



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

Guía De Estrategias Lúdicas Para Enseñar Las Tablas De Multiplicar

Nombre de la estudiante:

Iris Adalí Chávez.

Asesora:

Licda. Heidy María Beza Beltrán.

Izabal, noviembre de 2020.





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

Guía De Estrategias Lúdicas Para Enseñar Las Tablas De Multiplicar

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

Nombre del estudiante:

Iris Adalí Chávez.

Previo a conferírsele el grado académico de:  
Licenciada en Educación Primaria Intercultural con Énfasis en Educación  
Bilingüe.

Izabal, noviembre de 2020.

## **AUTORIDADES GENERALES**

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

## **CONSEJO DIRECTIVO**

MSc. Danilo López Pérez	Director de la EFPEM
Lic. Álvaro Marcelo Lara Miranda	Secretario Académico de la EFPEM
MSc. Haydeé Lucrecia Crispín López	Representante de Profesores
M.A. José Enrique Cortez Sic	Representante de Profesores
Lic. José Luis Jiménez Ramírez	Representante de Profesionales Graduados
PEM. Maynor Ernesto Elias Ordoñez	Representante de Estudiantes
MEPU Luis Rolando Ordoñez Corado	Representante de Estudiantes

## **TRIBUNAL EXAMINADOR**

Fredy Rubén Puac Dionisio.	Presidente.
Iliana del Carmen García Salas Pedraza.	Secretario.
Flor de María Navarajo Samayoa de Hernández.	Vocal.

## CARTA DEL ASESOR



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



### APROBACIÓN DEL INFORME FINAL

Los Amates, 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 Asesora del trabajo de graduación denominado: **Guía de estrategias lúdicas para enseñar las tablas de multiplicar, proyecto de mejoramiento educativo realizado en La Escuela Oficial Rural Mixta JV, aldea Campo Dos, del municipio de Los Amates, departamento de Izabal**, correspondiente a la estudiante: **Iris Adali Chávez**, carné: 201228815, CUI: 1924 78125 1805 de la carrera: Licenciatura en Educación Primaria Intercultural con Énfasis en Educación Bilingüe, manifiesto que he acompañado el proceso de elaboración del trabajo precitado y en la revisión realizada al informe final, se evidencia que dicho trabajo cumple con los requerimientos establecidos por la EFPEM para este tipo de trabajos, por lo que considero **APROBADO** el trabajo y solicito sea aceptado para continuar con el proceso para su graduación.

Atentamente,

  
Licda. Heidi María Beza Beltrán  
Colegiado Activo No. 29949  
Asesora nombrada

Vo. Bo

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

c.c. Archivo

## CARTA DE AUTORIZACION DE IMPRESIÓN



PROGRAMA ACADÉMICO DE  
DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE



### Dictamen de aprobación de Ejecución SA-2020 No. 01\_1965

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: *Guía De Estrategias Lúdicas Para Enseñar Las Tablas De Multiplicar*  
Realizado por el (la) estudiante: *Chávez, Iris Adali*  
Con Registro académico No. *201228815* Con CUI: *1924781251805*  
De la Licenciatura de *Licenciatura en Educación Primaria Intercultural con Énfasis en Educación Bilingüe*

#### CONSIDERANDO

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

#### AUTORIZA

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

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

**¡D Y ENSEÑAD A TODOS!**

**Lic. Alvaro Marcelo Lara Miranda**  
Secretario Académico  
EFPEM-USAC

53\_81\_201228815\_01\_1965



PROGRAMA ACADÉMICO DE  
DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE



### Dictamen de aprobación de Impresión SA-2020 No. 01\_1965

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: *Guía De Estrategias Lúdicas Para Enseñar Las Tablas De Multiplicar*  
Realizado por el (la) estudiante: *Chávez Iris Adali*  
Con Registro académico No. 201228815 Con CUI: 1924781251805  
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

53\_81\_201228815\_01\_1965

**DEDICATORIA**

- A Dios: Por enseñarme el camino correcto de la vida.
- A mi madre: Por creer y confiar en mi apoyándome en todas las decisiones que he tomado en mi vida para un futuro mejor.
- A mi Abuelita: Ella fue el pilar de la casa siempre me apoyo mutuamente en todo momento de mi niñez y nunca me dejo en los momentos que la necesite.
- A mis hermanas y hermanos: Este triunfo lo comparto con ustedes: Amarilis, Antonieta, Herla, Sucely, Yubely Freyvi.
- A mis Sobrinos: Por su apoyo incondicional especialmente a: Bryan, Osman y Wilson.
- A mis Amigos y amigas: Con los que he compartido buenos y malos momentos y sé que puedo contar con ellos al igual ellos con migo.
- A mis compañeras docentes: Por la paciencia que me tenían cuando que les pedía de favor que cubrieran mi grado mientras yo estaba ocupada en un trabajo o investigación que me dejaban en PADEP/D.
- A mis compañeros De cohorte: Quienes me acompañaron en esta trayectoria de aprendizaje y conocimiento.

## **AGRADECIMIENTOS**

Agradezco a Dios por iluminarme y guiarme por el sendero del saber, dándome la paciencia y sabiduría para poder realizar este proceso, a mi familia por el apoyo incondicional motivándome y apoyándome cada día a no desmayar y lograr el objetivo propuesto, a mi asesora por tener la paciencia de repetirme varias veces lo mismo y guiarme en este proceso, a mí misma porque a lo largo de este tiempo demostré responsabilidad y positivismo en mis capacidades y conocimientos durante el desarrollo de este proyecto la cual llenó todas mis expectativas, a los profesores y a la Universidad por brindarnos esta oportunidad de escalar un peldaño más y por estar siempre dispuestos a aclarar dudas en las tareas académicas y por todos los conocimientos transmitidos durante el periodo de estudio.

## RESUMEN

De acuerdo con la investigación y observación del diagnóstico institucional realizado en la Escuela Oficial Rural Mixta, de la Aldea De Campo Dos, Jornada Vespertina, Los Amates Izabal, se identificó una serie de problemas que aquejan al centro educativo en las diferentes áreas del nivel primario del cual se prioriza el más importante en el área de matemáticas el cual se pretende resolver como lo es el bajo rendimiento académico en el grado de tercero primaria.

Este proyecto plantea la necesidad de mejorar la enseñanza-aprendizaje en los estudiantes, en el área de matemática en el tema de las tablas de multiplicar. Tiene la finalidad de implementar estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, el objetivo es que los estudiantes muestren interés y adquieran la habilidad descubriendo la importancia que tienen las tablas y así poder desenvolverse en la vida escolar, familiar y social. Es fundamental que los educadores, padres de familia y educandos se concienticen y comprometan en adquirir este saber que en sus vidas.

En base a los indicadores educativos del establecimiento se ve un índice de Repitencia en los primeros años de escolaridad de los estudiantes, los cuales se deben a un bajo nivel de rendimiento, por lo cual se trabajó una Guía con estrategias lúdicas, actividades interactivas y hojas de trabajo en medio físico para que los niños rompan esos paradigmas en la enseñanza-aprendizaje, convirtiéndose en un mundo divertido donde la interacción juega un papel importante en las metodologías empleadas en el aula de clase.

## INDICE

<b>CONTENIDO</b>	<b>No. Pág.</b>
Introducción	01
CAPÍTULO I PLAN DEL PROYECTO DE MEJORAMIENTO EDUCATIVO.	03
1.1 Marco Organizacional.	03
1.2 Análisis Situacional.	36
1.3 Análisis Estratégico.	49
1.4 Diseño del Proyecto.	60
CAPÍTULO II FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.	80
2.1 Antecedentes Educativos.	80
2.2 Antecedentes Institucionales.	90
2.3 Teorías que Sustentan el Proceso Enseñanza Aprendizaje.	98
2.4 Teorías que Sustentan las Demandas.	107
2.5 Teorías que Sustentan los Actores.	109
2.6 Técnicas de Administración Educativa.	113
CAPÍTULO III PRESENTACION DE RESULTADOS.	130
3.1 Título del Proyecto.	130
3.2 Descripción del Proyecto.	130
3.3 Concepto.	133
3.4 Objetivos.	133
3.5 Justificación.	134
3.6 Distancia entre el Diseño del Proyectado y el Emergente.	136
3.7 Plan de Actividades.	139
CAPÍTULO IV ANALISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS	194
CONCLUSIONES	197
PLAN DE SOSTENIBILIDAD	199
REFERENCIAS	200
ANEXOS	204

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Población por Rango de Edades.	05
Tabla 2. Índice de Desarrollo Humano del Municipio de Los Amates, Izabal.	05
Tabla 3. Distribución de la Cantidad de Alumnos por Grado.	06
Tabla 4. Cantidad de Docentes y su Distribución por Grado.	07
Tabla 5. Relación Alumno/Docente.	07
Tabla 6. Disponibilidad de Libros.	08
Tabla 7. Escolarización por Edades Simples.	10
Tabla 8. Proporción de los Alumnos de Siete Años Inscritos.	10
Tabla 9. Contingencia o Diagrama de Relaciones.	44
Tabla 10. Influencia de los Actores.	46
Tabla 11. Criterios.	46
Tabla 12. Características Típicas de los Principales Actores.	47
Tabla 13. DAFO	49
Tabla 14. Técnica MINI-MAX Fortalezas-Oportunidades.	50
Tabla 15. Debilidades - Oportunidades.	50
Tabla 16. Fortalezas - Amenazas.	51
Tabla 17. Debilidades - Amenazas.	51
Tabla 18. Fase Inicial.	67
Tabla 19. Fase de Planificación.	68
Tabla 20. Fase de Ejecución.	69
Tabla 21. Fase de Monitoreo.	70
Tabla 22. Fase de Evaluación.	71
Tabla 23. Monitoreo y Evaluación.	72
Tabla 24. Fase de Cierre del Proyecto.	73
Tabla 25. Recursos Materiales.	77
Tabla 26. Recursos Humanos.	78
Tabla 27. Recursos Institucionales.	78
Tabla 28. Recursos del Presupuesto.	78

Tabla 29. Propuesta de Sostenibilidad.	79
Tabla 30. Fase de Inicio.	139
Tabla 31. Fase de Planificación.	140
Tabla 32. Fase de Ejecución.	141
Tabla 33. Fase de Monitoreo.	142
Tabla 34. Fase de Evaluación.	143
Tabla 35. Fase del Cierre del Proyecto.	144
Tabla 36. Plan de Sostenibilidad.	199

### **ÍNDICE DE GRÁFICAS.**

Diagrama 1. Matriz de Priorización.	38
Diagrama 2. Criterios de Puntuación.	39
Diagrama 3. Análisis del Problema Prioritario (Árbol de Problemas)	40
Diagrama 4. Relaciones de los Actores de la Educación.	48
Diagrama 5. Mapa de Soluciones.	59
Diagrama 6. Cronograma de Actividades.	74

### **ÍNDICE DE FOTOGRAFÍAS**

Figura 1. SERCE.	15
Figura 2. Presentación del PME.	145
Figura 3. Firma de Aprobación del PME.	145
Figura 4. Reunión con Padres de Familia.	146
Figura 5. Presentación del PME	146
Figura 6. Investigación de las Estrategias a Utilizar.	147
Figura 7. Cartón de Lotería.	148
Figura 8. Cartas de la Lotería.	148
Figura 9. Realización de la Bandeja Multiplicadora.	149
Figura 10. Bandeja Multiplicadora.	149
Figura 11. Realización de Estrategias de los Conos.	150
Figura 12. Conos Multiplicativos.	150
Figura 13. Realización de la Ruleta.	151

Figura 14. La Ruleta Multiplicadora.	151
Figura 15. La Tabla del Cinco.	152
Figura 16. El Libro de las Tablas.	152
Figura 17. Cortando los Tapones.	153
Figura 18. Realizando el Tablero.	153
Figura 19. El Tablero de Tapones.	153
Figura 20. Realizando los Vasos Multiplicativos.	154
Figura 21. Los Vasos Multiplicativos.	154
Figura 22. Piezas para armar la Máquina de Aprendizaje.	155
Figura 23. Máquina del Aprendizaje de las Tablas.	155
Figura 24. Realización del Domino.	156
Figura 25. Domino Multiplicativo.	156
Figura 26. Realización de la Memoria.	157
Figura 27. Memoria Multiplicadora.	157
Figura 28. Saca Piojos Multiplicador.	158
Figura 29. Saca Piojos Multiplicador.	158
Figura 30. Juego el Tablero.	159
Figura 31. Juego el Tablero.	159
Figura 32. Realización de las Capsulas.	160
Figura 33. Capsulas Multiplicativas.	160
Figura 34. Realización del Rompecabezas.	161
Figura 35. Rompecabezas Multiplicativo.	161
Figura 36. Charla sobre el PME a los Estudiantes.	162
Figura 37. Organización de Estrategias.	163
Figura 38. Niños en Grupo Jugando Memoria Multiplicadora.	164
Figura 39. Padres de Familia Apoyando a sus Hijos.	165
Figura 40. Material Clasificado para la Enseñanza de la Tablas.	166
Figura 41. Entrega de la Guía a William Cac.	167
Figura 42. Entrega de la Guía a Fernando Orellana.	167
Figura 43. Entrega de la Guía a Beverly Valle.	168
Figura 44. Entrega de la Guía a Omar Pérez.	168

Figura 45. Entrega de la Guía a Gaby Sola.	168
Figura 46. Entrega de la Guía a Diego Cáceres.	168
Figura 47. Entrega de la Guía a Katerin Alias.	169
Figura 48. Entrega de la Guía a Elmar Súchite.	169
Figura 49. Entrega de la Guía a Nataly Cáceres.	169
Figura 50. Entrega de la Guía a Josué Mejía.	169
Figura 51. Presentación del PME a los Docentes.	170
Figura 52. Niño jugando con la Capsulas.	171
Figura 53. Presentación del Tablero de Taponos.	171
Figura 54. Presentación de la Ruleta.	171
Figura 55. La Máquina de Aprendizaje.	171
Figura 56. Presentación del Tablero.	172
Figura 57. Niño Jugando con el Tablero.	172
Figura 58. Niña Resolviendo la Tablas.	172
Figura 59. Niña Jugando Memoria de Tablas.	173
Figura 60. Niño Pegando los Resultado de las Tablas.	173
Figura 61. Aprestamiento para Mejorar el Aprendizaje.	174
Figura 62. Padres de Familia Observando el Aprestamiento.	175
Figura 63. Aprestamiento con el Tablero.	175
Figura 64. Aprestamiento de las Capsulas.	175
Figura 65. Niño Realizando Ejercicios con la Maquina de Aprendizaje	176
Figura 66. Niño Presentando el Tablero.	176
Figura 67. Niña Realizando Ejercicios con el Libro de Tablas.	177
Figura 68. Niña Realizando Ejercicios con la Ruleta.	177
Figura 69. Niña Realizando Ejercicios con los Vasos.	177
Figura 70. Niño Realizando Ejercicios con la Bandeja Multiplicadora.	177
Figura 71. Niña Realizando Ejercicios con los Vasos Multiplicativos.	178
Figura 72. Niño Realizando Ejercicios con la Tabla del Siete.	178
Figura 73. Niña Presentando el Libro de la Tablas de Multiplicar.	178
Figura 74. Niña Realizando Ejercicios con El Tablero de Taponos.	178
Figura 75. Niño Resolviendo las Tablas en La Guía.	179

