela oficial rural mixta de aldea Picuat, para poder lograr una convivencia sana y pacífica, donde todos se sientan en un clima agradable y exista libertad y participación.
2. Se compartieron jornadas de reflexión en la búsqueda de lograr una convivencia sana dentro de los salones de clases y fuera de ellos, especialmente en el horario de recreo, exista armonía.
3. Se precisó la importancia que tienen los juegos dentro del salón de clases, y crear un clima afectivo donde los docentes tienen que lograr el desarrollo integral de sus estudiantes.
4. Se logró la tolerancia de los niños y niñas en la escuela, donde ahora se incorporan grupos de trabajo mixtos y se ha logrado un clima social sin perjuicios.
5. Se mejoró las situaciones entre familias solucionando sus problemas en casa sin que sus hijos llevar esos problemas a la escuela y así mismo se tota el cambio de los estudiantes en los salones de clases.

PLAN DE SOSTENIBILIDAD.

Propuesta de Sostenibilidad del PME: “Juegos didácticos para fomentar la convivencia pacífica en clase.”

Tabla 46 Propuesta de Sostenibilidad

No.	Tipo de Sostenibilidad	Objetivos	Actividades de Sostenibilidad	Cronograma	Responsables
1.	Sostenibilidad Institucional	Comunicar a las autoridades educativas correspondientes sobre la elaboración del proyecto.	Entregar cartas para autorización e información del proyecto. Entregar una copia de la guía a la dirección y supervisión educativa.	4 al 9 de noviembre de 2019. 27 al 31 de enero del 2020.	Estudiante maestro del PADEP.
2.	Sostenibilidad Financiera	Estimar la viabilidad financiera del proyecto.	Utilización de recursos materiales económicos.	7 de septiembre de 2019 al 30 de Mayo de 2020.	Estudiante maestro del PADEP.
3.	Sostenibilidad Ambiental	Cuidar el medio ambiente utilizando recursos reciclables.	Realizar juegos con recursos del entorno con los estudiantes.	4 al 8 de Mayo de 2020.	Estudiante del PADED. Docentes de la escuela. Estudiantes. Padres de familia.
4.	Sostenibilidad Tecnológica	Utilizar los recursos tecnológicos para la realización del PME y el procesamiento de resultados.	Utilizar el celular y equipo de sonido para poder escuchar canciones para juegos	7 de septiembre de 2019 al 30 de Mayo de 2020.	Estudiante del PADEP.

5.	Sostenibilidad Social y Cultural.	<p>Presentar la guía a los docentes, estudiantes y padres de familia.</p> <p>Entrega de una guía de juegos didácticos para fomentar la convivencia pacífica en clase, a los docentes del segundo ciclo de educación primaria.</p> <p>Compromiso de los docentes de poner en práctica el P.M.E. con sus estudiantes</p>	<p>Capacitación de los docentes para la correcta utilización de la guía.</p> <p>Involucrar a los padres, estudiantes</p>	<p>27 al 31 de enero de 2020.</p> <p>4 al 8 de Mayo de 2020.</p>	<p>Estudiante del PADEP.</p> <p>Padres de familia.</p> <p>Estudiantes.</p> <p>Docentes.</p>
----	-----------------------------------	--	--	--	---

Fuente: Kilder Pérez

REFERENCIAS.

- Botero, J. C. (2008). *Cultura de Violencia*. Colombia.
- Cabero-Almenara, J. (2005). Las TIC y las universidades: Retos, posibilidades. *Revista de la Educación Superior*, 34(135), 77-100.
- Daniel, P. (10 de 6 de 2019). La Educación. (C. Folgar, Entrevistador)
- Delors, J. (1996). *Comisión Internacional sobre la Educación para el Siglo XXI*.
- Díaz, P. L. (2009). *Gestión de Presupuesto*.
- EDUCACIÓN, C. N. (2010). *Política Educativas*. Guatemala: MINEDUC.
- Gairín. (1988). *EL ENTORNO COMO ELEMENTO EDUCATIVO*. <http://www.waece.org/>.
- Galarza, J. (2014). *Desintegración familiar asociada al bajo rendimiento*. Cuenca, Ecuador: Universidad de Cuenca.
- GUBERN, R. (1987). *La mirada opulenta*. Barcelona.
- Guía de Orientación para la elaboración de un Proyecto*. (s.f.). Obtenido de Dirección de Investigación: http://salud.jujuy.gob.ar/wp-content/uploads/sites/14/2017/01/Guia_de_orientacion_plan_de_trabajo.pdf
- Handl, K. (2014). *Aplicación práctica del Diagrama de Gantt en la administración de un*. Argentina: Universidad Nacional de Tucumán.
- Hernandez, R. M. (2017). *Impacto de las TIC en la educación: Retos y Perspectivas*. Lima, Perú.: Universidad San Ignacio de Loyola.
- HOFFMAN, L. S. (1996). *Psicología del Desarrollo Hoy*. Madrid, España: Editorial McGraw- Hill.
- Imen, P. (2008). *Políticas Educativas y modos de trabajo docente*. Argentina.
- Kisnerman. (1999). *FUNCIONES DE LA SUPERVISIÓN ESCOLAR*. Venezuela.
- Lourau, R. (1988). *El Análisis Institucional*. Buenos Aires: Amorrortu Editores.
- Matus, C. (29 de 10 de 2018). a planeación estratégica. Panamá.
- Méndez, M. (s.f.). *Diseño de Proyectos sociales*. Obtenido de Pmayobre: https://pmayobre.webs.uvigo.es/master/textos/maria_mendez/disenio_proyectos_sociales.pdf
- Mestres, L. (2008). *La alfabetización digital de los Docentes*.

- MINEDUC. (s.f.). *CNB*. Obtenido de <http://cnbguatemala.org/>:
http://cnbguatemala.org/wiki/Modelo_pedag%C3%B3gico_para_la_preveni%C3%B3n_de_la_violencia_y_convivencia_pac%C3%ADfca/Fundamentos
- Nash, J. (23 de 9 de 2005). *Teoría de Juegos*. Obtenido de nadaesgratis:
<https://nadaesgratis.es/cabrales/john-nash-y-la-teoria-de-juegos>
- Osorio, J. D. (2012). *La pertinencia cultural y lingüística mensajes elaborados y emitidos por la Asociación Guatemalteca de Casas de la Cultura*. Guatemala: USAC.
- Pérez, D. (12 de 5 de 2019). *Proyectos*. (N. Rivera, Entrevistador)
- Pérez, K. (2018). *Rendimiento Escolar*. Guatemala: PME.
- Pérez, K. (octubre de 2019). *Objetivos*. (C. d. Investigación, Entrevistador)
- Pérez, K. (2019). *Uso de la Tecnología*. Guatemala.
- Pérez, K. (2020). *PME*. Guatemala.
- Piaget, J. (4 de mayo de 2017). <https://www.actualidadenpsicologia.com/>. Obtenido de <https://www.actualidadenpsicologia.com/piaget-cuatro-etapas-desarrollo-cognitivo/>
- Pieck, K. I. (2018). *Los hijos de Padres alcohólicos*. Barcelona.
- Pozner. (2000). *Competencias para la profesionalización de la gestión educativa*. Buenos Aires.
- Pozner, P. (2000). *IDENTIFICACIÓN DE PROBLEMAS INSTITUCIONALES*. Buenos Aires.
- Proyectos, G. d. (s.f.). *Diseño de Proyectos*. Obtenido de <https://sites.google.com/site/disenodeproyectossociales/capitulo-v>
- Ramos, K. D. (10 de Octubre de 2019). *Mi comunidad*. (C. Folgar, Entrevistador)
- Ramos, M. (2000). *Programa para Educar en Valores*. El Hatillo, Venezuela.: Latinoamericano Paulinas.
- Raskind, D. M. (19 de Junio de 2019). <https://www.greatschools.org/>. Obtenido de <https://www.greatschools.org/gk/articles/la-discapacidad-de-aprendizaje-y-los-problemas-psicologicos-resena/?lang=es>
- Ravella, P. (2001). *Fichas didácticas*.
- Ravella, P. (2009). Identificación de problemas institucionales. En P. Ravella, *Identificación de problemas institucionales* (pág. 3). Buenos Aires Argentina.
- Recinos, G. (24 de 5 de 2018). *Vinculación estratégica*. Obtenido de Pensemos:
<https://gestion.pensemos.com/que-es-la-planeacion-estrategica-y-para-que-sirve>

- Rico, A. P. (2007). *LA ACTIVIDAD LÚDICA EN LA HISTORIA DE LA EDUCACIÓN ESPAÑOLA*. VALENCIA: UNIVERSIDAD DE VALENCIA.
- Riquelme, M. (16 de 5 de 2020). *Que Es La Justificación De Un Proyecto*. Obtenido de <https://www.webyempresas.com/justificacion-de-un-proyecto/#:~:text=La%20justificaci%C3%B3n%20de%20un%20proyecto%20es%20un%20ejercicio%20argumentativo%20donde,de%20cara%20a%20ciertos%20compromisos>
- Rivera, N. (octubre de 2019). *CÓMO HACER UN PLAN DE ACTIVIDADES*. (D. Pérez, Entrevistador) Obtenido de <https://www.sinnaps.com/>: <https://www.sinnaps.com/blog-gestion-proyectos/plan-de-actividades#:~:text=Un%20plan%20de%20actividades%20es,hacer%20un%20plan%20de%20actividades.&text=La%20planificaci%C3%B3n%20de%20actividades%20comienza,de%20un%20cronograma%20de%20actividades>.
- Romero, C. (2008). *Hacer de una escuela, una buena escuela*. AIQUE.
- Romero, C. (2010). *Identificación de problemas institucionales*. Buenos Aires Argentina.
- Rossel, D. (Junio de 2019). *Metas*. (K. Pérez, Entrevistador)
- salud, G. d. (2015). <https://www.pediatriaintegral.es/>. Obtenido de *Pediatría Integral*: <https://www.pediatriaintegral.es/publicacion-2015-11/las-nuevas-tecnologias-de-la-informacion-y-comunicacion/#:~:text=a%20las%20TICs%22-,Las%20nuevas%20tecnolog%C3%ADas%20de%20la%20informaci%C3%B3n%20y%20comunicaci%C3%B3n,la%20informaci%C3%B3n%20mediante%>
- Senge, P. (1990). *DENTIFICACIÓN DE PROBLEMA*. www.coursehero.com.
- Sirvent, T. (s.f.). *DEFINICIONES DE POLÍTICA EDUCATIVA*.
- T, R. (2006). *Cómo hacer un proyecto de investigación*. Caracas, Venezuela: Editorial PANAPO.
- Torres, J. (1 de 7 de 2019). *El Juego. Un espacio para la formación de valores*. Obtenido de [plazadedeportes](http://plazadedeportes.blogspot.com/2019/04/el-juego-un-espacio-para-la-formacion.html): <http://plazadedeportes.blogspot.com/2019/04/el-juego-un-espacio-para-la-formacion.html>
- Touraine, A. (1984).
- Unesco. (2008). *Tecnologías y tendencias didácticas emergentes en escenarios educativos*.
- Vygotsky. (26 de Junio de 2016). *Actualidad en Psicología*. Obtenido de *Actualidad en Psicología*: <https://www.actualidadenpsicologia.com/vygotsky-teoria-sociocultural/>

**Juegos
didácticos para
fomentar
la convivencia
pacífica en clase.**



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala



EFPEM
ESCUELA DE FORMACIÓN DE PROFESORES DE ENSEÑANZA MEDIA



PROGRAMA ACADÉMICO DE
DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE

Universidad de San Carlos de Guatemala



JUEGOS DIDÁCTICOS PARA FOMENTAR LA CONVIVENCIA PACÍFICA EN CLASE

Kilder Daniel Pérez Ramos

Licenciatura en Educación Primaria Intercultural con
énfasis en la Educación Bilingüe



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala



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

Juegos didácticos para fomentar la convivencia pacífica en clase.

**Proyecto de Mejoramiento Educativo
Realizado en la Escuela Oficial Rural Mixta de Aldea Picuat
del municipio de Morales del departamento de Izabal.**

Kilder Daniel Pérez Ramos

Previo a conferírsele el grado académico de:

**Licenciado en Educación Primaria intercultural
con énfasis en la educación Bilingüe.**

Asesora

Licda. Marta Julia Ovando Salguero

Izabal, Noviembre 2020

*Juegos didácticos para
fomentar
la convivencia pacífica en
clase.*

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO:	3
OBJETIVOS	6
JUSTIFICACIÓN:.....	7
COMPETENCIAS	10
LOTERÍA DE VALORES.....	11
DE VASO EN VASO	12
ENCUENTRA LA PALABRA.....	13
ESCONDIDO EN EL LIBRO	14
PUZLE Ó ROMPECABEZAS	15
EL BARRENDERO	16
SILLAS MUSICALES	17
PISO DONDE PISO	18
LA PESCA	19
TIENDAL DE TELAS	20
PELOTAS LOCAS	21
LOS CAMAREROS	22
MEMORIA COLECTIVA	23
REPORTEROS EN MOVIMIENTO	24
YOGUR VIAJERO	25
RECORDANDO EL CARNAVAL	26
ALBAÑILES OLÍMPICOS	27
EL GUSANO.....	28
TRANSPORTE COLECTIVO.....	29
TIRO AL ZAPATO	30
LOS AGUADORES.....	31
ENCUENTRA LA FRASE	32
EL ANIMAL MÁS FIERO	33

GATO CON GUANTES NO CAZA RATONES.....	34
¿QUIÉN LA ENCUENTRA?.....	35
ANEXOS.....	36

INTRODUCCIÓN

La carrera de Licenciatura de Educación Primaria con Énfasis en Educación Bilingüe tiene como requisito para graduarse, el desarrollar un trabajo de graduación denominado Proyecto de Mejoramiento Educativo.

Esta opción de graduación tiene mucho sentido, pues le permite al maestro estudiante devolverle al entorno educativo que lo apoyó para graduarse, un granito de arena para mejorar la educación de nuestra comunidad y por ende la de nuestro país.

Para desarrollar el Proyecto de Mejoramiento Educativo se decidió realizarlo donde laboro actualmente como Profesor de Educación primaria en la Escuela Oficial Rural Mixta de Aldea Picuat de la cabecera municipal del Municipio de Morales, del Departamento de Izabal.

La escuela está ubicada a 22 kilómetros de la cabecera municipal, dichas instalaciones del centro educativo son grandes y amplias, tiene nivel pre-primaria el cual es atendido por dos maestras de preprimaria y en el nivel de primaria cuenta con todos los grados, en total laboramos 7 maestros de primaria y la directora de la escuela esta liberada.

La municipalidad de Morales tanto la administración pasada como la nueva administración Municipal ha realizado acercamientos para apoyar la gestión educativa, entre ellas se puede mencionar que han proporcionado a los estudiantes bolsas de útiles escolares, donación de escritorios, así mismo remozamiento de todo el techo de la escuela, también ha proporcionado flores para la jardinería del centro educativo.

Pero revisar los indicadores educativos se encuentra que hay un porcentaje de estudiantes con sobre edad en los grados del segundo ciclo de educación primaria, especialmente en sexto, esto a consecuencia de la falta de interés de



algunos padres de familia que no le brindan la atención adecuada a sus hijos y no tiene control sobre ellos, muchos de estos estudiantes, salen de noche, algunos tienen malas amistades y es la consecuencia de que en la escuela reflejen mala conducta.

Producto de las vinculaciones estratégicas realizadas se decide partir de la primera línea de acción estratégica: Elaboración de una guía de valores para sexto primaria con la participación de la comunidad educativa y apoyo de iglesias.

Por lo anterior se decide que el PME a diseñar va a combinar algunos proyectos identificados, como generar conciencia sobre las actitudes que los estudiantes poseen, y no solo los de sexto también está dirigido para los del segundo ciclo, así con la ayuda de iglesias, Policía nacional Civil, el gobierno escolar, maestros del segundo ciclo, la dirección de la escuela se podrá gestionar actividades que sea beneficio para los estudiantes: tales como. Charlas, juego, proyección de videos, festivales periódicos murales etc.

Con el proyecto se pretende que los indicadores educativos especialmente el porcentaje de estudiantes con sobre edad en los grados del segundo ciclo de educación primaria, se logre minimizar.

Entonces se desarrolló un plan de actividades en el que se involucró al Gobierno Escolar de la escuela, y a los padres de familia, a los docentes del segundo ciclo, la dirección de la escuela las iglesias, para poder desarrollar las actividades que se incluyeron como son los juegos didácticos y las charlas y así al final de cada bimestre ir evaluando el comportamiento de dichos estudiantes y reforzar más los valores que sean necesarios.



DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO:

El proyecto está dirigido a los estudiantes del Segundo ciclo (Cuarto, Quinto y Sexto) de la Escuela Oficial Rural Mixta de Aldea Picuat, Morales, Izabal, enfocado en favorecer el interés en los estudiantes por los juegos de convivencia y de esta forma aprender más acerca de los valores y así poder implementar estrategias que faciliten la enseñanza de formación ciudadana y despertar el interés por conocer los valores y principios que cada ser humano puede tener y poner en práctica. Y así poder construir sus conocimientos e interactuar con la sociedad sabiendo respetar sus culturas y tradiciones y su ideología con la religión, esto se lograra utilizando herramientas y actividades que propongan sentido a lo que se pretende fomentar para lograr un aprendizaje significativo. Nuestro rol como docentes es orientar a nuestros estudiantes a obtener un aprendizaje práctico, donde el estudiante domine, comprenda y conozca cada valor y principio que debe tener un estudiante.