Figura 76. Niño Realizando Ejercicios Matemáticos.	179
Figura 77. Niño Realizando Ejercicios Matemáticos en la Guía.	180
Figura 78. Niño Realizando Ejercicios con el Rompecabezas.	180
Figura 79. Verificación de Documentos.	181
Figura 80. Madre de Familia Observando el Aprendizaje de su Hijo.	182
Figura 81. Madre Observando la Realización de Ejercicios.	183
Figura 82. Padre Observando la Realización de Ejercicios.	183
Figura 83. Material Diseñado para cada una de las Estrategias.	184
Figura 84. Niños Realizando cada una de las Estrategias Lúdicas.	185
Figura 85. Niño Realizando con los Vasos una Multiplicación.	186
Figura 86. Niño Realizando Operaciones con la Bandeja.	187
Figura 87. Niño Resolviendo la Tabla del Nueve.	188
Figura 88. Niño realizando Actividades de La Guía.	189
Figura 89. Niño Realizando una Actividad Lúdica Individualmente.	190
Figura 90. Niño Realizando una Actividad Lúdica Individualmente.	190
Figura 91. Video Llamada con Madre de Familia.	191
Figura 92. Entrega de la Guía a la Directora del Establecimiento.	192
Figura 93. Video Llamada con la Asesora.	193

## INTRODUCCIÓN

El informe corresponde al Proyecto de Mejoramiento Educativo (PME), requisito indispensable para obtener el Título de, Licenciatura en Educación Primaria Intercultural, con Énfasis en Educación Bilingüe, el cual fue desarrollado en la Escuela Oficial Rural Mixta, Aldea Campo Dos, Jornada Vespertina, del Municipio de Los Amates Departamento de Izabal. El proceso se ejecutó en base a los indicadores que presenta el PME, prestando especial atención a la importancia del proceso de investigación de las distintas carencias y problemas detectados durante el proceso, tomando como base fundamental los objetivos del establecimiento.

El Diagnóstico, busca la elaboración de estrategias para mejorar eficientemente en el proceso pedagógico del centro educativo seleccionado, recaudando información importante de la institución como su origen, su sistema administrativo, integración del personal, línea jerárquica sus necesidades, fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas, determinando una hipótesis acción de acuerdo a la viabilidad y factibilidad para ejecutar un proyecto.

El Diseño del Proyecto, se trabaja con la descripción del proyecto, objetivos y justificación en base a los indicadores educativos del establecimiento donde se ve un índice de Repitencia en los primeros años de escolaridad de los estudiantes, los cuales se deben a un bajo nivel de rendimiento académico en los estudiantes lo cual es un índice que afecta su nivel académico de aprendizaje por no aprenderse las tablas de multiplicar, porque solamente van memorizando por un rato y no para toda la vida, por ello es importante que los niños desde su primer año escolar tengan la iniciativa por aprender e ir mejorando su rendimiento académico durante el proceso de aprender.

La Fundamentación Teórica, en este PME trata de investigar toda la fundamentación teórica de diferentes autores pedagógicos, para que tenga soporte técnico la investigación, la cual corresponde a la aplicación de estrategias lúdicas en el área de las matemáticas del tercer grado del nivel primario, brindando puntos de vista del estudiante.

Acorde a la naturaleza del problema se decidió la metodología y técnicas empleadas, para la ejecución del proyecto seleccionado, contribuyendo con las necesidades detectadas en el centro educativo del nivel primario, realizando las actividades según el cronograma planteado en el proyecto de mejoramiento educativo. La ejecución de la investigación, consiste en la realización de las actividades planificadas de acuerdo con los objetivos redactados durante el plan de investigación, guiándose a base del programa de las actividades.

La evaluación del proceso de implementación de la propuesta, trata de la medición de cada actividad realizada en cada etapa para verificar el logro de objetivos planteados para ejecutar el proyecto seleccionado, se realiza a base de las herramientas de evolución como lista de cotejo y escala de rango determinando las características adecuadas a cada una de las herramientas utilizadas en este proceso, también observando la actitud del estudiante clase a clase, su participación y manipulación del material.

El presente proceso culmina con los productos y logros alcanzados de acuerdo con lo planificado en cada etapa, obteniendo una aceptación de cambio y compromiso en la aplicación de la "Guía de Estrategias Lúdicas para la Enseñanza de las Tablas de Multiplicar en del área de matemáticas", orientada al tercer grado del nivel primario. Siendo este informe el producto final para dejar constancia del trabajo realizado de acuerdo a las normativas del Proyecto de Mejoramiento Educativo (PME), y de esta manera contribuir con la comunidad educativa.

## CAPÍTULO I

### PLAN DEL PROYECTO DE MEJORAMIENTO EDUCATIVO

#### 1.1 Marco organizacional

##### 1.1.1 Diagnóstico institucional

**Nombre del establecimiento:**

Escuela Oficial Rural Mixta “Aldea Campo Dos J.V”

**Dirección:**

Aldea Campo Dos, Municipio de Los Amates, Departamento Izabal.

**Naturaleza de la institución:**

**Sector:** Oficial

**Área:** Rural

**Plan:** Diario

**Modalidad:** Monolingüe

**Tipo:** Mixto

**Categoría:** Pura

**Jornada:** Vespertina.

**Ciclo:** Anual

**Cuenta con Junta Escolar:** si

**Cuenta con Gobierno Escolar:** si

**Visión:**

Ser una institución evolutiva, organizada, eficiente y eficaz, generadora de oportunidades de enseñanza-aprendizaje, orientada a resultados, que aproveche diligentemente las oportunidades que el siglo XXI le brinda y comprometida además con una Guatemala mejor (“Ministerio de Educación”, 2010).

**Misión:**

Formar ciudadanos con carácter, capaces de aprender por sí mismos, orgullosos de ser guatemaltecos, empeñados en conseguir su desarrollo integral, con principios, valores y convicciones que fundamentan su conducta. (“Ministerio de Educación”, 2010).

**Estrategias de abordaje:**

No existe.

**Modelos educativos:**

No hay

**Programas que actualmente estén desarrollando:**

- Programa Nacional de Lectura “Leamos Juntos”.
- Salvemos Primer grado.
- Programa Nacional de Matemática. “Contemos Juntos”.
- Alimentación Escolar.
- Gratuidad de la Educación.
- Valijas Didácticas.
- Útiles escolares.

**Proyectos desarrollados, en desarrollo o por desarrollar:**

No se ha desarrollado ningún proyecto de mejoramiento educativo

**Indicadores de contexto:****Población por rango de edades:**

Grado:	TABLA 1. POBLACIÓN POR RANGO DE EDADES																TOTAL	
	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21		
<b>Primero</b>	5	8	2	1	1	1											18	
<b>Segundo</b>			6	2		1	1	1									11	
<b>Tercero</b>			4	2	5		1				1					1	14	
<b>Cuarto</b>				1	11	3		2									17	
<b>Quinto</b>					3	3	2		2	1	1	1					13	
<b>Sexto</b>						5	3	2	2	3	1					1	1	18
<b>TOTAL:</b>																	<b>91</b>	

Fuente: Elaboración Propia con datos tomados del Sistema Nacional de Indicadores.

**Índice de Desarrollo Humano del municipio o departamento.** (Índice que mide, en una definición más amplia, el bienestar y ofrece una medida compuesta de tres dimensiones básicas del desarrollo humano: salud, educación e ingresos).

TABLA 2. ÍNDICE DE DESARROLLO HUMANO DEL MUNICIPIO DE LOS AMATES, IZABAL	
Dimensiones	Indicadores
Salud	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Mejora en atención materna con servicio de 6 médicos y 102 comadronas adiestradas.</li> <li>➤ Se cuenta con un centro de atención permanente y un consultorio de IGSS en el casco urbano.</li> <li>➤ Cobertura en el nivel básico casi en todas las comunidades rurales, a través de Telesecundaria en su gran mayoría, con un 26.51%.</li> </ul>

Educación	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Tasa neta de escolaridad primaria ha sido superada en un 25.10%.</li> <li>➤ El índice de avance educativo es de 53.40% esto gracias a los programas que implementa el Ministerio de Educación.</li> </ul>
Ingresos	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ El 94.55% de la población se ubica en el área rural y una pequeña parte se dedica a la agricultura y ganadería.</li> <li>➤ El 34.53% es económicamente activa y el 34.37% está ocupados en otras actividades y 0.45% no están ocupados.</li> </ul>

Fuente: Elaboración Propia con datos de IDH del municipio de Los Amates.

- **Indicadores de recursos**
- **Cantidad de alumnos matriculados**

El nivel Primario tiene un total de 91 estudiantes matriculados.

- **Distribución de la cantidad de alumnos por grados o niveles**

<b>TABLA 3. DISTRIBUCIÓN DE LA CANTIDAD DE ALUMNOS POR GRADOS</b>			
<b>Grado</b>	<b>Cantidad de alumnos</b>		
	<b>H</b>	<b>M</b>	<b>T</b>
1°.	7	11	18
2°.	5	5	10
3°.	5	9	14
4°.	10	7	17
5°.	6	7	13
6°.	9	10	19
	42	49	91
<b>Total 91</b>			

Fuente: Elaboración Propia, con datos tomados del Sistema Nacional de Indicadores.

- **Cantidad de docentes y su distribución por grados o niveles.**

<b>Nombre del docente</b>	<b>Grado:</b>
María Rosalía Paiz Valdéz	1°.
Nidia Maritza Durán Lezzer	2°.
Nancy Patricia Martínez Reyes	3°.
Miriam Janeth Salguero Leiva	4°.
Lesbia Dalila Jordán Ramos	5°.
Iris Adalí Chávez	6°.
<b>Total, de Maestros:</b>	<b>6</b>

Fuente: Elaboración Propia, con datos tomados del Sistema Nacional de Indicadores.

- **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.

<b>Docente</b>	<b>Grado</b>	<b>Cantidad de alumnos</b>		
		<b>H</b>	<b>M</b>	<b>T</b>
María Rosalía Paiz Valdez.	1°.	7	11	18
Nidia Maritza Duran Lezzer.	2°.	5	5	10
Nancy Patricia Martínez Reyes.	3°.	5	9	14
Miriam Janeth Salguero Leiva.	4°.	10	7	17
Lesbia Dalila Jordán Ramos.	5°.	6	7	13
Iris Adalí Chávez.	6°.	9	10	19
<b>SUB TOTAL:</b>		<b>42</b>	<b>49</b>	<b>91</b>
<b>TOTAL</b>		<b>91</b>		

Fuente: Elaboración Propia, con datos tomados del Sistema Nacional de Indicadores.

- **Indicadores de proceso**
- **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.**

La asistencia de los alumnos en un día de visita aleatoria a la escuela es un 85% del total de 91 niños y niñas inscritos durante el ciclo escolar 2,019.

- **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.**

El total de días estipulados por el Ministerio de Educación es de 206 días; el cual el 95% de días son trabajados compartiendo clases respectivas con los estudiantes. Observaciones: La otra parte del 5% de días es ocupado en capacitaciones, reuniones de sector, reuniones con padre y madres de familia y reuniones de sindicato.

- **Idioma utilizado como medio de enseñanza. Indicador que mide el uso de un idioma maya en el proceso de enseñanza-aprendizaje en escuelas cuyos estudiantes son mayoritariamente maya hablantes.**
  - El idioma utilizado en el establecimiento es el castellano como medio de enseñanza-aprendizaje.
- **Disponibilidad de textos y materiales. Medición de la disponibilidad de textos y materiales por parte de los docentes.**

<b>TABLA 6. DISPONIBILIDAD DE LIBROS</b>	
<b>Clase de Libros.</b>	<b>Cantidad.</b>
• EDESSA	1
• Santillana	1
• Piedra Santa	1

• Libros de texto de Matemáticas y Comunicación y Lenguaje donados por el MINEDUC.	85
• Editorial Oscar León.	1

Fuente: Elaboración Propia, con datos tomados del centro educativo.

- **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.**
- Consejo Educativo de padres de familia.
- Comisión de alimentación escolar.
- Comisión de riesgo escolar.
  
- **Indicadores de resultados de escolarización eficiencia interna de proceso de los últimos 5 años.**
- **Escolarización Oportuna. Proporción de alumnos inscritos en el nivel y ciclo que les corresponde según su edad, por cada 100 personas en la población del mismo rango etario.**
  
- En el 2015, 22 de 75 es el 29.33%
- En el 2016, 28 de 74 es el 37.83%
- En el 2017, 25 de 72 es el 34.72%
- En el 2018, 37 de 85 es el 43.52%
- En el 2019, 33 de 91 es el 36.26%
  
- **Escolarización por edades simples. Incorporación a primaria en edad esperada**

El establecimiento cuenta con la escolarización simple ya que la mayoría de los estudiantes son egresados del nivel pre-primario, teniendo la edad de 6 años y medio o siete cumplidos al grado de primero.

<b>TABLA 7. ESCOLARIZACIÓN POR EDADES SIMPLES</b>			
<b>AÑO</b>	<b>ALUMNOS INSCRITOS DE 6 AÑOS IMEDIO</b>	<b>ALUMNOS INSCRITOS DE 7 AÑOS</b>	<b>POBLACION TOTAL</b>
2,015	2	7	14
2,016	0	13	15
2,017	3	4	13
2,018	1	11	16
2,019	1	8	18

Fuente: Elaboración Propia, con datos tomados del Sistema Nacional de Indicadores.

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

<b>TABLA NO.8 PROPORCIÓN DE LOS ALUMNOS DE SIETE AÑOS INSCRITOS EN PRIMARIA</b>		
<b>AÑO</b>	<b>POBLACION TOTAL DE 7 AÑOS</b>	<b>ALUMNOS INSCRITOS DE 7 AÑOS</b>
2,015	14	7
2,016	15	13
2,017	13	4
2,018	16	11
2,019	18	8

Fuente: Elaboración Propia, con datos tomados del Sistema Nacional de Indicadores.

- **Sobreedad. Proporción que existe entre la cantidad de estudiantes inscritos en los diferentes grados de la enseñanza primaria y secundaria con dos o más años de atraso escolar, por encima de la edad correspondiente al grado de estudio.**
  - En el 2015, 33 de 75 estudiantes lo que equivale al 44 %.
  - En el 2016, 29 de 74 estudiantes lo que equivale al 39.18%.
  - En el 2017, 33 de 75 estudiantes lo que equivale al 48.61%.
  - En el 2018, 36 de 85 estudiantes lo que equivale al 42.35%.
  - En el 2019, 38 de 91 estudiantes lo que equivale al 41.75%.

- **Tasa de Promoción Anual. Alumnos que finalizaron el grado y lo aprobaron, del total de alumnos inscritos al inicio del año.**
- El 86% de la población inscrita logran finalizar con éxito su ciclo escolar 2,015 en el nivel primario.
- El 91% de la población inscrita lograron finalizar con éxito su ciclo escolar 2,016 en el nivel primario.
- El 92% de la población inscrita lograron finalizar con éxito su ciclo escolar en el nivel primario en el ciclo 2,017.
- El 92% de la población inscrita lograron finalizar con éxito su ciclo escolar en el nivel primario del 100% de los estudiantes durante el 2018.
- **Fracaso escolar Alumnos que reprobaron o se inscribieron y no finalizaron el grado, del total de alumnos inscritos al inicio del año.**
- El fracaso escolar en el año 2,015 es de 23% del total de niños inscritos, por diferentes motivos no finalizaron su ciclo escolar en el establecimiento educativo.
- En el año 2,016 es de 18% que fracasaron su ciclo lectivo del total de niños inscritos, los cuales por diferentes motivos no finalizan su grado académico.
- En el año 2,017 es de 15% del total de niños inscritos en el establecimiento educativo que no finalizan su ciclo escolar.
- Según la ficha escolar el fracaso del año 2018 es de 7% en un total de alumnos inscritos en dicho año, que no lograron concluir satisfactoriamente el ciclo escolar.

- **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.**
- En el año 2,015 es un total de 75 estudiantes que conserva su matrícula dentro del establecimiento educativo.
- En el año 2,016 es un total de 74 estudiantes que conserva su matrícula dentro del establecimiento educativo.
- En el año 2,017 es un total de 72 estudiantes que conservan su matrícula dentro del establecimiento.
- En el año 2,018 es un total 85 estudiantes que conservan su matrícula dentro del establecimiento educativo.
- Los Alumnos que están inscritos y conservan su matrícula dentro del establecimiento educativo es de 91 estudiantes en el nivel primario durante este ciclo escolar 2,019.
- **Finalización de nivel El número de promovidos en el grado final de un nivel o ciclo por cada 100 alumnos de la población de la edad esperada para dicho grado.**
- En el año 2,015 la promoción fue de 64 estudiantes en total.
- En el año 2,016 la promoción fue de 68 estudiantes en total.
- En el año 2,017 la promoción fue de 76 estudiantes en total.
- En el año 2,018 la promoción fue de 78 estudiantes en total.
- **Repitencia por grado o nivel**
- La tasa es de 1% de repitencia indica la cantidad de 10 estudiantes que no lograron concluir exitosamente el ciclo escolar 2,015.

- La tasa es de 2% de repitencia indica la cantidad de estudiantes que no lograron concluir exitosamente el ciclo escolar 2,016.
- La tasa es de 7% de repitencia indica la cantidad de estudiantes que no lograron concluir exitosamente el ciclo escolar 2,017.
- La tasa es de 8% de repitencia indica la cantidad de estudiantes que fracasaron en terminar el ciclo escolar anteriormente en el ciclo escolar 2,018.
  
- **Deserción por grado o nivel**
- Según la ficha escolar del establecimiento arroja que la tasa de deserción de estudiantes que abandonan el establecimiento antes de concluir el ciclo escolar del 2,015 a 2,018.
- En el año 2,015 la deserción escolar por el nivel primario fue del 11% de estudiantes.
- En el año 2,016 la deserción escolar por el nivel primario fue del 10%.
- En el año 2,017 la deserción escolar por el nivel primario fue del 8% de estudiantes.
- En el año 2,018 la deserción escolar por el nivel primario fue del -1% de estudiantes.
  
- **Indicadores de resultados de aprendizaje**
- **Resultados de Lectura: Primer Grado Primaria (1º) Porcentaje de estudiantes por criterio de “logro” o “no logro”.**
- Resultados de la prueba de lectura del año 2,012 a nivel Nacional fue del 49% y del nivel Departamental fue del 38%.
- Resultados en el área Rural a nivel Nacional fue del 46%, del área Rural a nivel Departamental del 32%.
- Resultados en el área Urbana a nivel Nacional fue del 59%, del área Urbana a nivel Departamental fue del 70%.

- **Resultados de Matemáticas: Primer Grado Primaria (1°) Porcentaje de estudiantes que logran y no logran el criterio de Matemáticas.**
  - Resultados de la prueba de matemática del año 2,012 a nivel Nacional fue del 48% y del nivel Departamental fue del 36%.
  - Resultados en el área Rural a nivel Nacional fue del 46%, del área Rural a nivel Departamental del 41%.
  - Resultados en el área Urbana a nivel Nacional fue del 57%, del área Urbana a nivel Departamental fue del 70%.
  
- **Resultados de Lectura: Tercer Grado Primaria (3°) Porcentaje de estudiantes que logran y no logran el criterio de Lectura.**
  - Resultados de la prueba de lectura del año 2,012 a nivel Departamental fue del 100%.
  - Resultados en el área Rural a nivel Departamental del 100%.
  - Resultados en el área Urbana a nivel Departamental fue del 100%.
  
- **Resultados de Matemáticas: Tercer Grado Primaria (3°) Porcentaje de estudiantes que logran y no logran el criterio de Matemáticas.**
  - Resultados de la prueba de matemática del año 2,012 a nivel Nacional fue del 48% y del nivel Departamental fue del 51%.
  - Resultados en el área Rural a nivel Nacional fue del 43%, del área Rural a nivel Departamental del 51%.
  - Resultados en el área Urbana a nivel Nacional fue del 65%, del área Urbana a nivel Departamental fue del 54%.
  
- **Resultados de Lectura: Sexto Grado Primaria (6°) Porcentaje de estudiantes que logran y no logran el criterio de Lectura.**
  - Resultados de la prueba de lectura del año 2,012 a nivel Nacional fue del 29% y del nivel Departamental fue del 32%.

- Resultados en el área Rural a nivel Nacional fue del 23%, del área Rural a nivel Departamental del 30%.
- Resultados en el área Urbana a nivel Departamental fue del 43%.
- **Resultados de Matemáticas: Sexto Grado Primaria (6°) Porcentaje de estudiantes que logran y no logran el criterio de Matemáticas.**
  - Resultados de la prueba de matemática del año 2,012 a nivel Nacional fue del 45% y del nivel Departamental fue del 42%.
  - Resultados en el área Rural a nivel Nacional fue del 40%, del área Rural a nivel Departamental del 45%.
  - Resultados en el área Urbana a nivel Nacional fue del 57%, del área Urbana a nivel Departamental fue del 28%.
- **Resultados SERCE: 3° y 6° Primaria, Lectura y Matemáticas**
  - Los logros obtenidos en Guatemala en lectura es de 34.31% y en matemática es de 11.05%.



Figura 1. SERCE. Fuente: Tomado de [www.mineduc.gob.gt](http://www.mineduc.gob.gt).

### **1.1.2 Antecedentes de la EORM aldea Campos Dos, JV.**

La escuela de Campo Dos no cumple con toda su gestión educativa como debe de ser en su contexto, ya que por muchos factores como falta de aulas, que es lo que nos perjudica para poder impartir las clases, también otro problema son los libros, que no vienen a tiempo o si el gobierno los envía no envía para todos los niños porque mandan la cantidad de libros con la estadística del año anterior y así no se pueden utilizar un libro para cada estudiante, el mobiliario es otro factor que viene perjudicando a cada niño por la razón que no contamos con la cantidad necesaria para poder sentar a cada uno de los estudiantes.

En el caso de la infraestructura solo contamos con cuatro aulas para impartir los grados de primaria, donde solo cuatro grados gozan de comodidad dentro de un salón de clases, mientras que a los otros dos grados se les tiene que impartir las clases en una galera que está afuera, área que se utiliza para hacer todas las actividades de dicho establecimiento, otro de los factores importantes que viene a afectar mucho en el centro educativo es la falta de compromiso de padres de familia en apoyar en cada una de las tareas de sus hijos, lo cual es un factor que afecta el interés de aprender en los niños porque no hay una exigencia por parte de los padres hoy en día hay falta por aprender y ser alguien más en la vida cotidiana.

También hay otro problema grande es el contexto social y cultural que nos rodea el cual se debe de identificar claramente como los problemas que existe dentro del establecimiento y se deben de tratar adecuadamente buscando darles una solución adecuada a cada una de las problemática que se vienen dando o se hayan encontrado dentro del establecimiento o en el ámbito educativo.

La Repitencia escolar es uno de los factores de los cuales viene afectando en el centro educativo porque ya no se mantiene la cobertura escolar, ya que en un alto número de casos se convierte en la razón de abandono de la escuela.

En Aldea de Campo Dos, del 100% de estudiantes que se inscriben legalmente en el centro educativo, solo termina el año escolar un 85% del estudiantado por muchas razones las cuales los llevan a un gran problema de no poder terminar su estudio, los problemas más detectados en el centro educativo son:

- Los padres de familia ahora no le exige al niño a que realice tareas o a que estudie.
- La deserción.
- El padre de familia no corrige ni enseña valores.
- Emigran.
- Extrema pobreza.
- Trabajo infantil.
- Inasistencia.

El centro educativo se encuentra en el área rural y se da una educación regular, ya que no se cuenta con muchas facilidades que existen en el área urbana. Por lo general, el tema de la inasistencia escolar es muy profundo ya que no se puede dar una educación con calidad, no se da al 100% por las deficiencias ya mencionadas.

### **1.1.3 Marco epistemológico**

- **Circunstancia Histórica:**

Esta historia fue redactada con la ayuda de la señora Berta Rodas de 73 años de edad, quien nos relató que la Escuela Oficial Rural Mixta, de Aldea Campo Dos fue fundada hace aproximadamente 56 años, por lo tanto su fundación fue en 1963 la escuela era un ranchito de manaca, con el tiempo la circularon de tablas y usaban como escritorios unas mesas y bancos de madera mandados hacer por cada padre de familia para cada uno de sus hijos.

Debido a la falta de trabajo de los padres de familia, los cuadernos que utilizaban en ese entonces eran hechos por ellos mismo utilizando pliegos de papel de envolver pan (papel manila) lo cortaban al tamaño de un cuaderno y lo cocían al centro con hilo, luego lo subrayaban para formar las líneas del cuaderno y poder escribir sus lecturas o tareas, todo esto lo hacían porque en ese tiempo no obtenían ayuda del gobierno y eran personas de escasos recursos.

Es acá donde abarca el indicador del contexto, ya que el rango de edades no es acorde a cada grado estudiantil porque muchas veces los padres de familia tienen que emigrar a otros lugares para poder velar por sus hijos, ya que debido a la escasa pobreza que existe ellos se sienten obligados a sacar a sus hijos de la escuela y llevárselos a otros lugares para poder sobrevivir.

Al correr del tiempo cuando los padres de familia vieron que la escuela estaba progresando ellos ya empezaron a comprarles sus cuadernos a sus hijos a pesar de la gran economía en la que se encontraban, el área estaba lleno de monte, la entrada de la escuela era por el campo de futbol, ahora su entrada está por la orilla de la calle al Oeste. Las primeras maestras fueron Claudia Leonardo Vargas y Marta Lidia Lemus de Jordán.

Cuenta doña Berta que el Ministerio de Educación no construía las aulas adecuadas para que los niños y niñas recibieran sus clases porque el terreno no era del Ministerio de Educación, para lograr que se hiciera una construcción nueva y en mejor estado hubo alguien que tiró una colilla de cigarro encendido en la escuela y se quemó el ranchito, de esa forma fue como el gobierno en 1987 fundo las primeras dos aulas haciendo una construcción formal para poder impartir las clases a diario en dicho establecimiento.

Tiempo después en el año de 1995 fueron construidas las otras dos aulas por Plan Internacional, por eso hoy contamos con cuatro aulas para lo que es el ciclo primario. Según el indicador de recursos y muestra de la cantidad de alumnos matriculados, en el año de 1996 fue creada la jornada vespertina por la

sobrepoblación que había en la jornada matutina es así como ahora contamos con dos jornadas en el mismo edificio.

Las docentes destacadas del establecimiento son las maestras Nidia Maritza Durán Lezzer, y Vilma Isabel Mejía Osorio, quienes fueron las que convocaron y se unieron con los padres de familia, COCODE y algunas otras personas para tomar la decisión de crear otra Jornada, porque solo existía la jornada matutina y había sobre población, debido a ello Señora Nidia Maritza Durán Lezzer, se encontró obligada a gestionar y tocar puertas para crear otra Jornada.

A causa que era mucha la población de niños y niñas que se atendían en ese entonces, en la comunidad comenzaron a realizar gestiones ante la Supervisión Educativa 93-34, con sede en la aldea Quirigua, la cual fue exitosamente. Para el 27 de mayo del año 1,996 se dio la ampliación de servicio educativo dentro del Programa BEST, cofinanciado por el Ministerio de Educación y el Fondo de las Naciones Unidas para la Educación y (UNICEF, por sus siglas en inglés, quienes dotaron de mobiliario a dicho establecimiento).