Por lo antes expuesto en este documento redacto brevemente como los niños pueden aprender de una manera sencilla y agradable acerca de formación ciudadana en la escuela en los grados del cuarto, quinto y sexto primaria, pues se ha hecho notar que es un área que no se le da mucha importancia de parte del docente hacia los estudiantes pues no se cuenta con estrategias atractivas para enseñarla. Para ello he propuesto juegos didácticos para fomentar la convivencia pacífica en clase con la finalidad de hacer más fácil el trabajo con los estudiantes, economizar tiempo y obtener mejores resultados de aprendizaje y que ellos puedan conocer sus derechos y obligaciones para poder fomentar valores de una forma divertida y así lograr una nueva forma de enseñar con la finalidad de hacer más atractivo el estudio y hacer posible que ellos puedan ser hijos y estudiantes ejemplares, para que sus padres se sientan orgullosos de ellos. Y así el salón de clase será ejemplo para los demás grados y ellos mismos puedan adquisición de nuevos conocimientos para que logren mejorar las actividades en el aula con sus estudiantes.



Los juegos son actividades básicas en la cual en cualquier toda podemos realizar una y en la cual todos los estuantes del salón de clases participen para poder dar inicio a un tema, sin discriminar a nadie adecuándola al entorno en que nos encontramos.

Comenzando primeramente con la importancia que se tiene en la educación primaria, se da un punto de vista en el cual los juegos didácticos, no sólo es útil académicamente hablando, sino también son muy valiosos para nuestro acervo cultural, además de nuestra vida cotidiana, puesto que podemos realizarlos tanto dentro del salón de clases como también en horas extraescolares con estudiantes o padres de familia.

De los juegos didácticos podemos aprender muchas cosas de nuestros estudiantes y es nuestro deber como docentes conocer a esos niños que están a nuestro cargo y poderlos apoyar en los que necesiten, y ellos mismos se darán cuenta que formación Ciudadana no es otra área aburrida que se les da, si no que les puede ayudar en todos los aspectos de su vida y es aplicable para todo.

El área de Formación ciudadana es de vital importancia en el aprendizaje de los estudiantes, ya que les permite conocer más acerca del área y así poder desenvolverse en el mundo en que vivimos, a través del análisis y explicación de temas transversales sobre la conducta, responsabilidades, obligaciones y derechos, respeto hacia los símbolos patrios y hacia los compañeros de la escuela, democracia etc. De esta forma podemos ser capaces de localizar problemas y presentar propuestas de solución, así como prevenir conflictos.

Como estudiantes normalistas y futuros profesionales, es de vital importancia que desarrollemos ciertas competencias que nos facilitarán una mejor calidad en el desempeño docente.

Los juegos es una actividad en que los niños y niñas realizan durante su crecimiento como medio para aprender roles sociales que de adulto desempeñaran en el cual a través del mismo conocerán el mundo que los rodea y la matriz cultural que tiene su familia y comunidad.



A medida que las personas crecen, el juego sigue siendo uno de los medios para aprender y descubrir sus miedos y temores y darles solución.



OBJETIVOS

General:

Fomentar la importancia que tiene el juego en la educación para la convivencia pacífica, el respeto por las diferencias y la solidaridad, para facilitar la armonía entre los estudiantes de la Escuela Oficial Rural Mixta de aldea Picuat, que fortalezca una ciudadanía responsable basada en la libertad y la participación.

Específicos:

- Compartir jornadas de reflexión en la búsqueda de una sana convivencia escolar.
- Precisar la importancia que tiene el Juego en el desarrollo y educación integral del niño.
- Desarrollar la tolerancia en las niñas y los niños, en un clima social sin prejuicios.
- Prevenir situaciones de conflicto entre familias solucionando diferencias en la escuela.



JUSTIFICACIÓN:

Tomando como base los indicadores negativos que limitan el aprendizaje significativo de los estudiante del segundo ciclo del nivel primario en el área de Formación y Ciudadana y Educación Física , tomando en cuenta las debilidades y amenazas que me preocupan, me enfocaremos en las fortalezas y oportunidades que podamos encontrar, las cuales surgen de mi interés como consecuencia de los deficientes resultados que he tenido en el aula de clases con estas asignaturas no cumplir con los objetivos planteados.

El tema surge por la necesidad de conocer dinámicas para poder fomentar la convivencia pacífica dentro del salón de clases. De igual manera elegí esta área, porque deseo ampliar mis conocimientos y también creo conveniente que los estudiantes conozcan diferentes maneras de trabajar, con mayor agrado e interés al área que corresponde este proyecto utilizando herramientas que contribuyan a un estudio más activo, significativo y eficaz, donde puedan trabajar, y a la vez jugando se aprende de una manera mejor y se logra la concentración de todos haciendo mas fácil y divertida la clase.

El juego representa para la existencia humana infantil una de las experiencias más significativas y de mayor contribución en el desarrollo biológico, psicológico, social, motriz y espiritual del niño. Basta con observar por breves minutos como un niño o un grupo de ellos comienzan a reproducir o bien crear una serie de acciones, estableciendo pautas y maneras de llevarlas a efecto, en un ambiente de alegría, espontaneidad, libertad y acuerdos, lo que demuestra la naturalidad del juego en edades tempranas. Además se propician una serie de situaciones que le permiten al estudiante ejercitarse en la toma de decisiones respecto a los diferentes roles, conductas y actitudes necesarias para la convivencia y su formación como ser humano integral.

El abordar el tema del juego y la formación de valores para lograr la convivencia pacífica en clase representa un aporte sumamente interesante y de relevancia en la actualidad, si entendemos esta actividad como parte significativa del quehacer



cotidiano del estudiante en todo el proceso de desarrollo, maduración e identificación cultural. Además, se observa con mucha preocupación y con una frecuencia alarmante en los diferentes medios de comunicación guatemaltecos cómo los niveles de violencia, maltrato, delitos contra la propiedad pública y privada, la constante violación a las buenas costumbres y el buen orden social, se han incrementado a cifras inimaginables en los últimos años.

La escuela no ha estado ajena a este tipo de influencias, de allí que manifestaciones como las mencionadas anteriormente se vislumbren dentro de las aulas y patios escolares, cada vez con mayor énfasis y persistencia.

Por lo antes expuesto, se requiere con urgencia que la escuela protagonice una serie de esfuerzos conjuntos con todos los agentes involucrados en el proceso de formación del estudiante a través de juegos y así fomentar la conciencia pacífica e inculcar valores en cada uno de ellos.

En respuesta a lo ya señalado, estamos convencidos que el área de Formación Ciudadana y Educación Física reúne una serie de elementos que posibilitan el ejercicio directo de los valores puesto que la mayoría de las actividades son de tipo práctico, realizadas frecuentemente en grupo, en espacios diferentes a las aulas de clase y en condiciones que permiten la espontaneidad, la libre participación, el contacto permanente con docentes y compañeros de clase, en un ambiente socio emocional muy rico. Por otra parte, uno de los actores principales en este aspecto es el docente encargado de cada grado, el cual amerita tener claro el rol que desempeña ante la promoción de valores en el estudiante y, por ende, capacitarse en la aplicación del juego como una herramienta clave en la formación dentro del área, en la cual se desenvuelve.

En atención a lo anterior, el Juego viene a representar una de las herramientas pedagógicas clave para ser aplicada dentro del sistema educativo en las primeras etapas como un instrumento que podría colaborar efectivamente, en la recuperación de una serie de aspectos relacionados con el ser, el conocer, el saber hacer y el convivir, indispensables para alcanzar la formación adecuada y



promover valores que colaboren con el desarrollo equilibrado de cada estudiante, por la espontaneidad con la que aparece esta práctica en el mismo y por los múltiples aportes, que según expertos ofrece al individuo, especialmente en edades escolares.



COMPETENCIAS

Área de Aprendizaje	Grado	Competencia Curricular	Indicador de Logro
Formación Ciudadana	Cuarto Primaria	4 Propone formas solidarias de solución a las desigualdades e intereses presentes en los problemas y conflictos que analiza.	4.3. Propone soluciones cooperativas para afrontar conflictos

Área de Aprendizaje	Grado	Competencia Curricular	Indicador de Logro
Formación Ciudadana	Quinto Primaria	1 Participa en acciones orientadas al ejercicio de los Derechos Humanos y a la construcción de una cultura de paz en la familia, en la comunidad y en el país	1.1. Argumenta la necesidad de practicar actitudes y comportamientos de la cultura de paz en las interacciones que se dan en diversos espacios.

Área de Aprendizaje	Grado	Competencia Curricular	Indicador de Logro
Formación Ciudadana	Sexto Primaria	2 Fomenta actitudes y acciones orientadas a erradicar la discriminación y exclusión para fortalecer la solidaridad y las culturas de los pueblos.	2.3. Describe los beneficios de la equidad, tolerancia y cooperación en una sociedad democrática.



LOTERÍA DE VALORES

Materiales:

- 10 cartones de lotería de valores;
- tarjetas de los valores;
- 10 estudiantes;
- bolitas de papel china o periódico.

Objetivo.

Conseguir llenar el cartón que le correspondió con todos los valores asignados.

Distribución.

Participaran 11 estudiantes a los cuales se les asignara un cartón a 10 estudiantes, y un estudiante que cantara los valores.

Desarrollo.

Se revolverán las tarjetas de los valores y se ira sacando una de arriba, una de abajo y una de en medio, cuando se diga el valor de la tarjeta se realizara de forma cantada, y así los estudiantes que tiene cartones deberán ir colocando una colita de papel periódico o papel china en el valor mencionado.

Una vez el estudiante logre completar el cartón con todos los valores asignados deberá decir lotería y se procederá a revirar que todo este correcto.