Así fue como se logró crear la jornada Vespertina en el año de mil novecientos noventa y seis, (1996) pero no empezaron a trabajar en ese año si no hasta el siguiente año porque Nidia ya estaba laborando en la jornada matutina. En el año de mil novecientos noventa y siete señora Nidia fue la primera maestra que empezó a laborar en dicho edificio como docente y les impartía clases a todos los grados convirtiéndose en maestra multigrado, con el correr del tiempo fueron saliendo contratos 021 por el gobierno y contratos municipales, así fue creciendo el personal docente en dicha jornada hasta llegar a lo que es ahora con un docente para cada grado, todo el personal docente que ahora tiene dicho establecimiento pertenece al reglón 011.

El haber creado otra jornada favoreció aquellos niños y niñas que nunca habían estado inscritos en la escuela por motivo que sus padres se los llevan por la

mañana a trabajar a una finca que hay de hule más adelante de esta comunidad, ellos trabajan por la mañana y por la tarde estudian en nuestro establecimiento. Estos niños y niñas son los alumnos y alumnas que si aprovecha lo que están haciendo porque hacen un gran esfuerzo por salir adelante y no quedarse estancados solo en su trabajo si no que luchan por superarse y ser alguien en un futuro.

Cuando el indicador de resultados de escolarización habla de fracaso escolar este se refiere a que los alumnos no logran culminar su grado de estudio debido a que muchas veces los padres de familia los obligan a salirse de la escuela debido que tienen que ir a apoyarles en el trabajo que ellos realizan a diario es allí donde se da lo que es el trabajo infantil en muchos niños y niñas el cual los lleva al fracaso escolar porque ellos no son capaces de poder llevar ese sobre peso en su diario vivir el cual les perjudica en mucho el poderse superar en su estudio.

En todo el año escolar hay mucha deserción debido a que los niños y niñas no culminan su estudio por la razón que a medio año de estudio ellos abandonan la escuela ya sea por un trabajo infantil o porque los padres no los obligan a ir a estudiar, por ello es que estos últimos años ha disminuido tal problemática ya que los padres se les dio una pequeña charla educativa donde tiene que fomentar e inculcar a sus hijos a que vayan a estudiar ya que es de un gran avance y les ayudan en el desarrollo humano e intelectual de una sociedad y poder engrandecer el país.

A pesar que muchos padres no saben leer ni escribir asisten regularmente al establecimiento escolar para preguntar si sus hijos están constante para realiza las tarea y ejercicios que se realizan dentro o fuera de nuestro establecimiento, así disminuir tal problema que era uno de los cuales afecta en el proceso educativo, ahora en día la comunidad educativa ha luchado por esos cambios

que son de gran avance en el rendimiento académico del estudiante para que tenga un desenvolvimiento juicioso y crítico dentro o fuera del contexto.

Tomando conciencia de ser unos buenos líderes comunitario que ayudan a engrandecer a nuestro país con principios y valores que nos lleven a la disminución de tantas problemáticas que afectan a nuestra Guatemala y que sean de amplio aspecto de desarrollo social, con aprendizaje significativo y con gran relevancia en el mejoramiento educativo de cada uno de los estudiantes de dicho establecimiento.

El indicador de la Repitencia es un problema que viene afectando a cada uno de los estudiantes, causa de que ayudan a sus padres en el trabajo a diario por las mañanas y acuden a la escuela por la tarde, el cual ellos ya vienen cansados porque les toca madrugar y caminar hasta siete kilómetros a diario para poder llegar al lugar donde trabajan, que es una finca de hule que se encuentra retirada de la aldea aproximadamente a unos siete kilómetros los cuales ellos transitan diariamente y todo esto les afecta en el rendimiento educativo.

Según los Indicadores de los resultados de aprendizaje arrojan que a nivel nacional en el grado de primero primaria la prueba de lectura del año 2,012 a nivel Nacional fue del 49% y del nivel Departamental fue del 38%, lo cual significa que la lectura ha venido a reforzar y a mejorar el rendimiento académico de cada uno de los estudiantes de dicho grado ya que en los años anteriores no existía el hábito de la lectura el cual hoy en día es un factor que se practica continuamente y trae un aprendizaje significativo en cada uno de los estudiantes.

- **Circunstancias Psicológicas:**

En esta circunstancia se puede decir que en la Escuela Oficial Rural Mixta de la Aldea de Campo Dos, Los Amates departamento de Izabal, los niños y niñas son el centro de atención en la comunidad educativa por tal razón es allí donde se

tiene que observar el comportamiento de cada uno de ellos y poder apoyarles, como docentes se debe de estar pendientes y apoyarlos psicológicamente en el momento preciso porque a veces no todos los niños se encuentran en buenas condiciones sentimentales, hay momentos donde ellos tienen el autoestima bajo y es allí donde ellos necesitan del apoyo psicológico.

A veces traen problemas desde sus casas ya sean por desintegración familiar o maltrato, mala conducta y falta de valores, por esa razón el comportamiento de ellos es inadecuado y los lleva a comportarse mal en el centro educativo y es allí donde se debe estar preparado para poder resolver la situación que se está dando y lograr tener un buen comportamiento en cada uno de los alumnos que presentan dicho problema.

Es importante lograr que ellos mantengan una auto estima alto para poder lograr un nivel acorde a sus necesidades ya que de ello depende la forma de comportarse y actuar bien obteniendo un buen aprendizaje que los lleve a desenvolverse mejor y así poder desarrollar sus habilidades y destrezas. También se puede decir que hay muchos padres de familia que no apoyan a sus hijos en las tareas diarias y exigen que sus hijos tengan un buen rendimiento académico y ellos no ponen de su parte para que sus hijos sean el mejor futuro de nuestra Guatemala y un ejemplo a seguir.

- **Circunstancias Sociológicas:**

En las circunstancias sociológicas tanto la comunidad educativa como los padres de familia son sociables cuando se trata de realizar alguna actividad en dicho lugar o cuando hay alguna actividad comunal la gente es sociable y existe mucho la solidaridad entre las personas porque se trabaja a través del contexto que los rodea utilizando todo lo que este a su alcance para poder realizar todas las actividades que se propongan.

La comunidad está conformada por el Consejo Comunitario, (COCODE) el cual se involucra y realiza actividades a fin de año, un ejemplo seria cuando se acera

el mes de diciembre, a mediados del mes se encargan de reunir a todas las personas de la tercera edad y les festejan el día del adulto mayor, en dicha actividad realizan actividades donde los ancianos participan y obtienen algún premio que les brindan alguna persona quien está patrocinando dicha actividad, es así como la comunidad se involucra en muchas actividades donde hay mucha armonía en cada una de las familias porque existe la solidaridad dentro de la comunidad.

- **Circunstancias Culturales:**

Cuando se habla de circunstancias culturales esto se refiere a las culturas y tradiciones que se practican en la Comunidad de Campo Dos, lo cual conlleva a la escuela a ser partícipe de ello, por tal razón dicho establecimiento forma parte de las actividades que se llevan a cabo, porque tanto los maestros como alumnos se involucran en las actividades a realizar en dicho lugar.

La mayoría de las personas pertenecen a una religión, donde existen las prácticas religiosas y espirituales, hay varias iglesias, entre ellas están la Iglesia Evangelio Completo, la Iglesia Congregacional, la Iglesia Católica que es la que celebra su fiesta patronal el quince de mayo en honor al Patrón de San Isidro Labrador, mientras que la Iglesia Episcopal celebra el Patrón San Miguel Arcángel el veintinueve de Septiembre, es así como los niños y los docentes de la E.O.R.M de la comunidad se involucra a realizar una caminata donde llevan en anda al Patrón de la iglesia y en honor a él se realiza una misa después de la caminata.

También se puede mencionar las fiestas de fin de año las cuales toda la comunidad festeja en grande, compartiendo con las posadas navideñas que realizan, esto es una tradición que llevan a cabo todos los años por toda la comunidad, cuando realizan estas actividades todas las personas se organizan para recibir la posada en sus casas y después de recibir y hacer la actividad

religiosa acostumbran a dar un refrigerio a cada uno de los integrantes que la conforman, es bonito porque cada familia es responsable de acompañar.

#### **1.1.4 Marco del contexto educacional**

En la escuela Oficial Rural Mixta, Jornada Vespertina, de la Aldea de Campo Dos, Municipio de Los Amates, Departamento de Izabal, se encuentran varios problemas que afectan a la comunidad educativa, por ello se deben de resolver muchos de ellos porque vienen afectando el contexto social que nos rodea, se deben de tomar en cuenta todos los factores que intervienen en la educación. En la educación primaria es donde se llegan a inscribir muchos estudiantes, pero debido a diferentes circunstancias no terminan el ciclo escolar lo que los lleva a tener un retraso en la educación, entre estos factores que influyen catastróficamente en la educación a nivel de país están: problemas de aprendizaje en el área de matemática, fracaso escolar, trabajo infantil, deserción escolar, repitencia y migración temporal.

Estas problemáticas vienen afectar a la educación y no se logra tener un avance deseado en el proceso de enseñanza en la comunidad educativa, especialmente en las comunidades vulnerables donde la pobreza afecta demasiado y no tiene conocimiento que la educación es base principal para resolver muchos de sus sueños, es por ello que la mayoría dejan sus estudios y buscan un trabajo a una edad temprana para poder ayudar a sus padres en los gastos del hogar.

Por ello el Ministerio de Educación tiene propuestas de cumplir con una calidad educativa donde como docentes cumplamos con todos los días de trabajo y tengamos estrategias de innovación para que los estudiantes tengan la motivación por seguir aprovechando el acceso a la educación para así salir adelante y haya muchas aprobaciones y que no exista tanta deserción escolar en los estudiantes en el ciclo I para disminuir el analfabetismo.

Es necesario que lo que se quiere en la actualidad es luchar por el bienestar en la educación donde los estudiantes puedan conservar todo el año su matrícula y así poder terminar el proceso educativo de enseñanza-aprendizaje y llegar a obtener una educación de calidad, por ello debe ser que la comunidad educativa tiene que abrir las puertas y apoyar para que esté al alcance de una buena formación educativa tomando en cuenta todo el contexto que nos rodea donde los estudiantes lleguen hacer alguien más que se supera y aprendan a desenvolverse por sí solos y puedan llegar a tener éxito den todo ya sea dentro o fuera de la sociedad o contexto que le rodea.

El gobierno tiene la misión de tener la educación gratuita pero no cumplen con lo necesario, ya que tratan de dar cobertura a muchos programas de los cuales no da énfasis en los recursos necesarios para lograr que la educación sea de beneficio para resolver las diferentes problemáticas que esta atraviesa como es la falta de libros y no son exactos para la cantidad de estudiantes y viene tres meses después del ciclo escolar y no hay para todos los grados de acuerdo a la cantidad de estudiante inscritos.

### **El entorno sociocultural.**

El entorno sociocultural tiene mucha influencia en la educación del aprendizaje de los estudiantes ya que es donde se constituye el entorno en el que suceden las cosas por medio del cual todo ser humano tiene un interés por ver las cosas desde su seno de la vida social en la que se relaciona con las personas que lo rodean por medio de una estrecha amistad que los une en la vida cotidiana.

Esta influencia hace que el aprendizaje de los niños se vaya ampliando conforme ellos vayan relacionándose unos con otros aprendiendo los valores que son bases esenciales entre las costumbres que sus familias le han ido enseñando en la forma de actuar, es por ello que en la comunidad educativa se les debe inculcar dicha manera de fomentar el hábito que sea necesarios para erradicar esa pérdida de valores que se ha vuelto como algo tan común en los jóvenes.

La necesidad de hacer conciencia en la forma de comportarse dentro de la sociedad es vital porque es su entorno del el contexto donde el aprende las diferentes ideas y va teniendo conocimiento de lo que sucede a su alrededor, intentando vencer obstáculos que se vienen desarrollando de lo que sucede en su círculo de convivencia social así lograr vivir en armonía.

### **Los medios de comunicación.**

Al respecto a este medio de comunicación se puede decir que es uno de los que mayor resultado de negativismo se tiene porque influye demasiado en el proceso educativo del niño o niña, donde perjudica la enseñanza y aprendizaje ya que muchos niños o niñas dedican mucho tiempo en ver caricaturas, novelas, películas o historias de vida drásticas que este medio de comunicación transmite y que es un obstáculo para que ellos tengan un proceso de educación acorde a sus necesidades.

La televisión es un medio de comunicación que influye masivamente porque la mayoría de personas tiene televisión en el hogar y no vigilan el horario en que los niños se ponen a ver televisión es por ello que muchas veces regresan al aula sin realizar sus tareas que es lo que viene y afecta el proceso de educación en la comunidad y no se logra el 100% de calidad educativa.

En la escuela aprendemos a crecer siendo conscientes de dónde estamos, a comprender nuestro entorno, cuál es nuestra historia, cómo entender un libro, cómo es nuestro cuerpo, con qué seres vivos compartimos el planeta... y sin embargo no es frecuente que sea éste un espacio en el que nos formemos sobre cómo leer los medios de comunicación, cómo comprender su lenguaje específico, manejarlos de manera crítica, y de forma activa.

### **Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación.**

Este es un aspecto del cual sumamente es importante hablar porque influye en el aprendizaje de los estudiantes especialmente en estos momentos que se ha vuelto muy accesibles poder entrar al uso de redes sociales donde niños y adolescentes buscan estar al alcance de dicha tecnología ya que es de suma importancia, pero si se vigilan o se tiene reglas que sea de beneficio en el proceso de enseñanza del estudiante.

Es por ello que si se toma en cuenta que la información y comunicación son bases donde el estudiante juega un papel interesante en dicho rol el tendrá una transformación y será creador participativo que interviene directamente en la construcción de su propio aprendizaje, con la incorporación de procesos educativos que favorezcan un aprendizaje constructivistas.

Los estudiantes tienen un aprendizaje más constructivo, aprenden inmediatamente la experiencia, donde ellos interrelacionan conceptos y aprendizajes constante que descubren y crean es por eso que estar pendiente de la revolución tecnológica es indispensable para que no sea un fracaso en el descubrimiento de lo que ven o juegan en dicha tecnología.

La tecnología se ha convertido en una herramienta que es necesaria de aplicar en el proceso educativo, vino a revolucionar en la manera de transmitir conocimientos en los estudiantes, pero es una gran influencia según los indicadores ya que por estar conectados con familiares o jugar juegos que le quitan tiempo ellos y no hacen sus tareas.