DE VASO EN VASO

Materiales:

- 8 botellas vacías de 1.5 litros, marcadas de dos en dos con las letras y colores de los equipos correspondientes (2 botellas letra A-color azul, 2 botellas letra B color amarillo);
- 56 vasos desechables;
- 28 aros;
- 4 cubetas grandes con agua.

Objetivo.

Conseguir llenar o alcanzar el mayor nivel de agua en las botellas colaborando con todas las personas del grupo propio.

Distribución.

Habrán 4 filas de aros, a ser posible cada fila de un color, e colocará cada participante dentro de su aro, a una distancia aproximada de 2 metros entre un aro y otro.

Desarrollo.

Cuando se marque el inicio del juego, el primer jugador o jugadora llenará sus dos vasos de desechable con el agua de las cubetas que tiene a su lado, irá hasta el siguiente aro, los vaciará en los dos vasos de su compañero y regresará a recoger más agua. Este a su vez hará lo mismo, es decir, irá hasta el tercer aro a vaciar el contenido y regresará a su aro a recoger más agua, formando así una cadena que finalizará en la última persona que tendrá que vaciar el contenido de sus recipientes en las botellas.

Una vez finalizado el tiempo, los jueces medirán el nivel de agua de las botellas y puntuarán a los grupos; luego, los capitanes vaciarán el contenido de las botellas en las cubetas.



ENCUENTRA LA PALABRA

Materiales

- 2 mesas grandes para los jueces;
- 4 mesas pequeñas provistas de una carpeta con folios y un lápiz o un bolígrafo. Las mesas y las carpetas tendrán la letra identificativa (A, B, C, D) y estarán alejadas entre sí.

Objetivo.

Conseguir entre todo el grupo el mayor número de palabras de las categorías marcadas (nombre, animal...) que comiencen por las iniciales que se les dan.

Distribución.

Todos los grupos se colocarán junto a las mesas de los jueces, hasta que se marque el inicio del juego, momento éste en que se dirigirán a sus respectivas mesas (A-B-C-D).

Desarrollo.

Cuando se marque el inicio del juego, cada grupo se dirigirá hacia su respectiva mesa. Una vez allí, el capitán sacará una hoja de la carpeta donde figuran las categorías de palabras que deben escribir y las cuatro (o las que se estimen) iniciales asignadas. En el tiempo de duración del juego deberán escribir el mayor número de palabras posibles.

Una vez finalizado el tiempo, los capitanes llevarán su ficha a los jueces que revisarán las palabras, contabilizarán y asignarán los puntos correspondientes a cada grupo.



ESCONDIDO EN EL LIBRO

Materiales:

- 4 mesas (A, B, C, D);
- 4 carpetas, dentro de las cuales encontramos hoja de pregunta y hoja para escribir las respuestas;
- 4 libros;
- 4 bolígrafos;
- 4 pivotes (identificados con las letras A, B, C, D);
- 2 fichas con las respuestas, una para cada juez.

Objetivo.

Contestar el mayor número de respuestas correctas.

Distribución.

Todos los grupos se colocarán en fila detrás de su mesa e irán saliendo por relevos cuando su compañero anterior regrese y anote la respuesta.

Desarrollo.

Cada grupo estará situado en fila detrás de su mesa. Cuando se inicie el juego, el capitán sacará la hoja de preguntas, leerá la primera, se dirigirá corriendo hasta su libro, buscará la respuesta y regresará a su mesa donde anotará la respuesta; y así saldrán de uno a uno todos los miembros del equipo.

Una vez finalizado el tiempo, los jueces, con sus hojas de respuestas revisarán las fichas de los cuatro grupos, asignando los puntos correspondientes en función del número de aciertos.



PUZLE Ó ROMPECABEZAS

Materiales.

- 4 juegos de puzles gigantes formados por las letras del abecedario;
- 4 ficheros con las fotocopias de las piezas del puzle (letras);
- 4 pivotes o palillos (identificados con las letras A, B, C, D).

Objetivo.

Conseguir entre todo el grupo armar el puzle o, en su defecto, el mayor número de piezas correlativas.

Distribución.

Todos los grupos se colocarán en hilera a la altura de su pivote de salida.

Desarrollo.

El primer participante tendrá en su mano el fichero con las fotocopias de las piezas del puzle, ordenadas de la A a la Z. Cuando se marque el inicio del juego, observará la fotocopia de la primera pieza (letra A), dejando a la vista la fotocopia de la siguiente pieza (B) para el siguiente participante, y correrá a buscar la pieza en la caja que tiene enfrente; cuando la encuentre, regresará e irá montando el puzle a la altura del pivote de su grupo. De esta forma irán saliendo todos sus componentes.

Una vez finalizado el tiempo, los jueces comprobarán las fichas de cada puzle y asignarán los puntos correspondientes dependiendo del número de fichas que tengan montadas.



EL BARRENDERO

Materiales:

- 6 ladrillos o cualquier otro obstáculo por grupo; en total, 24;
- 4 escobas pequeñas;
- 8 cubos (identificados dos a dos con las letras A, B, C, D); unas 50 bolas de papel de periódico recubiertas de cinta aislante, repartidas en los cubos de salida.

Objetivo.

Conseguir trasladar el mayor número de pelotas desde el cubo de partida hasta el cubo que se tendrá enfrente, empujándolas con la escoba (barriéndolas) y haciendo zig-zag entre los ladrillos.

Distribución.

Todos los grupos se colocarán en hilera detrás de su cubo y enfrente de su fila de ladrillos; el primer participante tendrá la escoba en la mano que a su vez hará las veces de testigo.

Desarrollo.

Cuando el juego se inicie, la primera persona de cada grupo cogerá la pelota de su cubo y la irá barriendo con su escoba, haciendo zig-zag entre los ladrillos hasta el cubo que tenga enfrente. Cuando llegue allí, cogerá la pelota con la mano y la meterá en el cubo; regresará corriendo (sin necesidad de hacer zig-zag) hasta su grupo y entregando la escoba (testigo) a la persona siguiente que hará lo mismo.

Cuando finalice el tiempo, los jueces contabilizarán las pelotas de cada cubo y otorgarán los puntos correspondientes; una vez hecho esto, los capitanes llevarán las pelotas a los cubos de salida para los siguientes grupos.



SILLAS MUSICALES

Materiales:

- 28 sillas;
- 1 reproductor de música o, en su defecto, 1 pandero;
- 2 bancos suecos o bancas

Objetivo.

Conseguir mantener el mayor número de jugadores sin eliminar al finalizar el juego.

Distribución.

Los 4 grupos se colocarán alrededor de las sillas, mezclándose todos los componentes entre sí.

Desarrollo.

Al marcar el inicio del juego, el juez encargado de la prueba pondrá en marcha el reproductor de música o golpeará el pandero; cuando la música suene, todo el grupo girará en el mismo sentido y siempre por fuera de las sillas sin tocarlas. Cuando pare la música, buscarán una silla libre (habrá una menos que participantes) y se sentarán, quedando eliminado quien se quede sin silla. Antes de reanudar el juego, el juez se encargará de quitar una para que cada vez que pare la música haya alguien eliminado

Las personas eliminadas pasarán al banco sueco.

Una vez finalizado el tiempo, los jueces comprobarán el número de jugadores que quedan sin eliminar en cada equipo y concederán los puntos que correspondan.



PISO DONDE PISO

Materiales:

- 8 pares de plantillas de pies (una roja y otra azul);
- 4 marcas de inicio en el suelo;
- 8 pivotes (identificados de dos en dos con las letras A, B, C, D).

Objetivo.

Conseguir recorrer con las plantillas la mayor distancia posible en el tiempo indicado.

Distribución.

Se colocarán en fila detrás del pivote de salida y con las plantillas colocadas en las líneas de salida marcadas en el suelo.

Desarrollo.

Cuando se indique el inicio del juego, sale la primera persona, pisa la plantilla 1 y luego la 2, coge la 1 y la pone delante, coge la 2 y la pone delante (es decir, mueve cada plantilla una vez de tal forma que la siguiente vuelva a encontrar las plantillas en orden), corre hasta el pivote, gira sobre él y regresa hasta su grupo corriendo (en el regreso no se hace uso de las plantillas); una vez que llegue, saldrá la siguiente persona que hará lo mismo.

Finalizado el tiempo, los jueces comprobarán lo que avanzaron las plantillas de cada grupo y otorgarán los puntos correspondientes. A continuación, los capitanes colocarán las plantillas en las líneas de salida para el siguiente grupo.



LA PESCA

Materiales:

- 4 cañas (confeccionadas con ramas, lana e imanes);
- 4 sombreros de pescador o de agua;
- 4 pivotes (identificados con las letras A, B, C, D);
- 4 cubos (identificados con las letras A, B, C, D);
- 1 colchoneta grande;
- unos 100 peces confeccionados con cartulina y un clip en la boca; otros, de plástico con un pequeño hierro en la boca.

Objetivo.

Conseguir pescar y meter en el cubo el mayor número de peces en el tiempo asignado.

Distribución.

Los grupos se colocan detrás de su pivote y de su cubo y enfrente del estanque (colchoneta). Los participantes deberán llevar puesto el sombrero que hará las veces de testigo en el relevo.

Desarrollo.

Al inicio del juego, las primeras personas de cada grupo salen hacia el estanque (colchoneta) con el sombrero puesto; allí cogen su caña imantada e intentarán pescar algún pez. Cuando lo consigan, lo retiran del anzuelo (imán), depositan la caña en el suelo y llevan el pez a su cubo; después le entregan el sombrero a la persona siguiente que saldrá y hará lo mismo.

Cuando el tiempo finalice, los jueces contabilizarán los peces que haya en cada cubo, otorgarán puntos y volverán a llevarlos al estanque con la ayuda de los capitanes, dejando todo preparado para el siguiente grupo. Según el material, la puntuación es diferente: los peces de cartulina valen un punto y los de plástico, cinco.



TIENDAL DE TELAS

Materiales:

- cuerda de tendal atada entre canasta y porterías;
- unas 20 telas por grupo;
- 4 cubos (identificados con las letras A, B, C, D) con pinzas de la ropa de cuatro colores;
- 4 camisetas;
- 4 pivotes (identificados con las letras A, B, C, D).

Objetivo.

Conseguir tender el mayor número de telas en el tiempo dado.

Distribución.

Los grupos se colocan en fila detrás de su pivote. La primera persona del grupo llevará la camiseta puesta (que hará de testigo en el relevo) y una tela en la mano. Los cubos con pinzas estarán al lado del tendal.

Desarrollo.

Cuando se indique el inicio del juego, las primeras personas de cada grupo, con la camiseta testigo puesta, llevan una tela hasta el tendal, cogen una pinza de su cubo y la tienden. Regresan a su grupo y se quitan la camiseta para que la vista el siguiente compañero, que hará lo mismo.

Una vez finalizado el tiempo, los jueces contabilizarán las telas tendidas, devolverán las pinzas y las telas a los cubos correspondientes con la ayuda de los capitanes y asignarán los puntos.



PELOTAS LOCAS

Materiales:

- muchas pelotas y balones de todo tipo, color y tamaño;
- un listado para el juez con sus indicaciones;
- 4 cajas grandes (identificadas con las letras A, B, C, D);
- zona acotada con bancos u otro material. (Puede ser el patio de la escuela)

Objetivo.

Conseguir tener en las cajas o zonas asignadas el mayor número de pelotas o balones posibles.

Distribución.

El juego se realiza en el gimnasio, colocados en dispersión por la sala tanto los participantes como los balones y pelotas.

Desarrollo.

El juego consiste en recoger los balones y pelotas que haya en el gimnasio atendiendo siempre a las indicaciones que da el juez, quien manda recoger solamente aquellos que tengan determinada característica (por ejemplo: pelotas de tenis o balones azules).

Cuando el tiempo finalice, los jueces contabilizarán el número que cada equipo haya conseguido meter en sus cajas y asignarán los puntos correspondientes. Pueden contarlos vaciando las cajas y así queda la prueba preparada para los siguientes grupos.



LOS CAMAREROS

Materiales:

- 8 botellas vacías de 1,5 litros. Estarán marcadas de dos en dos con las letras y colores correspondientes (2 botellas letra A-color azul, 2 botellas letra B-color amarillo...);
- 56 vasos de desechable;
- 28 aros;
- 28 bandejas de plástico;
- 4 cubetas grandes con agua.

Objetivo.

Conseguir llenar o alcanzar el mayor nivel de agua en las botellas colaborando con el resto del grupo.

Distribución.

Habrán 4 filas de aros; a ser posible, cada fila de un color. Cada participante se colocará dentro de su aro, guardando una distancia aproximada de 2 metros entre un aro y otro.

Desarrollo.

Cuando se marque el inicio del juego, la primera persona llenará sus dos vasos de desechable con agua de las cubetas que tiene a su lado, los colocará sobre su bandeja, irá hasta el siguiente aro y los vaciará en los dos envases de su compañero -que los transportará en la bandeja- y regresará a recoger más agua. Éste a su vez hará lo mismo, es decir, irá hasta el tercer aro a vaciar el contenido y regresará a su aro a recoger más agua, formando así una cadena que finalizará en la última persona, que tendrá que vaciar el contenido de sus recipientes en las botellas.

Una vez finalizado el tiempo, los jueces medirán el nivel de agua de las botellas y puntuarán a los grupos. Luego, los capitanes vaciarán el contenido de las botellas en las cubetas.



MEMORIA COLECTIVA

Materiales:

- 2 mesas grandes para los jueces;
- 4 mesas pequeñas provistas de una carpeta con folios preparados para el juego y un lápiz o un bolígrafo. Las mesas y las carpetas tendrán la letra identificativa (A, B, C, D) y estarán alejadas entre sí;
- 2 juegos de 30 fichas iguales (se utiliza un juego de Memoria);
- 2 fichas con los nombres de los dibujos que aparecen en las tarjetas para facilitar la corrección de los jueces;
- 2 telas grandes.

Objetivo.

Conseguir recordar entre todo el grupo el mayor número de nombres de los dibujos que se hayan visto durante 1 minuto.

Distribución.

En un principio se situará a dos grupos alrededor de una mesa y a los otros dos grupos alrededor de la otra, donde previamente estarán colocadas y fijadas con chicle las fichas, de tal forma que se puedan observar sin problemas.

Desarrollo.

Cuando se marque el inicio del juego, los jueces retirarán las telas que tapaban las mesas y los participantes tendrán 1 minuto (medido por aquellos) para intentar memorizar el mayor número de dibujos. Cuando termine el tiempo, cada grupo irá a la mesa que tiene asignada, su capitán cogerá un folio de la carpeta y, entre todos, intentarán recordar y anotar el nombre del mayor número de dibujos.

Finalizado el tiempo, entregarán la hoja a los jueces, quienes harán la comprobación y la valoración para su posterior puntuación, que irá en función del mayor número de palabras correctas conseguidas. Esta prueba, o bien no se ensaya y solamente se explica el funcionamiento de la misma, o, si se decide ensayar, se deben elegir otros dibujos diferentes.



REPORTEROS EN MOVIMIENTO

Materiales:

- 4 mesas (con la letra identificativa A, B, C, D). Esto puede ser opcional;
- 4 montones de hojas de papel de periódico;
- 8 piedras decoradas con los colores y letras correspondientes (A, B, C, D);
- 4 cámaras fotográficas de cartón, que harán las veces de testigo;
- 4 pivotes (identificados con las letras A, B, C, D);
- 1 caja grande para ir depositando las hojas de periódico ya utilizadas.

Objetivo.

Conseguir trasladar el mayor número de noticias, es decir, de hojas de periódico, de un lado a otro de la zona asignada para la prueba.

Distribución.

Todos los grupos se colocarán en fila detrás de su mesa o de su taco de periódicos e irán saliendo por relevos con la cámara fotográfica.

Desarrollo.

Cada grupo, que estará situado en fila detrás de su mesa o de su taco de periódicos, iniciará el juego cuando se dé la señal. El capitán cogerá la primera hoja de periódico, la doblará dos veces (por la mitad y otra vez por la mitad) y se dirigirá corriendo hasta la zona señalizada con un pivote y con una piedra que hará las veces de pisapapeles y que tendrá que levantar para colocar debajo las noticias.

Una vez haya finalizado el tiempo, los jueces contarán y revisarán las hojas de periódico de los cuatro grupos que estén dobladas correctamente, es decir, dos veces, asignando los puntos correspondientes en función de estos criterios. Hecho esto, los capitanes ayudarán a los jueces a retirar las hojas de periódico utilizadas, que irán a la caja de reciclado, y dejarán la prueba lista para los siguientes equipos que lleguen.



YOGUR VIAJERO

Materiales:

- 8 pivotes identificados con las letras correspondientes (A, B, C, D);
- 4 sombreros;
- 4 envases de yogur identificados con número y letra (es conveniente tener alguno de repuesto);
- 4 maletas antiguas o 4 cajas forradas y con asas que imiten las maletas antiguas y que harán las veces de testigo;
- 4 marcas de salida hechas con cinta aislante enfrente de cada grupo.

Objetivo.

Conseguir que el yogur del equipo sea el más viajero de todos, es decir, que sea el que más distancia recorra en el tiempo asignado.

Distribución.

Todos los grupos se colocarán en hilera a la altura de su pivote de salida.

Desarrollo.

El grupo se colocará en fila detrás de su pivote. El envase de yogur estará colocado sobre la marca de salida, hecha en el suelo con cinta aislante a dos metros de distancia de cada grupo. Cuando se inicie el juego, la primera persona, con la maleta en la mano, saldrá corriendo hasta llegar a la altura del yogur, posará la maleta, se agachará y dará cinco soplidos dirigidos hacia al envase de yogur intentando que avance lo más posible; a continuación, cogerá nuevamente la maleta e irá corriendo hasta el pivote que tiene enfrente, girará a su alrededor y volverá corriendo hacia su grupo entregando la maleta testigo a la siguiente persona que hará lo mismo.

Una vez finalizado el tiempo, los jueces comprobarán lo que avanzaron cada uno de los envases de yogur y asignarán los puntos correspondientes dependiendo de la distancia alcanzada.