Es indispensable la tecnología, pero debemos pensar que muchas veces actuamos con ignorancia porque les compramos teléfono, u otros medios de información y no le damos importancia a que repercusión los vamos a llevar es por eso que debemos estar atentos ya que estos medios los lleva a la repitencia, la deserción escolar, la falta de comprensión lectora el desempeño en el rendimiento académico y la pérdida de valores.

### **Los factores culturales y lingüísticos.**

Tener en cuenta las tendencias culturales y lingüísticas del país son muchas, debido que en ella se mencionan especialmente cuatro etnias es por ello que la educación en la comunidad se ve un poco desarrollada porque se está trabajando por ir mejorando la multiculturalidad para hacer mejoras en proceso educativo, enseñándole normas de cortesía y valores que ayuden a disminuir la pérdida de valores dentro de la sociedad.

Estos factores son interesantes porque involucra la educación del estudiante con la vida que tiene en sociedad es por ello que debemos darnos cuenta los estatus socioeconómicos que es un factor que afecta mucho dentro del entorno educativo, porque muchos padres se van de la comunidad por un lapso de tiempo donde se llevan los niños y no pueden avanzar en sus estudios para completar con éxito el ciclo escolar.

En lo cultural se puede decir que en la comunidad se tiene varias tradiciones y costumbres que se unen en diferentes actividades como es la del 15 de mayo donde ellos colaboran y preparan los tamalitos, también está la del 15 de septiembre donde todos se reúnen en la escuela para celebrar desde muy temprano las fiestas patrias empezando con una caminata con los diferentes trajes y haciendo su presentación al regresar.

La cultura es un componente que constituye la gran labor por desarrollar en la educación, seres humanos libres, críticos y creativos comprometidos en la comunidad en la que viven y responsables de la democracia, así como para promover y enriquecer las tradiciones culturales que se llevan a cabo y en las que deben de estar inmersos donde la educación y la cultura transforma el entorno de una sociedad activa y promueva todos los ámbitos de su mandato a través de un enfoque interdisciplinario en el que participan todos.

### 1.1.5 Marco de políticas educativas

**Política:** La política es una actividad orientada en forma ideológica a la toma de decisiones de un grupo para alcanzar ciertos objetivos. También puede definirse como una manera de ejercer el poder con la intención de resolver o minimizar el choque entre los intereses encontrados que se producen dentro de una sociedad. La utilización del término ganó popularidad en el siglo V A.C., cuando Aristóteles desarrolló su obra titulada justamente “Política”.

#### **Análisis:**

Cuando hablamos de política nos referimos que es una actividad orientada en forma ideológica a la toma de decisiones de un grupo para alcanzar ciertos objetivos. También puede definirse como una manera de ejercer el poder con la intención de resolver o minimizar el choque entre los intereses encontrados que se producen dentro de una sociedad.

También se considera que son los inicios que se remontan en lo que es lo neolítico, donde la sociedad comienza a organizarse en un sistema jerárquico y ciertos individuos adquieren poder sobre los demás.

Antes, el poder simplemente residía en el que tenía mayor fortaleza física o en el más inteligente de un grupo. Ahora en día está la aceptación que puede participar en política todo aquel que tenga buenos antecedentes ante el patrono. Algunos teóricos aseguran que este tipo de organización también podría ser considerado como una forma de política, por lo que ahí caeríamos en la definición de que la política es tan antigua como la propia humanidad.

**Políticas:** 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.

**Análisis:** Cuando se habla de políticas nos estamos refiriendo a todas las acciones que se utilizan para desarrollar todos los procesos educativos dentro del establecimiento que ayudan a enfocar un aprendizaje significativo a todos los estudiantes para lograr procesos de mejora en la calidad educativa, y así poder engrandecer una educación con buen desarrollo humano dentro del contexto educacional.

El significado de lo que es la política refleja que ésta es una actividad ejercida por un grupo de personas destinadas a tomar una serie de decisiones para cumplir un objetivo. Además, se puede decir que la política es una manera de ejercer el poder y lograr mediar las diferencias que se presentan entre partes, en lo que se refiere a intereses sociales en particular.

**Políticas Educativas:** Las políticas que se plantean para obtener un Sistema de Calidad con viabilidad política, técnica y financiera 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.

**Análisis:**

Cuando hablamos de las políticas educativas estamos refiriéndonos a que son aquellas que se encuentran incluidas dentro de las políticas públicas de cualquier país. Y las cuales tienen como finalidad establecer medidas y herramientas que puedan garantizar la calidad educativa. Las políticas educativas representan un elemento primordial en la conformación del sistema educativo de una nación. Y le corresponde al ministerio de educación la responsabilidad de elaborarla e indicar cómo se va a desarrollar la educación.

## **Políticas educativas vigentes a Nivel Nacional y sus Objetivos estratégicos:**

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

### **Objetivos Estratégicos**

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

Esta política a nivel municipal se cumple en un 75% ya que los alumnos continúan su educación en el nivel secundario, y a nivel escuela los alumnos permanecen en el centro educativo y culminan el nivel primario.

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

### **Objetivos Estratégicos**

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

Como nos podemos dar cuenta a nivel de municipio esta política se encuentra con una calidad educativa sobria porque hay una mejor calidad educativa donde los alumnos se desenvuelven con mejor facilidad y logran los objetivos deseados en cada uno de las competencias que se proponen, y en lo que es a nivel escuela la educación va mejorando cada día y poco a poco, ya que algunos docentes se están actualizando y buscan la metodología activa, la cual los lleva

a mejorar la calidad educativa y a fortalecerla con la ayuda de las nuevas estrategias que se buscan y se están utilizando en el centro educativo logrando un mejor rendimiento académico en los estudiantes.

**3. Modelo de gestión:** Fortalecimiento sistemático de los mecanismos de efectividad y transparencia en el sistema educativo nacional.

**Objetivos Estratégicos:**

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

El modelo de gestión a nivel del municipio se garantiza en lo que es la transparencia en el proceso de dicho modelo, mejorando y fortaleciendo los criterios de calidad en la administración de las instituciones educativas gestionando a instituciones capacitaciones para fortalecer la educación y lograr una educación de calidad.

Mientras que a nivel de la escuela el modelo de gestión trata de fortalecer y alcanzar la efectividad de los objetivos en el proceso educativo de la enseñanza-aprendizaje de cada uno de los estudiantes y así poder lograr una educación de calidad en cada uno de ellos al momento de adquirir sus conocimientos.

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

### **Objetivos Estratégicos**

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

A nivel municipal esta política implementa un sistema de incentivos en el recurso humano para mejorar la calidad educativa, ya que esta garantiza y viene a fortalecer el desempeño efectivo y a la vez evaluándolo para fines de mejorar la calidad de desempeño y formación, y en lo que es la escuela el recurso humano implementa estrategias en un 75%, para mejorar la calidad educativa en el establecimiento, ya que con el apoyo de las nuevas estrategias que se pueden investigar e implementar hoy en día se llega a obtener el logro de cada uno de los objetivos deseados de una educación de calidad.

**5. Educación bilingüe multicultural e intercultural:** Fortalecimiento de la Educación Bilingüe, Multicultural e Intercultural.

### **Objetivos Estratégicos**

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

A nivel municipal la educación bilingüe multicultural e intercultural se ha fortalecido por medio de programas bilingües multiculturales e interculturales que han venido al municipio por medio de alguna institución, lo cual ha venido a fortalecer en un 50% el aprendizaje en los estudiantes a nivel municipal.

Mientras que la educación bilingüe en la escuela solo se implementa en las áreas como lo es Comunicación y Lenguaje L2. (Q'eqchi', Garífuna), y Comunicación y Lenguaje L3. (Ingles), lo cual es un inicio de la educación Bilingüe en lo que es el nivel primario aprendiendo lo que lo básico, luego se continuará en el nivel de la secundaria donde se fortalecerá a mayor rango con lo que es la enseñanza-aprendizaje de la educación bilingüe multicultural e intercultural logrando una mejor convivencia armónica entre los diferentes pueblos y culturas.

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

### **Objetivos Estratégicos**

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

El aumento de la inversión educativa a nivel municipal ha aumentado en el índice de sostenibilidad garantizando el presupuesto para la población escolar y mejorando el sistema educativo de cada uno de los estudiantes, a nivel escuela se necesita más dotación de material y equipo para fortalecer más la educación y poder darle un libro de texto a cada uno de los estudiantes matriculados en el

centro educativo, ya que no contamos con la cantidad exacta porque ha incrementado el aumento de los estudiantes escritos.

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

### **Objetivos Estratégicos**

- Asegurar que el Sistema Nacional de Educación permita el acceso a la educación integral con equidad y en igualdad de oportunidades.
- Asegurar las condiciones esenciales que garanticen la equidad e igualdad de oportunidades.
- Reducir el fracaso escolar en los grupos más vulnerables.
- Implementar programas educativos que favorezcan la calidad educativa para grupos vulnerables.

A nivel de municipio la equidad ha garantizado una educación de calidad porque integra la igualdad de cada uno, reconociendo su contexto y fortaleciendo las oportunidades de cada estudiante para obtener una mejor educación, y en la escuela se garantiza una educación con equidad y oportunidades para cada niño porque ellos pueden expresarse sin temor a equivocarse y al momento de hacerlo no se le dirá que no está bien sino que se le corregirá el error con sabias palabras para no dañar su autoestima y lograr una estadía en el centro educativo sin que se dé la deserción escolar.

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

## **Objetivos Estratégicos**

1. Fortalecer a las instancias locales para que desarrollen el proceso de descentralización y participación en las decisiones administrativas y técnicas.
2. Promover y fortalecer la participación de diferentes sectores sociales a nivel comunitario, municipal y regional en la educación.
3. Fortalecer programas de investigación y evaluación del Sistema Educativo Nacional. (Tomado de: CNE, 2010, p. 6 y p.7).

El fortalecimiento institucional y descentralización a nivel de municipio participa en garantizar la calidad, cobertura y pertinencia social, fortaleciendo las instancias locales para que desarrollen el proceso de descentralización y participación en las decisiones administrativas y técnicas en el sistema educativo, y en lo que es a nivel de escuela se toman decisiones administrativas para fortalecer y lograr los objetivos propuestos en cada una de las competencias y así poder llegar a obtener un aprendizaje significativo en la educación de cada uno de los estudiantes dentro del establecimiento.

## **1.2 Análisis situacional**

### **1.2.1 Selección del entorno educativo a intervenir**

El entorno educativo en el que se va a trabajar el Proyecto de Mejoramiento Educativo es en el área de Matemáticas, con el grado de Tercero, en el centro educativo de la Escuela Oficial Rural Mixta de la Aldea de Campo Dos Jornada Vespertina.

#### **A. Identificación de Problemas del Entorno Educativo a Intervenir**

- Deserción Escolar.
- Trabajo Infantil.
- Poca Práctica de Valores.

- Poco Hábito de Lectura.
- Migración Temporal.
- Repitencia.
- Acoso Escolar o Bulling.
- Fracaso Escolar
- Inasistencia a Clases.
- Sobriedad.

## 1.2.2 Matriz de Priorización de Problemas.

### A. Matriz de Priorización.

DIAGRAMA 1. MATRIZ DE PRIORIZACIÓN											
PROBLEMAS	CRITERIOS						CRITERIOS				
	A - Magnitud y Gravedad	B - Tendencia	C - Modificable	D - Tiempo	E - Registro	Subtotal 1 (A-E)	F - Interés	G - Competencia	Subtotal 2 (F-G)		
1	Deserción Escolar.	1	0	2	2	2	7	1	0	1	7
2	Sobre Edad.	0	1	2	1	2	6	1	2	3	18
3	Trabajo Infantil.	2	2	2	1	2	9	2	1	3	27
4	Poca Práctica de Valores.	1	2	1	1	2	7	1	1	2	14
5	Poco Hábito de Lectura.	1	1	2	1	2	7	2	1	3	21
6	Migración Temporal.	1	1	1	1	2	6	2	1	3	18
7	Repetencia.	1	2	1	0	2	6	1	1	2	12
8	Acoso Escolar o Bullying.	2	2	1	1	2	8	1	2	3	24
9	Fracaso Escolar.	1	2	1	1	2	7	1	1	2	14
10	Inasistencia a Clases.	1	1	1	1	2	6	2	1	3	18

Fuente: Elaboración Propia, con datos tomados de Identificación de Problemas del Entorno Educativo a Intervenir.

## B. Criterios de Ponderación

<b>DIAGRAMA 2. CRITERIOS DE PONDERACIÓN</b>			
<b>CRITERIO</b>	<b>Escala de Puntuación</b>		
	<b>2 Puntos</b>	<b>1 Punto</b>	<b>0 puntos</b>
A. Frecuencia y/o gravedad del problema.	Muy frecuente o muy grave.	Medianamente frecuente o grave.	Poco frecuente o grave.
B. Tendencia del problema.	En aumento.	Estático.	En descenso.
C. Posibilidades de modificar la situación.	Modificable.	Poco modificable.	Inmodificable.
D. Ubicación temporal de la Solución.	Corto plazo.	Mediano plazo.	Largo Plazo.
E. Posibilidades de registro.	Fácil registro.	Difícil registro	Muy difícil registro.
F. Interés en solucionar el Problema.	Alto.	Poco.	No hay interés.
G. Accesibilidad o ámbito de competencia.	Competencia del estudiante.	El estudiante puede intervenir pero no es de su absoluta competencia.	No es competencia del estudiante.

Fuente: Elaboración Propia, con datos tomados del módulo del análisis estratégico pág. 23

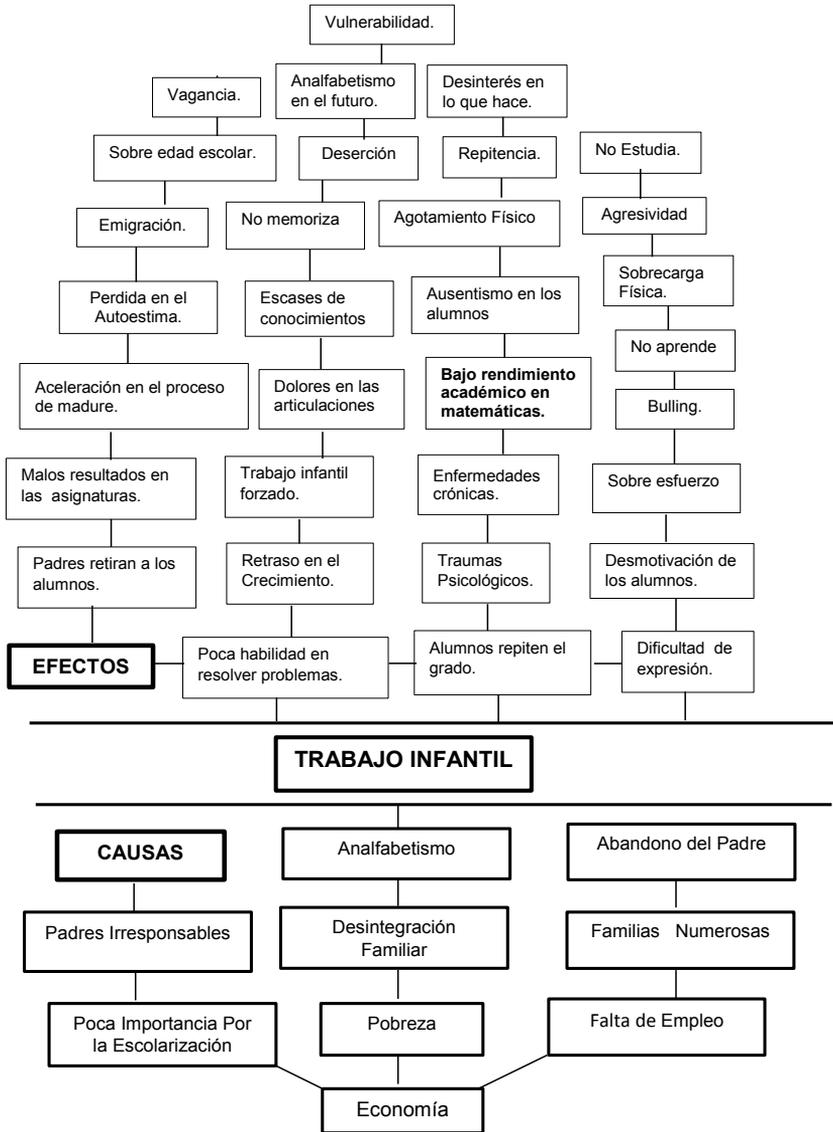
## C. Análisis de problema estratégico

En la EORM., de la Aldea De Campo Dos Jornada Vespertina, Los Amates Izabal, de acuerdo a la observación y diagnóstico institucional realizado se identificó una serie de problemas que aquejan al centro educativo en las diferentes áreas y ciclos del nivel primario de los cuales se prioriza el más importante y urgente por medio de la tabla de contingencia llamada matriz de jerarquización de problemas del que se obtiene el siguiente problema central: El Trabajo Infantil.

El cual obtuvo más calificación, y para su análisis a continuación se realiza un árbol de problemas para poder identificar sus posibles causas y efectos y establecer el grado de interrelaciones de las mismas y con ello seleccionar un problema de la copa del árbol es decir un problema de los efectos el cual se pretenderá resolver como trabajo de graduación.

### 1.2.3 Análisis del problema prioritario (Árbol de problemas)

Diagrama 3. Árbol de Problemas



Fuente: Elaboración Propia, basado en el problema estratégico a intervenir.

## **A. selección del problema efecto a intervenir.**

Después de haber hecho un análisis a través del árbol de problemas donde se identificaron las causas y efectos del trabajo infantil se tomó a bien seleccionar como problema prioritario El Bajo rendimiento académico en matemáticas que está afectando a los alumnos de tercero primaria de la Escuela Oficial Rural Aldea Campo Dos, Mixta Jornada Vespertina, Municipio de Los Amates Departamento de Izabal.

### **1.2.4 Identificación de Demandas, Sociales, Institucionales y Poblacionales**

**Demanda:** El punto de vista de la teoría sociológica, al respecto Anguiano (1999), nos plantea: La forma más simple de enunciar el significado de la demanda, de cualquier demanda, es sin duda concebirla como expresión (súplica, pedido, rogatoria) de una necesidad, de un deseo o apatencia.

**Demandas Educativas:** Formar recursos humanos que respondan a los nuevos requerimientos del proceso productivo y a las formas de organización del trabajo resultantes de la revolución tecnológica.

#### **A. Demandas Sociales:**

- Erradicar la Pobreza.
- Creación de programas para población vulnerable.
- Generar fuentes de empleo.
- Seguridad ciudadana.
- Ampliación de presupuesto nacional
- Seguridad alimentaria.
- Abastecimiento de medicamentos.

#### **B. Demandas Institucionales:**

- Dotar de libros de texto para todas las áreas y niveles.

- Mejora de infraestructura escolar.
- Cumplimiento de los ciento ochenta días de clase.
- Más docentes
- Incrementación a la valija didáctica.
- Creación de plazas para la población estudiantil preprimaria.
- Diplomados para docentes en el idioma del contexto para fortalecer el Bilingüismo.
- Dotar de equipo de cómputo y sistemas de internet para las escuelas.

### **C. Demandas Poblacionales:**

- Menú escolar más agradable.
- Maestros responsables.
- Puntualidad en las Clases.
- Reuniones admirativas fuera de horario de clases.
- Información del rendimiento escolar de los estudiantes.
- Monitoreo en hora de receso.
- Seguridad escolar.
- Permanencia escolar.
- Docentes dinámicos.
- Puntualidad en las clases
- Docentes con dominio de los contenidos declarativos, actitudinales y procedimentales.
- Monitoreo de los estudiantes en el horario de receso
- Horario de receso adecuado (no muy extenso)
- Más tareas
- Más apoyo de los padres de familia en las tareas asignadas a realizar en casa.
- Mejor relación entre docentes y padres de familia
- Menú escolar más de su agrado.
- Docentes dinámicos.

### 1.2.5 Identificación de actores involucrados en el entorno a intervenir.

Según la RAE, actor, a Del lat. Actor, -ris.

1. m. y f. Participante en una acción o suceso. U.t.c. adj.

**Actor:** Un actor social es un sujeto colectivo estructurado a partir de una conciencia de identidad propia, portador de valores, poseedor de un cierto número de recursos que le permiten actuar en el seno de una sociedad con vistas a defender los intereses de los miembros que lo componen y/o de los individuos que representa, para dar respuesta a las necesidades identificadas como prioritarias.

**Actores sociales:** Para Tourraine (1984), el actor social es el hombre o mujer que intenta realizar objetivos personales o colectivos porque está dentro de un entorno del cual es parte y por ello tiene muchas similitudes haciendo suyas la cultura y reglas de funcionamiento institucional, aunque solo sea parcialmente. Valencia, Torres, Ospina, Arguello y Guamán (2004).

#### **Actores directos**

- Alumnos
- Docentes
- Gobierno Escolar
- Director
- Padres de Familia

#### **Actores indirectos**

- Consejo Comunitario de Desarrollo. (COCODE).
- Autoridades Municipales.

#### **Actores potenciales**

- Club Rotario de la Ermita
- Proyecto Aprender Juntos de GIZ Cooperación Alemana.

### A. Tabla de contingencia de los actores.

TABLA 9. CONTINGENCIA O DIAGRAMA DE RELACIONES							
Actores	Intereses	Fortalezas	Debilidades	Oportunidades y amenazas	Relaciones.	Impactos	Necesidades de participación.
Alumnos.	Económico	Desarrollo personal.	Bajo rendimiento.	Genera recursos económicos Financiamiento.	Apoyo entre compañeros alumnos	Bajo nivel académico.	Mejorar el rendimiento académico.
Docentes.	Mejorar el rendimiento académico de los alumnos.	Apoyar a los niños para que logren un aprendizaje constructivo.	No poder desarrollar la actividad diaria según la planificación.	Poco apoyo entre compañeros.	El compañerismo entre compañeros docentes es poco.	Aprendizaje constructivista.	Implementar nuevas estrategias y mejorar el índice que se está dando en el centro educativo
Gobierno Escolar	Velar por el orden del establecimiento.	Ser un gobierno organizado.	Poco interés a sus acciones de parte de los demás compañeros.	Poder apoyar en las decisiones del establecimiento.	Mantener buena relación con sus demás compañeros.	Lograr un buen desarrollo en las actividades estudiantiles.	Tener charlas como apoyo para mejorar su participación en el gobierno escolar.
Director	Platicar con los padres de familia para mejorar el rendimiento académico.	Mejorar la puntualidad de los Estudiantes. Disminuir la Repitencia.	No poder combatir la problemática que se está dando.	Habrà más Repitencia deserción y sobre edad escolar.	Apoyar a los niños y hacerles ver que la educación esta primero.	Velar por el centro educativo para que no haya más deserción.	Concientizar a los niños sobre la educación y así poder obtener un alto índice de aprendizaje educativo
Padres de	Económico.	Bienestar familiar.	Ser personas de bajos recursos	Perjudicar el rendimiento académico de sus	Salen a trabajar juntos a la huletera.	Poco apoyo en la enseñanza y	Ser responsables para que sus hijos

Familia.			s.	hijos.		aprendizaje de los niños.	mejoren el rendimiento académico.
COCODE	Apoyar a la educación.	Trabajar por el bienestar de la educación	No poder ejecutar los proyectos propuestos.	Contar con el apoyo necesario para poder realizar actividades de bienestar educativo.	Mantener buena comunicación con los docentes	Apoyo para las autoridades educativas para tener buena educación	Trabajar por el bienestar común.
Autoridades Municipales	Mejorar la calidad de vida de los habitantes y apoyar a la educación.	Aumentar la calidad de la educación en la comunidad.	No poder combatir el desinterés de la educación.	Presupuesto para la educación y el recurso humano.	Buena comunicación entre docentes padres de familia y autoridades municipales.	Buena calidad educativa en el centro educativo.	Acercamiento y buena relación con COCODE para priorizar el presupuesto.
Club Rotario de la Ermita	Colaborar con la educación. Apoyo con proyectos educativos.	Institución que vela y apoya el bienestar de la educación en los centros educativos.	Trabaja con mucho esmero y no saber aprovechar lo impartido por la institución.	Mayor gestión y apoyo a la educación.	Mantener una buena comunicación para poder gestionar proyectos que ayuden a la educación.	Tener proyectos que beneficien a la educación.	Comunicación constante con las autoridades educativas.
Proyecto GIZ	Capacitar a los docentes.	Apoyar en las diferentes gestiones para beneficio de la educación.	Poco empeño en realizar actividades aprendidas.	Apoyo Internacional. No Poder gestionar proyectos educativos	Realizar un círculo entre docentes y personal administrativo para compartir ideas.	Ser capacitados y poner en práctica lo que se aprendió.	Reuniones comunitarias y apoyo de la comunidad educativa

Fuente: Elaboración Propia, basado en los actores involucrados.

## B. Influencia de los actores

TABLA 10. INFLUENCIA DE LOS ACTORES		
	Baja influencia	Alta influencia
<b>Bajo interés</b>	a) Club Rotario de la Ermita o Proyecto Aprender Juntos de GIZ Cooperación Alemana o Autoridades Municipales <b>Información</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Consejo Comunitario (COCODE).</li> </ul> <b>Dialogo-información</b>
<b>Alto interés</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Alumnos</li> <li>Padres de Familia</li> <li>Gobierno Escolar</li> </ul> <b>Dialogo-Empoderamiento</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Docentes               <ul style="list-style-type: none"> <li>Director</li> </ul> </li> </ul> <b>Empoderamiento-Delegación</b>

Fuente: Elaboración Propia, basado en los actores involucrados.

## C. Tabla de criterios o atributos para selección de actores.

ACTORES	TABLA 11. CRITERIOS O ATRIBUTOS PARA LA SELECCIÓN DE LOS ACTORES											
	C1. Trabaja en el entorno educativo.		C2. Tiene poder crítico.		C3. Es un posible apoyo en amenaza.		C4. Tiene capacidad de conseguir financiamiento.		C5. Es propietario de un posible sitio de tratamiento.		C6. Es un posible usuario de los productos finales de tratamiento.	
DIRECTOS	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
Alumnos	X		X			X	X			X		X
Docentes	X		X			X	X			X		X
Gobierno Escolar	X		X			X	X			X		X
Director	X		X			X	X			X	X	
Padres de Familia	X		X			X	X			X	X	
<b>INDIRECTOS</b>												
COCODE		X		X		X	X					X
Autoridades Municipales		X		X		X	X			X		X
<b>POTENCIALES</b>												
Club Rotario		X		X		X	X			X		X
Proyecto GIZ		X		X		X	X			X		X

Fuente: Elaboración Propia, basado en los actores involucrados.

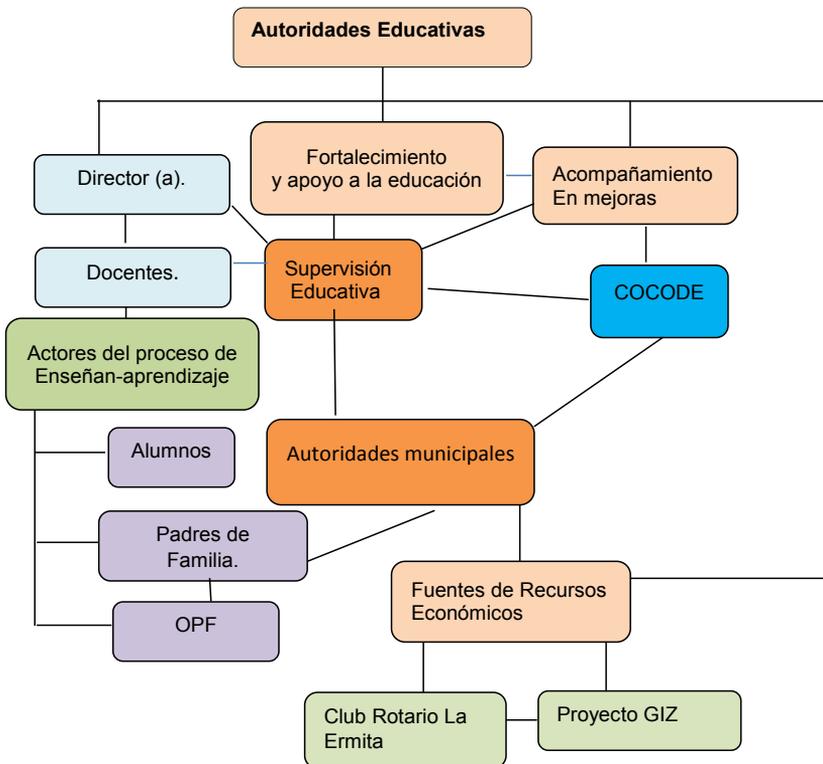
### D. Características típicas de los principales actores.