RECORDANDO EL CARNAVAL

Materiales:

- 28 bolsas de plástico (una por grupo) con diferentes ropas y accesorios para disfrazarse;
- 1 reproductor de música o pandero.

Objetivo.

Reír, bailar, disfrutar con un juego nuevo y diferente.

Distribución.

Los cuatro grupos participantes se colocarán sentados detrás de su bolsa alrededor de un círculo, mezclándose los componentes de los grupos entre sí.

Desarrollo.

Antes de que el juego comience, se les explicará su dinámica. Luego, cuando se marque el inicio del juego, se pondrá en marcha el reproductor de música o se golpeará el pandero. Todo el grupo deberá ir hacia el centro del círculo y moverse al son de la música. Cuando pare, cada grupo se dirigirá hacia el lugar donde se encuentra su bolsa y buscará una prenda de ropa o accesorio para disfrazarse y así estar preparado para cuando la música vuelva a sonar. Entonces, deberá dirigirse al centro del círculo para bailar. Se realizará esto las veces que se considere oportuno.

Una vez finalizado el tiempo, el personal docente ayudará a desvestirse a quienes lo necesiten y a colocar todo nuevamente en la bolsa para recibir a los siguientes grupos. Se concederá el mayor número de puntos a los 4 grupos por su esfuerzo y maestría en el baile. Este juego no se ensaya. Lo único que necesita es la preparación y recopilación de los materiales; para ello se recurre a la colaboración de parte del alumnado que se encargará de traer al colegio prendas y complementos de diferentes disfraces sin saber para qué se van a utilizar.



ALBAÑILES OLÍMPICOS

Materiales:

- 24 ladrillos de plástico;
- 4 marcas de salida hechas con cinta aislante enfrente de cada grupo;
- 8 pivotes (identificados dos a dos con las letras A, B, C, D); – 4 paletas de albañil, hechas de alambre y cartón, que harán las veces de testigo.

Objetivo.

Conseguir recorrer con la fila de ladrillos la mayor distancia posible hasta finalizar el tiempo.

Distribución.

Se colocarán en fila detrás del pivote de salida a la altura de los ladrillos, que estarán colocados formando una torre.

Desarrollo.

Cuando se indique el inicio del juego, la primera persona de cada grupo coge el primer ladrillo de la torre y lo coloca en el suelo a partir de la señal. Luego, continúa corriendo hasta el pivote que está enfrente de su grupo, allí gira alrededor de él y regresa a entregar el testigo (paleta) a la persona siguiente que hará lo mismo con el segundo ladrillo. Cuando se terminen los ladrillos de la torre, a quien le toque salir cogerá el primer ladrillo que se había colocado en el suelo y lo pasará hacia delante, intentando así que su fila de ladrillos vaya avanzando. Luego continuará realizando el recorrido marcado, es decir, continuar hasta el pivote, girar, volver y entregar el testigo y así sucesivamente con todos los participantes.

Finalizado el tiempo, los jueces comprobarán lo que avanzaron las filas de ladrillos de cada grupo y otorgarán los puntos correspondientes. Después, los capitanes colocarán los ladrillos nuevamente en una torre en la línea de salida para el siguiente grupo.



EL GUSANO

Materiales:

- 4 cordones de plástico con un tope al final para engarzar las bolas o cuentas. Es conveniente preparar alguna de repuesto;
- 4 diademas con antenas (de gusano) que harán las veces de testigo;
- 4 pivotes (identificados con las letras A, B, C, D);
- 4 cajas de plástico identificadas con las letras correspondientes, que tendrán dentro bolas y cuentas de engarzar de diferentes tamaños y colores.

Objetivo.

Conseguir engarzar en el tiempo asignado el mayor número de bolas o cuentas en el cordón.

Distribución.

Los grupos se colocan detrás de su pivote y enfrente de su caja, llena de bolas y cuentas. La primera persona, con el cordel de engarzar en la mano, deberá llevar puesta la diadema que hará las veces de testigo en el relevo.

Desarrollo.

Una vez se marca el inicio del juego, la primera persona de cada grupo sale en dirección a su caja con la diadema puesta. Allí coge una bola o cuenta y la engarza en su cordel. Cuando lo consigue, regresa hacia su grupo, le entrega el cordel y la diadema a la persona siguiente que saldrá y hará lo mismo.

Al finalizar el tiempo, los jueces contabilizarán las bolas o cuentas que cada grupo fue capaz de engarzar, otorgando los puntos correspondientes. A continuación, volverán a llevar las bolas y cuentas a sus cajas, con la ayuda de los capitanes, dejándolas pre- paradas para los siguientes grupos.



TRANSPORTE COLECTIVO

Materiales:

- 8 cubetas o papeleras (identificados de dos en dos con las letras A, B, C, D);
- 4 telas grandes;
- aproximadamente unas 60 pelotas pequeñas de todo tipo (papel...), a razón de unas 15 por equipo.

Objetivo.

Conseguir trasladar el mayor número de pelotas, colectivamente, de la cubeta o papeleras de partida a la cubeta o papeleras que se tenga enfrente.

Distribución.

Los grupos se colocarán a la altura de su cubo salida cogiendo la tela colectivamente y formando una especie de alfombra voladora.

Desarrollo.

Cuando se indique el inicio del juego, la persona encargada de cada grupo cogerá una pelota del cubo y la colocará encima de la tela. A continuación, correrá hacia la cubeta situado enfrente para depositar allí la pelota; luego regresará para coger otra. Se deberán tener en cuenta las diferentes edades de los componentes de cada equipo para adecuar la velocidad y la carrera.

Cuando el tiempo finalice, los jueces contabilizarán las pelotas transportadas, asignarán los puntos correspondientes y devolverán las pelotas a las cubetas de salida con la ayuda de los capitanes.



TIRO AL ZAPATO

Materiales:

- 8 mesas;
- 4 cubetas o papeleras (identificados con las letras A, B, C, D);
- 4 bancas o sillas;
- patio de la escuela o zona acotada con bancas u otro material;
- los zapatos o playeros de los participantes;
- pelotas de papel (bolas de papel de periódico envueltas con cinta aislante), repartidas en los 4 cubetas.

Objetivo.

Conseguir derribar el mayor número de zapatos colocados encima de las bancas mediante el lanzamiento de las pelotas de papel.

Distribución.

El juego se realiza en el patio de la escuela. Cada grupo contará con dos mesas separadas que soportarán un banco invertido. En las dos baldas (el asiento y la barra inferior) de la banca se colocarán los zapatos de los participantes. Se aprovecha un espacio cerrado para que jueguen descalzos. A una distancia aproximada de unos 3 metros, otra banca delimitará la zona de lanzamiento, al lado de la cual estarán guardadas en una cubeta las pelotas de papel.

Desarrollo.

Cuando se marque el inicio del juego, la primera persona cogerá tres bolas de papel y las lanzará intentando derribar algún zapato. A continuación, recogerá las tres pelotas de papel y las depositará nuevamente en la cubeta, dando paso a la siguiente persona que hará lo mismo. Cuando el tiempo finalice, los jueces contabilizarán el número de zapatos que cada equipo haya conseguido derribar y asignarán los puntos correspondientes. Si se estima conveniente, se pueden colocar encima de las bancas otro tipo de objetos: bolos de plástico, botellas de agua y de plástico pequeñas...

Deberá tenerse en cuenta, para marcar el final del juego, que, como los participantes deberán calzarse y atar los cordones, pueden necesitar ayuda.



LOS AGUADORES

Materiales:

- 8 botellas vacías de 1.5 litros, marcadas de dos en dos con las letras y el color correspondientes (2 botellas letra A-color azul, 2 botellas letra B-color amarillo...);
- envases de yogur, o vasos de desechable atravesados con una cuerda, de tal forma que parezcan cubos de agua en miniatura. Hay que tener preparado unos 40, para prever posibles roturas;
- 28 aros;
- 4 cubetas grandes con agua.

Objetivo.

Conseguir llenar o alcanzar el mayor nivel de agua en las botellas entre todo el grupo. Distribución. Habrá 4 filas de aros; a ser posible, cada fila de un color. Los participantes de colocarán cada uno dentro de su aro, a una distancia aproximada de 2 metros entre un aro y otro.

Desarrollo.

Cuando se marque el inicio del juego, la primera persona de cada equipo llenará sus dos vasos de yogur con agua del cubo, y, cogiéndolos por la cuerda como si de un cubo se tratase, irá hasta el siguiente aro teniendo cuidado de que no verter el agua. Allí los vaciará en los envases de su compañero que igualmente los transportará cogidos por la cuerda- y regresará a recoger más agua. Este a su vez hará lo mismo, es decir, irá hasta el tercer aro a vaciar el contenido y regresará a su aro a recoger más agua, formando una cadena que finalizará en la última persona. Esta tendrá que vaciar el contenido de sus recipientes en las botellas.

Una vez finalizado el tiempo, los jueces medirán el nivel de agua de las botellas y puntuarán a los grupos. A continuación, los capitanes vaciarán el contenido de las botellas en los cubos.



ENCUENTRA LA FRASE

Materiales:

- 2 mesas grandes para los jueces y dos sillas;
- 4 mesas pequeñas provistas de una carpeta con folios preparados para el juego y un lápiz o un bolígrafo. Las mesas y las carpetas tendrán la letra identificativa (A, B, C, D) y estarán alejadas entre sí.

Objetivo.

Conseguir entre todo el grupo el mayor número de frases que contengan la palabra que se les da y el mínimo de palabras exigido (cinco palabras para cada frase). Distribución. Todos los grupos se colocarán junto a las mesas de los jueces hasta que se marque el inicio del juego, momento este en que se dirigirán a sus respectivas mesas (A-B-C-D).

Desarrollo.

Cuando esto suceda, sacarán una hoja de la carpeta donde figurará una lista de las palabras: una palabra empieza por A (avión), otra por B (bocadillo) y así sucesivamente hasta terminar el abecedario. Deben escribir con cada una de ellas, o con las que les dé tiempo, una frase de cinco palabras. Por ejemplo: "El avión es muy grande", "El bocadillo era para Luisa" y así sucesivamente con todas las palabras que les dé tiempo.

Una vez finalizado el tiempo, los capitanes llevarán su ficha a los jueces que contabilizarán y asignarán los puntos correspondientes a cada grupo.



EL ANIMAL MÁS FIERO

Materiales:

- 4 mesas para colocar los paneles;
- 4 paneles para pegar en cada uno de ellos 5 cabezas de animales hechas con pasta de papel: 3 de ovejas, 2 de lobos y 1 de tigre;
- unas 80 anillas aproximadamente (20 por grupo), hechas con cable y cinta aislante;
- 4 cubos o papeleras (identificados con las letras A, B, C, D) para meter las anillas;
- 4 pivotes (identificados con las letras A, B, C, D);
- 4 marcas hechas con cinta aislante en el suelo para señalizarla zona de tiro;
- 4 camisetas que harán las veces de testigo.

Objetivo.

Conseguir entre todo el grupo enganchar el mayor número de anillas en las cabezas de animales colocadas en los paneles correspondientes.

Distribución.

Todos los grupos se colocarán en hilera detrás de su pivote y enfrente de su panel. El primer jugador tendrá puesta la camiseta, que hará las veces de testigo.

Desarrollo.

Cuando el juego se inicie, la primera persona de cada grupo saldrá corriendo hacia el lugar donde se encuentra su panel. Allí cogerá tres anillas del recipiente y, sin sobrepasar la marca (hecha en el suelo con cinta aislante), realizará un lanzamiento. Antes de regresar hacia su grupo, recogerá las anillas que no haya conseguido enganchar en ninguna cabeza de animal y las depositará en el envase destinado a tal fin. A continuación, regresará hacia su grupo, se quitará la camiseta, se la entregará a la siguiente persona, que, una vez que se la haya puesto, saldrá y hará lo mismo.

Cuando finalice el tiempo, los jueces contabilizarán las anillas enganchadas en los animales de cada panel y otorgarán los puntos correspondientes: 3 puntos, la cabeza de tigre; 2 puntos, la cabeza de lobo; 1 punto, la cabeza de oveja. Al final, los capitanes depositarán las anillas en los recipientes correspondientes para los siguientes grupos.



GATO CON GANTES NO CAZA RATONES

Materiales:

- 4 quesos hechos con corcho blanco y atravesado por una varilla de plástico;
- 4 pares de guantes que harán las veces de testigos;
- aproximadamente 80 ratones de cartulina (20 por grupo diferenciados con algún tono de color) que tendrán en el centro un pequeño agujero hecho con un perforador;
- 4 cajas. Pueden servir las tapas de las cajas de folios (identificados con las letras A, B, C, D);
- 4 pivotes (identificados con las letras A, B, C, D);
- 4 mesas para colocar los quesos (identificadas con las letras A, B, C, D).

Objetivo.

Conseguir engarzar el mayor número de ratones en el queso que se tenga asignado. Distribución. Todos los grupos se colocarán en hilera detrás de su pivote y enfrente de su caja con los ratones y de la mesa con el queso. El primer participante llevará puestos los guantes, que harán las veces de testigo.

Desarrollo.

Cuando el juego se inicie, la primera persona de cada grupo, con los guantes puestos, saldrá corriendo. Cogerá un ratón de la caja, que se encuentra a mitad del recorrido. Luego continuará la marcha hasta el final del trayecto, donde hallará el queso sobre la mesa. Allí, engarzará el ratón en la varilla de plástico que atraviesa el queso y regresará hacia su grupo quitándose los guantes (testigo) y entregándolos a la persona siguiente del grupo, que hará lo mismo.

Cuando finalice el tiempo, los jueces contabilizarán los ratones de cada queso y otorgarán los puntos correspondientes. Al final, los capitanes llevarán los ratones a las cajas correspondientes para los siguientes grupos.



¿QUIÉN LA ENCUENTRA?

Materiales:

- 1 reproductor de música o 1 pandereta;
- 2 bancas o varias sillas;
- 28 cariocas, pañuelos, volantes de bádminon...

Objetivo.

Conseguir mantener el mayor número de jugadores sin eliminar al finalizar el juego.

Distribución.

Todos los grupos se mezclarán en el espacio disponible.

Desarrollo.

Cuando se marque el inicio del juego, el juez encargado de la prueba pondrá en marcha el reproductor de música o golpeará la pandereta. Al son de la música se desplazarán por el espacio disponible bailando o moviéndose con el volante de badminton, la carioca o el material elegido en la mano. Cuando pare la música, lanzarán su objeto al aire y cogerán lo más rápido posible otro diferente al que lanzaron (habrá uno menos que participantes) quedando eliminado quien no haya podido coger nada. Antes de reanudar el juego, el juez se encargará de quitar un objeto para que cada vez que pare la música haya una persona eliminada.

Los eliminados pasarán a la banca a sentarse. Una vez finalizado el tiempo, los jueces comprobarán cuántos jugadores quedan sin eliminar en cada equipo y concederán los puntos que les correspondan.



Anexos



Lotería de Valores Carta 1



MANUALIDADESnasa





Lotería de Valores Carta 2

Coraje 	Responsabilidad 	Cooperación 
Apoyo 	Igualdad 	Bondad 
Tolerancia 	Trabajo en equipo 	Obediencia 

Profesor: Kilder Daniel Pérez Ramos

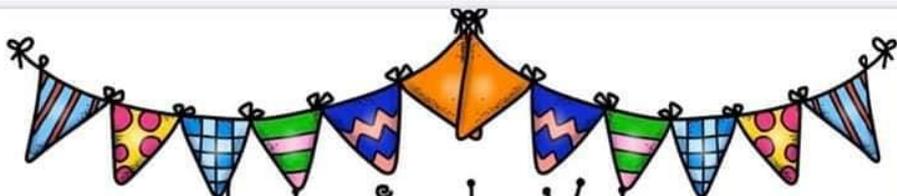
Profesor: Kilder Daniel Pérez Ramos



Lotería de Valores Carta 3



Profesor: Kilder Daniel Pérez Ramos



Lotería de Valores Carta 4

Compasión



Respeto



Tolerancia



Paz



Trabajo en equipo



Amistad



Apoyo



Responsabilidad



Coraje





Lotería de Valores Carta 5

Dignidad



Consideración



Obediencia



Humildad



Amor



Compasión



Compromiso



Apoyo



Responsabilidad





Lotería de Valores Carta 6

<p>Obediencia</p>	<p>Cooperación</p>	<p>Responsabilidad</p>
<p>Alegría</p>	<p>Paz</p>	<p>Apoyo</p>
<p>Trabajo en equipo</p>	<p>Compromiso</p>	<p>Amor</p>