<b>TABLA 12. CARACTERÍSTICAS TÍPICAS DE LOS PRINCIPALES ACTORES Y LAS ACCIONES CORRESPONDIENTES.</b>			
<b>Tipo de actor</b>	<b>Intereses principales</b>	<b>Oportunidades</b>	<b>Necesidades de integración y actores requeridos.</b>
Alumnos	Adquirir nuevos conocimientos. Cumplir con las competencias del CNB.	Realización de tareas y mejor comunicación y apoyo de los padres de familia.	Asistir a Clases a diario. Realizar trabajos con sus compañeros.
Docentes	Realizar técnicas de enseñanza-aprendizaje. Mejorar la calidad de la educación.	Hay una mejor comunicación con los padres de familia y los docentes.	Mejor comunicación Con los padres de familia. Capacitaciones a los docentes.
Gobierno Escolar	Apoyar en cualquier actividad. Realizar monitores de limpieza.	Colaboración de instituciones. Ambiente limpio.	Los docentes apoyan mutuamente. Trabajo en equipo.
Director	Velar por el bienestar. Minimizar las problemáticas educativas.	Buena relación con el personal educativo y administración.	Hacer gestiones a instituciones gubernamentales. Capacitaciones a los docentes.
Padres de Familia	Apoyar la educación de sus hijos. Velar por la calidad educativa.	Padres que apoyan a sus hijos en las tareas escolares.	Buena convivencia familiar.
COCODE	Velar por el bienestar de los estudiantes. Apoyar la educación.	Apoyo de las autoridades comunales o municipales	Buena comunicación con la comunidad educativa. Organización.
Autoridades Municipales	Apoyar con proyectos que favorezcan a la educación. Apoyar la calidad de vida de la comunidad.	Apoyar con recursos, humano y económico.	Priorización por medio de los miembros del COCODE.
Club Rotario	Apoyar la educación con proyectos educativos e incentivarlos con charlas con educativas del contexto.	Apoyo Institucional.	Ejecutar proyectos educativos. Buena comunicación con las autoridades educativas y los miembros de la comunidad.
Proyecto GIZ	Capacitaciones a los docentes para mejorar la calidad educativa.	Apoyo en ejecuciones de proyectos educativos.	Reuniones con los padres de familia.

Fuente: Elaboración propia, basada en los actores involucrados

### E. Diagrama de Relación de los actores involucrados

Diagrama 4 Relación de los actores



Fuente: Elaboración Propia, basado en los actores involucrados.

### 1.3 Análisis estratégico

#### 1.3.1 Matriz DAFO del problema prioritario.

<b>TABLA 13. MATRIZ DAFO BAJO RENDIMIENTO ACADÉMICO EN EL ÁREA DE MATEMÁTICAS.</b>	
<b>DEBILIDADES</b>	<b>AMENAZAS</b>
<p><b>D.1</b> Desinterés en los alumnos por aprender matemáticas.</p> <p><b>D.2</b> Docentes desactualizados.</p> <p><b>D.3</b> Ausentismo Escolar.</p> <p><b>D.4</b> Alumnos con autoestima baja.</p> <p><b>D.5</b> Alumnos con miedo de resolver operaciones básicas.</p> <p><b>D.6</b> Alumnos con dificultad para argumentar las dudas sobre algún tema matemático.</p> <p><b>D.7</b> Alumnos con agotamiento Físico.</p> <p><b>D.8</b> Alumnos con Retraso Escolar.</p> <p><b>D.9</b> Alumnos que presenta Madurez Acelerada</p> <p><b>D.10</b> Repitencia Escolar en el ciclo 1.</p> <p><b>D.11</b> Retraso en el desarrollo y crecimiento.</p> <p><b>D.12</b> No conocer las nuevas metodologías.</p> <p><b>D.13</b> Dificultad por Aprender conceptos matemáticos.</p>	<p><b>A.1</b> Desintegración Familiar.</p> <p><b>A.2</b> Familia Numerosas.</p> <p><b>A.3</b> Inasistencia de algunos niños y niñas porque sus padres se los llevan a trabajar.</p> <p><b>A.4</b> Poco Interés en padres de familia.</p> <p><b>A.5</b> Uso excesivo de tiempo para jugar con otros niños.</p> <p><b>A.6</b> Escasos Recursos en los padres de familia</p> <p><b>A.7</b> Irresponsabilidad de padres.</p> <p><b>A.8</b> Padres Analfabetas.</p> <p><b>A.9</b> Padres de familia que no apoyan a sus hijos hacer las tareas diarias.</p> <p><b>A.10</b> Uso excesivo e inadecuado de la tecnología.</p> <p><b>A.11</b> Consumo de Drogas.</p> <p><b>A.12</b> Migraciones Temporales de algunos niños y niñas.</p>
<b>FORTALEZAS</b>	<b>OPORTUNIDADES</b>
<p><b>F.1</b> Docentes que motivan la clase.</p> <p><b>F.2</b> Clima de Clase agradable.</p> <p><b>F.3</b> Docentes creativos e innovadores.</p> <p><b>F.4</b> Rincones de Aprendizaje</p> <p><b>F.5</b> Aplicación de rutas de aprendizaje.</p> <p><b>F.6</b> Salones de clase adecuados.</p> <p><b>F.7</b> Accesibilidad al centro educativo.</p> <p><b>F.8</b> Mejoramiento de la comunicación entre docentes y padres.</p> <p><b>F.9</b> Sensibilización del director en el</p>	<p><b>O.1</b> Apoyo de los padres de familia</p> <p><b>O.2</b> Herramientas tecnológicas de aprendizaje.</p> <p><b>O.3</b> Plataformas Educativas</p> <p><b>O.4</b> Desarrollo Tecnológico</p> <p><b>O.5</b> Implementación del programa Contemos Juntos.</p> <p><b>O.6</b> Libros de Apoyo de parte del Gobierno.</p> <p><b>O.7</b> Capacitaciones constantes por parte del Ministerio de Educación.</p>

<p>involucramiento en la importancia de la educación.</p> <p><b>F.10</b> Escuela Gradada.</p> <p><b>F.11</b> Alumnos Interesados por aprender.</p> <p><b>F.12</b> Buena comunicación entre docentes y alumnos.</p> <p><b>F.13</b> Participación del estudiante.</p> <p><b>F.14</b> Alumnos que desarrollan su pensamiento crítico.</p>	
--	--

Fuente: Elaboración Propia, basado en el entorno educativo y el problema prioritario.

### 1.3.2 Técnica MINI-MAX

TABLA 14. VINCULACIÓN DE FORTALEZAS – OPORTUNIDADES
<p><b>F.5</b> Aplicación de rutas de aprendizaje.</p> <p><b>O.2</b> Herramientas tecnológicas de aprendizaje.</p>
<p><b>F.3</b> Docentes creativos e innovadores.</p> <p><b>O.7</b> Capacitaciones constantes por parte del Ministerio de Educación.</p>
<p><b>F.8</b> Mejoramiento de la comunicación entre docentes y padres.</p> <p><b>O.1</b> Apoyo de los padres de familia</p>
<p><b>F.1</b> Docentes que motivan la clase.</p> <p><b>O.3</b> Plataformas Educativas.</p>
<p><b>F.14</b> Alumnos que desarrollan su pensamiento crítico.</p> <p><b>O.4</b> <b>Desarrollo</b> Tecnológico.</p>
<p><b>F.11</b> Alumnos Interesados por aprender.</p> <p><b>O.5</b> Implementación del programa Contemos Juntos.</p>

Fuente: Elaboración Propia, basado en el DAFO.

TABLA 15. VINCULACIÓN DE DEBILIDADES – OPORTUNIDADES
<p><b>D.1</b> Desinterés en los alumnos por aprender matemáticas.</p> <p><b>O.1</b> Apoyo de los padres de familia</p>
<p><b>D.2</b> Docentes desactualizados.</p> <p><b>O.7</b> Capacitaciones constantes por parte del Ministerio de Educación.</p>

<b>D.5</b> Alumnos con miedo de resolver operaciones básicas.
<b>O.5</b> Implementación del programa Contemos Juntos.
<b>D.6</b> Alumnos con dificultad para argumentar las dudas sobre algún tema matemático.
<b>O.2</b> Herramientas tecnológicas de aprendizaje.
<b>D.12</b> No conocer las nuevas metodologías.
<b>O.4</b> Desarrollo Tecnológico

Fuente: Elaboración Propia, basado en el DAFO.

**TABLA 16. VINCULACIÓN DE FORTALEZAS - AMENAZAS**

<b>F.10</b> Escuela Gradada
<b>A.4</b> Poco Interés en padres de familia.
<b>F.1</b> Docentes que motivan la clase.
<b>A.7</b> Irresponsabilidad de padres.
<b>F. 5</b> Aplicación de rutas de aprendizaje.
<b>A. 5</b> Uso excesivo de tiempo para jugar con otros niños.
<b>F.12</b> Buena comunicación entre docentes y alumnos.
<b>A.10</b> Uso excesivo e inadecuado de la tecnología.
<b>F.13</b> Participación del estudiante.
<b>A.11</b> Consumo de Drogas.

Fuente: Elaboración Propia, basado en el DAFO.

**TABLA 17. VINCULACIÓN DE DEBILIDADES – AMENAZAS**

<b>D.1</b> Desinterés en los alumnos por aprender matemáticas.
<b>A.7</b> Irresponsabilidad de padres.
<b>D.8</b> Alumnos con Retraso Escolar.
<b>A.4</b> Poco interés en padres de familia.
<b>D.3</b> Ausentismo Escolar.
<b>A.4</b> Poco interés en padres de familia.
<b>D.10</b> Repitencia escolar en el ciclo 1.
<b>A.7</b> Irresponsabilidad de padres de familia.
<b>D.5</b> Alumnos con miedo de resolver operaciones básicas.
<b>A.9</b> Padres de familia que no apoyan a sus hijos hacer las tareas diarias.

Fuente: Elaboración Propia, basado en el DAFO.

### **1.3.3 Vinculaciones estratégicas.**

#### **Fortalezas y oportunidades.**

- Si se aprovecha la fortaleza de las rutas de aprendizaje se contemplan las herramientas tecnológicas de aprendizaje, lo cual permite que los estudiantes tengan más participación y concentración al momento de adquirir los nuevos conocimientos, tomando en cuenta que con esta fortaleza que se tiene se va a maximizar la oportunidad que hay de tener herramientas tecnológicas de aprendizaje.
- Aprovechando la fortaleza que en la escuela se cuenta con docentes creativos e innovadores se tiene la oportunidad de maximizar las capacitaciones constantes por el MINEDUC a todos los docentes.
- Aprovechando la fortaleza que en el centro educativo cuenta con el mejoramiento de la comunicación entre docentes y padres de familia se puede maximizar la oportunidad del apoyo que dan los padres de familia en todo el proceso educativo.
- Aprovechando la fortaleza que se encuentra con docentes que motivan la clase a través de ella logramos maximizar la oportunidad de las plataformas educativas y obtener una educación de calidad.
- Aprovechando la fortaleza que en la escuela se cuenta con estudiantes que desarrollan su pensamiento crítico podemos maximizar la oportunidad de gozar con desarrollo tecnológico y obtener beneficios.
- Aprovechando la fortaleza que se cuenta con alumnos interesados por aprender se puede maximizar la implementación del programa contemos juntos que proporciona habilidad y destrezas.

**Debilidades y oportunidades**

- Aprovechando la oportunidad del apoyo de los padres de familia disminuye el desinterés de los alumnos por aprender matemáticas y los beneficios que se pueden obtener.
- Aprovechando la oportunidad de tener capacitaciones por parte del Ministerio de Educación, esto permitirá que minimicen los docentes desactualizados.
- Aprovechando la oportunidad de implementación del programa contemos juntos en la institución, ayudara a desaparecer la debilidad del miedo que tienen los alumnos de resolver operaciones básicas.
- Aprovechar la oportunidad de herramientas tecnológicas de aprendizaje esto ayuda a minimizar en los alumnos la dificultad para argumentar las dudas sobre algún tema matemático.
- Aprovechar la oportunidad del desarrollo tecnológico que hay en la actualidad y sus beneficios se disminuirá la debilidad que tienen algunos docentes y alumnos de no conocer las nuevas metodologías.

**Fortalezas y amenazas.**

- a) Tomando en cuenta la fortaleza que se cuenta con escuela gradada ayuda a los estudiantes a tener un aprendizaje significativo y así se logra minimizar el poco interés en padres de familia.
- b) Tomando en cuenta que la fortaleza en la escuela es docentes que motivan la clase, donde el estudiante participa activamente así se lograra minimizar la irresponsabilidad de padres de familia.

- c) Tomando en cuenta que la fortaleza es la aplicación de rutas de aprendizaje que ayudan a motivar a los estudiantes para lograr un buen aprendizaje minimizamos el uso excesivo de tiempo para jugar con otros niños.
- d) Tomando en cuenta que en la escuela se tiene la fortaleza de la buena comunicación entre docentes y alumnos esto ayuda a tener un buen proceso de enseñanza y aprendizaje minimizando el uso excesivo e inadecuado de la tecnología que afecta a los alumnos en el establecimiento.
- e) Aprovechando la fortaleza que se tiene en el centro educativo de una buena participación y cooperación del estudiante, se puede minimizar el consumo de drogas que es una problemática que afecta demasiado al estudiante.

#### **Debilidades y amenazas.**

- a) Si se logra combatir la debilidad de desinterés en los alumnos por aprender matemáticas podemos minimizar la irresponsabilidad de los padres de familia.
- b) Si se combate la debilidad de alumnos con retraso escolar, se minimizará el poco interés de los padres de familia por apoyar el aprendizaje de los hijos.
- c) Si se lograra combatir la debilidad del ausentismo en la escuela por medio del clima agradable de clase, se minimizará el poco interés en los padres de familia.
- d) Si se disminuye la debilidad de repitencia escolar en el ciclo 1 buscando estrategias innovadoras que motiven a los estudiantes, se minimizará la irresponsabilidad de los padres de familia para apoyar a sus hijos.
- e) Si logramos disminuir la debilidad de alumnos con miedo de resolver operaciones básicas utilizando estrategias y juegos, se minimizará la

amenaza de los padres de familia que no apoyan a sus hijos hacer las tareas diarias.