Lotería de Valores Carta 7





Lotería de Valores

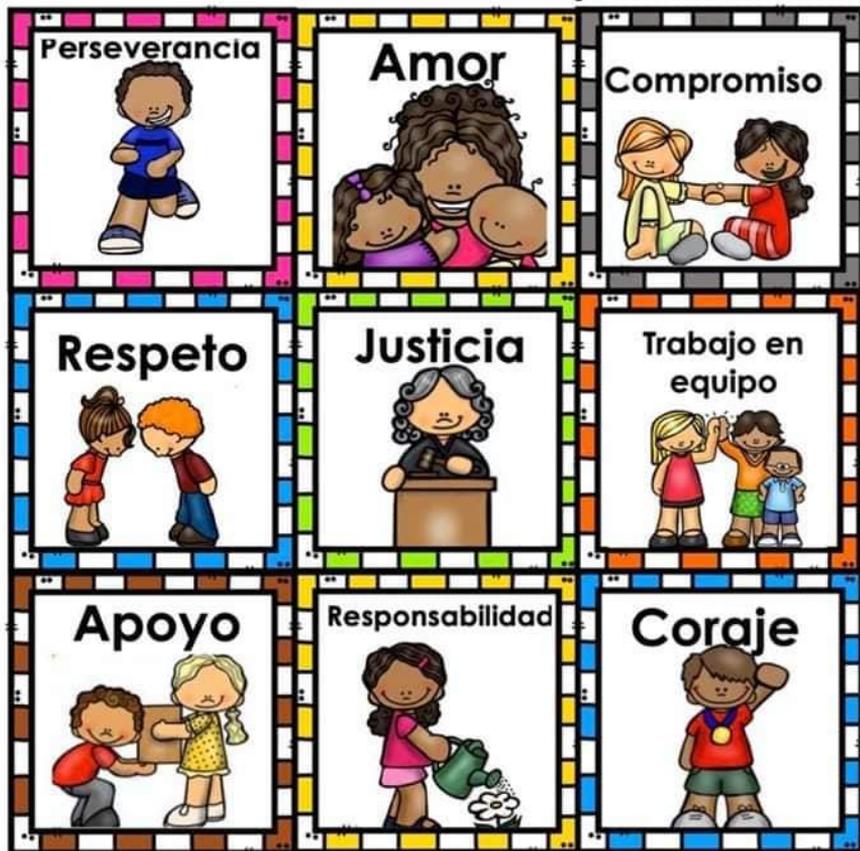
Carta 8



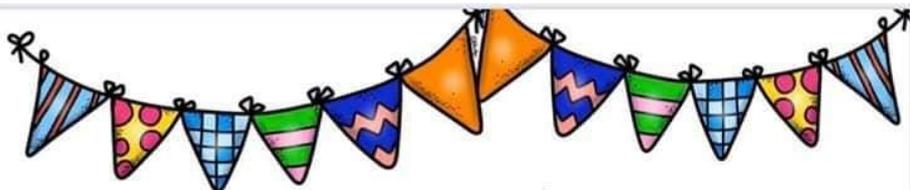
Profesor: Kilder Daniel Pérez Ramos



Lotería de Valores Carta 9



Profesor: Kilder Daniel Pérez Ramos



Lotería de Valores

Carta 10



Profesor: Kilder Daniel Pérez Ramos

Amistad



Profesor: Kilder Daniel Pérez Ramos

Apoyo



Profesor: Kilder Daniel Pérez Ramos

Tolerancia



Profesor: Kilder Daniel Pérez Ramos

Trabajo en equipo



Profesor: Kilder Daniel Pérez Ramos

Respeto



Profesor: Kilder Daniel Pérez Ramos

Dignidad



Profesor: Kilder Daniel Pérez Ramos

Humildad



Profesor: Kilder Daniel Pérez Ramos

Compasión



Profesor: Kilder Daniel Pérez Ramos

Amor



Profesor: Kilder Daniel Pérez Ramos

Generosidad



Profesor: Kilder Daniel Pérez Ramos

Responsabilidad



Profesor: Kilder Daniel Pérez Ramos

Justicia



Profesor: Kilder Daniel Pérez Ramos

Cooperación



Profesor: Kilder Daniel Pérez Ramos

Bondad



Profesor: Kilder Daniel Pérez Ramos

Igualdad



Profesor: Kilder Daniel Pérez Ramos

Obediencia



Profesor: Kilder Daniel Pérez Ramos

Confianza



Profesor: Kilder Daniel Pérez Ramos

Alegría



Profesor: Kilder Daniel Pérez Ramos

Compromiso



Profesor: Kilder Daniel Pérez Ramos

Perseverancia



Profesor: Kilder Daniel Pérez Ramos

Coraje



Profesor: Kilder Daniel Pérez Ramos

Apoyo



Profesor: Kilder Daniel Pérez Ramos

Consideración



Profesor: Kilder Daniel Pérez Ramos

Paz

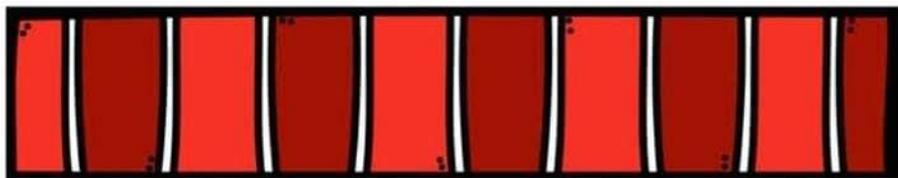


Profesor: Kilder Daniel Pérez Ramos

Alegría



Profesor: Kilder Daniel Pérez Ramos



MI LOTERIA
DE VALORES



Profesor: Kilder Daniel Pérez Ramos

Descripción del proyecto:

El proyecto está dirigido a los estudiantes del Segundo ciclo (Cuarto, Quinto y Sexto) de la Escuela Oficial Rural Mixta de Aldea Picuat, Morales, Izabal, enfocado en favorecer el interés en los estudiantes por los juegos de convivencia y de esta forma aprender más acerca de los valores y así poder implementar estrategias que faciliten la enseñanza de formación ciudadana y despertar el interés por conocer los valores y principios que cada ser humano puede tener y poner en práctica. Y así poder construir sus conocimientos e interactuar con la sociedad sabiendo respetar sus culturas y tradiciones y su ideología con la religión, esto se logrará utilizando herramientas y actividades que propongan sentido a lo que se pretende fomentar para lograr un aprendizaje significativo.



Nuestro rol como docentes es orientar a nuestros estudiantes a obtener un aprendizaje práctico, donde el estudiante domine, comprenda y conozca cada valor y principio que debe tener un estudiante.

De los juegos didácticos podemos aprender muchas cosas de nuestros estudiantes y es nuestro deber como docentes conocer a esos niños que están a nuestro cargo y poderlos apoyar en los que necesiten, y ellos mismos se darán cuenta que formación Ciudadana no es otra área aburrida que se les da, si no que les puede ayudar en todos los aspectos de su vida y es aplicable para todo.



Concepto del PME

El Proyecto de Mejoramiento Educativo consiste en plantear una propuesta educativa en donde se realiza radiografía a la comunidad educativa y así mismo un estudio a cada uno de los indicadores de la escuela y así darle una solución al mas afectado de los mismos a través de una metodología como lo es en este caso el proyecto de juegos didácticos para fomentar la convivencia pacífica en clases y así mejorar el aprendizaje significativo y alcanzar una Educación de Calidad.

Objetivos

Fomentar la importancia que tiene el juego en la educación para la convivencia pacífica, el respeto por las diferencias y la solidaridad, para facilitar la armonía entre los estudiantes de la Escuela Oficial Rural Mixta de Aldea Picuat, que fortalezca una ciudadanía responsable basada en la libertad y la participación.

Compartir jornadas de reflexión en la búsqueda de una sana convivencia escolar.

Precisar la importancia que tiene el Juego en el desarrollo y educación integral del niño.

Desarrollar la tolerancia en las niñas y los niños, en un clima sano sin prejuicios.

Prevenir situaciones de conflicto entre familias solucionando diferencias en la escuela.



Metodología

La metodología utilizada consistió en una investigación que permitiera definir las causas de la falta de valores en los estudiantes de cuarto, quinto y sexto.

El Marco Metodológico arrojó resultados que permitieron definir la situación de la falta de valores den la escuela, a través de los indicadores de resultados .

2

El análisis situacional obtuvimos la identificación de los problemas y así mismo se eligió uno a través de las prioridades del mismo a través de la puntuación obtenida

El análisis estratégico se utilizó el Dato, la técnica minimax, las líneas de acción, y el mapa de problemas donde surgieron muchas soluciones al posible problema.

4

El diseño del proyecto consistió en la determinación de actividades de que se lleva acabo par este proyecto, entre ellas están la charlas y los juegos.



Ejecución de las actividades

Se realizaron doce charlas con los estudiantes de cuarto, quinto y sexto primaria sobre los valores y sobre la convivencia en clases ; después de cada charla se realizaron algunos juegos, para lograr la integración de niños y niñas en grupos. Dentro de esta fase se logran poner en practica juegos como la lotería de valores, el dado pregunta.

Actividades fundamentales

Las actividades fundamentales realizadas fueron charlas y juego de lotería de valores, así mismo integración de grupos equitativos variando dependiendo de las indicaciones del docente . Luego se realizaron carreiles de valores para cada grado.

Acciones de sostenibilidad

Mediante el compromiso con los docentes de la Escuela se aseguró la sostenibilidad del proyecto por medio de las actividades de juegos que se llevarán a cabo cada determinado tiempo entre los alumnos y los docentes.

Esto con motivo de fomentar los valores y la convivencia pacífica dentro y fuera de los salones de clases.

Resultados alcanzados

Se logró despertar en los alumnos conciencia sobre los valores, y la forma de comportarse dentro del salón de clases, también la integración de niños y niñas en los grupos de manera equitativa, de igual manera el respeto se mostro siempre en los grados de cuarto a sexto donde, logrando la unión en el periodo de recreo.

Justificación

El abordar el tema del juego y la formación de valores para lograr la convivencia pacífica en clase representa un aporte sumamente interesante y de relevancia en la actualidad, si entendemos esta actividad como parte significativa del quehacer cotidiano del estudiante en todo el proceso de desarrollo, maduración e identificación cultural. Además, se observa con mucha preocupación y con una frecuencia alarmante en los diferentes medios de comunicación guatemaltecos como los niveles de violencia, maltrato, delitos contra la propiedad pública y privada, la constante violación a las buenas costumbres y el buen orden social, se han incrementado a cifras inimaginables en los últimos años.