#### **1.3.4 Líneas de acción estratégicas.**

**Línea 1.** Promover con las autoridades del centro educativo retos matemáticos para mejorar el rendimiento académico en la clase de matemática.

**Línea 2** Promover capacitaciones para los docentes del centro educativo, sobre la utilización de las herramientas tecnológicas de aprendizaje en la clase de matemáticas.

**Línea 3** Promover la enseñanza de la matemática en el Ciclo I de primaria, a través de la implementación de la pedagogía lúdica en el proceso de enseñanza aprendizaje.

**Línea 4** Gestionar con instituciones y empresas privadas la dotación de materiales didácticos que refuercen y faciliten el proceso enseñanza aprendizaje.

**Línea 5** Generar conocimientos matemáticos en la comunidad educativa, como recurso humano para la enseñanza y fortalecimiento de la matemática.

#### **1.3.5 Posibles proyectos.**

**Línea 1.** Promover con las autoridades del centro educativo retos matemáticos para mejorar el rendimiento académico en la clase de matemática.

1. Construcción de capacidades en la implementación de material didáctico que ayude al niño a resolver problemas en matemáticas.
2. Promover con las autoridades del centro educativo concursos matemáticos para mejorar el desenvolvimiento en el aprendizaje matemático.

3. Implementación de recursos auditivos para la enseñanza de problemas matemáticos a estudiantes del primer ciclo del nivel primario.
4. Elaboración de un manual de retos matemáticos para mejorar las habilidades matemáticas.
5. Guía de capacitación de docentes sobre estrategias matemáticas para mejorar el aprendizaje matemático en el ciclo I de primaria.

**Línea 2.** Promover capacitaciones para los docentes del centro educativo, sobre la utilización de las herramientas tecnológicas de aprendizaje en la clase de matemáticas.

- Implementar estrategias tecnológicas innovadoras, para facilitar la resolución de operaciones básicas en matemáticas, en el primer ciclo del nivel primario.
- Manual de herramientas tecnológicas que despierten el interés por la matemática en los estudiantes.
- Empoderamiento de padres de familia en el uso de la tecnología, como medio de enseñanza para sus hijos.
- Fortalecimiento del aprendizaje de la matemática en el hogar, a través de una guía de herramientas tecnológicas para padres de familia.
- Capacitación a docentes y padres de familia, sobre la implementación de aplicaciones de matemáticas en los dispositivos móviles, para despertar el interés por la matemática mientras usan los móviles en casa.

**Línea 3.** Promover la enseñanza de la matemática en el Ciclo I de primaria, a través de la implementación de la pedagogía lúdica en el proceso de enseñanza aprendizaje.

1. Implementación de una guía de estrategias pedagógicas lúdicas para la enseñanza de las tablas de multiplicar en el grado de tercero primaria.
2. Guía de capacitación sobre la elaboración e implementación de materiales didácticos, concretos y semiconcretos para la enseñanza de la Matemática.
3. Guía de juegos matemáticos para activar los procesos mentales y aprendizaje significativos que potencialicen el pensamiento lógico matemático, en los niños y niñas del ciclo I del nivel primario.
4. Creación de patios de juegos matemáticos que motiven a los estudiantes a aprender mientras se divierten.
5. Organización de ferias didácticas matemáticas que despierten el razonamiento lógico de los estudiantes.

**Línea 4.** Gestionar con instituciones y empresas privadas la dotación de materiales didácticos que refuercen y faciliten el proceso enseñanza aprendizaje.

1. Construcción de capacidades para realizar juegos de memoria que faciliten la enseñanza y aprendizaje de matemáticas.
2. Implementación de juegos de loterías matemáticas para aprender a realizar con facilidad las operaciones básicas.

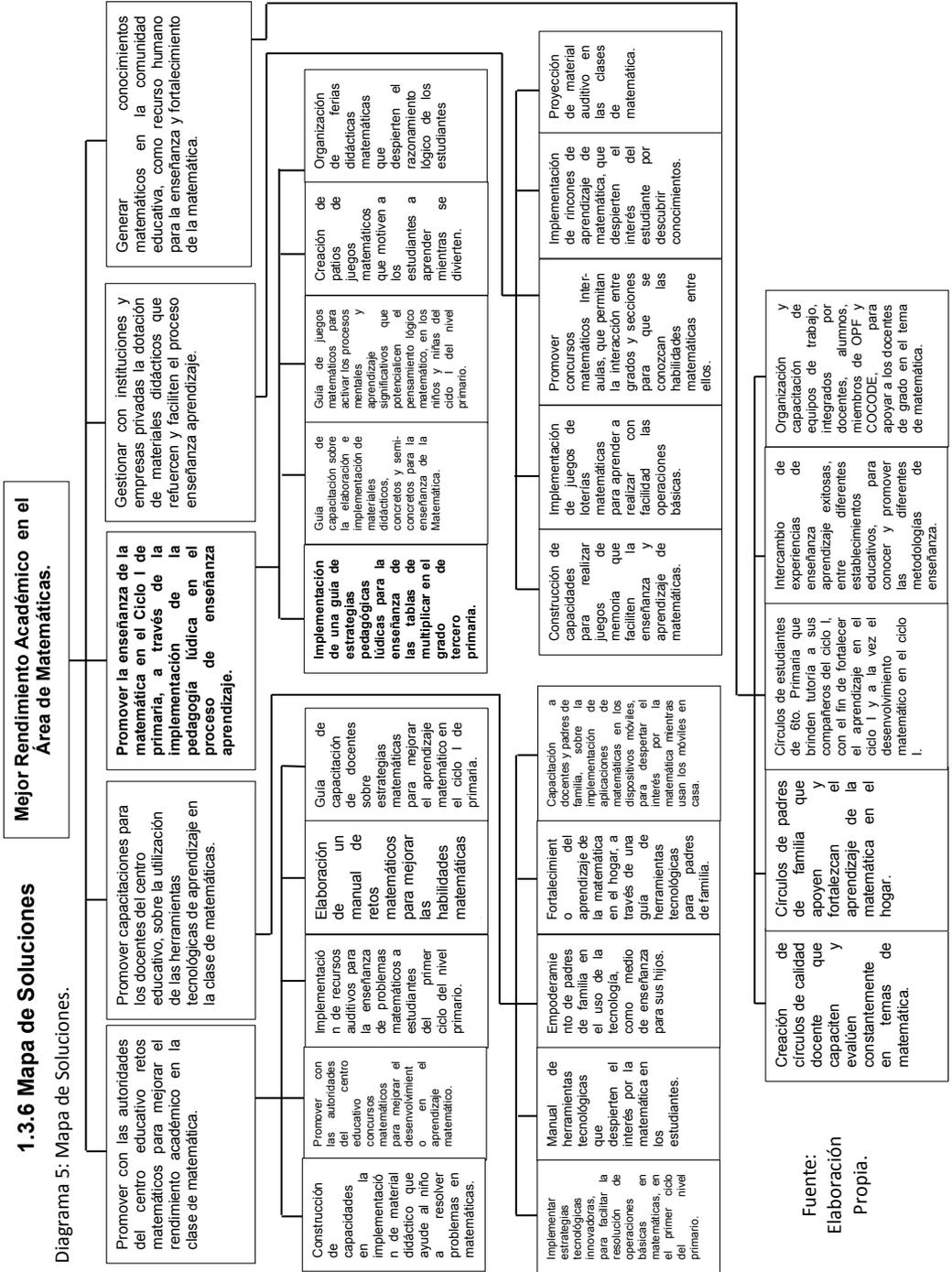
3. Promover concursos matemáticos Inter-aulas, que permitan la interacción entre grados y secciones para que se conozcan las habilidades matemáticas entre ellos.
4. Implementación de rincones de aprendizaje de matemática, que despierten el interés del estudiante por descubrir conocimientos.
5. Proyección de material auditivo en las clases de matemática.

**Línea 5.** Generar conocimientos matemáticos en la comunidad educativa, como recurso humano para la enseñanza y fortalecimiento de la matemática.

1. Creación de círculos de calidad docente que capaciten y evalúen constantemente en temas de matemática.
2. Círculos de padres de familia que apoyen y fortalezcan el aprendizaje de la matemática en el hogar.
3. Círculos de estudiantes de 6to. Primaria que brinden tutoría a sus compañeros del ciclo I, con el fin de fortalecer el aprendizaje en el ciclo I y a la vez el desenvolvimiento matemático en el ciclo II.
4. Intercambio de experiencias de enseñanza aprendizaje exitosas, entre diferentes establecimientos educativos, para conocer y promover las diferentes metodologías de enseñanza.
5. Organización y capacitación de equipos de trabajo, integrados por docentes, alumnos, miembros de OPF y COCODE, para apoyar a los docentes de grado en el tema de matemática.

### 1.3.6 Mapa de Soluciones

Diagrama 5: Mapa de Soluciones.



## **A. Selección del Proyecto a Diseñar.**

Proyecto en base a la línea de Acción Número 3: Promover la enseñanza de la matemática en el Ciclo I de primaria, a través de la implementación de la pedagogía lúdica en el proceso de enseñanza aprendizaje. De lo cual se tomó a bien trabajar la primera posible propuesta: Implementación de una guía de estrategias pedagógicas lúdicas para la enseñanza de las tablas de multiplicar en el grado de tercero primaria.

### **1.4 Diseño del proyecto**

#### **1.4.1 Título del Proyecto**

Guía de estrategias lúdicas para enseñar las tablas de multiplicar.

#### **1.4.2 Descripción del Proyecto de Mejoramiento Educativo**

El proyecto se realizará en la Escuela Oficial Rural Mixta, Jornada Vespertina de la Aldea Campo Dos, Municipio de Los Amates, Departamento de Izabal, será aplicado en los niños de tercero primaria.

En base a los indicadores educativos del establecimiento se ve un índice de Repitencia en los primeros años de escolaridad de los estudiantes, los cuales se deben a un bajo nivel de rendimiento académico en los estudiantes lo cual en un incide que afecta su nivel académico de aprendizaje por no aprenderse las tablas de multiplicar y no aprender a realizar las operaciones básicas, porque solamente van memorizando por un rato y no para toda la vida, es importante que los niños desde su primer año escolar tengan la iniciativa por aprender e ir mejorando su rendimiento académico durante el proceso de aprender.

También es importante que en los centros educativos se pueda tener acceso a diversos tipos de herramientas para poder facilitar el aprendizaje en los niños, ya que en muchas escuelas se necesita de diversas clases de material didáctico para tenerlos como apoyo a la hora de enseñar las operaciones básicas dentro y fuera del salón de clases.

En este caso se realizara una guía de estrategias lúdicas para facilitar el aprendizaje de las tablas de multiplicar en los estudiantes del grado de tercero primaria, para que puedan adquirir nuevos conocimientos y mejor facilidad de aprender las matemáticas sin que sean aburridas las clases y que haya más participación en cada uno de los estudiantes al momento de recibir sus clases diarias.

Es de mucha importancia y utilidad poder contar con una guía en el centro educativo, para poder facilitar el aprendizaje de los estudiantes ya que anteriormente aprender las tablas ha sido algo tedioso para los estudiantes por los docentes han enseñado las tablas a pura regla y todo eso ha llevado a los estudiantes a un bajo rendimiento académico y surgido mucho la repitencia en algunos establecimientos educativos, ahora en día hay muchas formas de enseñar y facilitar el aprendizaje de las tablas en los niños logrando obtener un mejor resultados positivos al momento de adquirir y evaluar los conocimientos.

En los centros educativos se necesita ir innovando para que los niños puedan ir aprendiendo de mejor manera los conocimientos impartidos en clase, es por ello que la línea de acción estratégica que se utilizara como la prioritaria, es Promover la enseñanza de la matemática en el Ciclo I de primaria, a través de la implementación de la pedagogía lúdica en el proceso de enseñanza aprendizaje, en los estudiantes de tercer grado primaria involucrando a los padres de familia y a la comunidad a través de una Guía con Estrategias Lúdicas para la enseñanza de las tablas de multiplicar.

Tomando en cuenta que la educación es el índice más importante para todos a nivel nacional, no olvidando que la educación viene desde el seno familiar y es allí donde se forman los valores porque es la primera escuela donde el niño empieza a formarse y a conocer lo que nos rodea en nuestro contexto y empiezan a absorber todo lo que ven o escuchan y es allí donde empiezan a desarrollar sus propias habilidades y destrezas has lograr su propio aprendizaje.

Como docentes debemos ser un ejemplo e inculcarles a los niños el interés por aprender jugando, cantando e interactuando para poder ir ayudándoles a desarrollar sus habilidades y destrezas, así logramos ir mejorando su aprendizaje al momento de enseñarles los contenidos para que aprendan con facilidad, como docentes debemos innovar para facilitar el aprendizaje de los niños.

También debemos ir incluyendo a los padres de familia quienes son los más interesados en que sus hijos aprendan con mejor facilidad y así poder llegar a obtener un aprendizaje significativo, los padres de familia pueden apoyarles desde su hogar y así juntos podrán ir desarrollando sus habilidades y destrezas al momento de realizar cualquier actividad que se les venga en el trayecto del camino para poder llegar a tener un buen aprendizaje significativo el cual los ayudara a poderse desenvolver con mejor facilidad.

Tomando en cuenta el bajo rendimiento académico que hay en el centro educativo que se pretende llegar minimizarlo con la Guía de estrategias Lúdicas para la Enseñanza de las Tablas de Multiplicar en el grado de tercero primaria, fortaleciendo las habilidades y destrezas de cada uno los estudiantes y logrando Mejorar el Rendimiento Académico en el Área de Matemáticas.

Es allí donde ellos llegan a tener mejor oportunidad de aprender con más facilidad las matemáticas al momento de recibir los contenidos y ya no podrán

poner más pretextos de que no pueden, no se les queda o de que no entienden los conceptos al momento de recibir los contenidos en clases.

Con la guía de estrategias lúdicas para la enseñanza de las tablas de multiplicar, se pretende involucrar a los diferentes actores que intervienen en el proceso educativo de los estudiantes del grado de tercero primaria, siendo ellos (actores directos) niños, docentes, padres de familia, (actores indirectos) supervisor educativo, COCODE y miembros de la comunidad, todos ellos formaran parte en este proceso para poder desarrollar las diferentes actividades lúdicas con éxito y a la vez lograr despertar el interés en cada uno de ellos por aprender con más facilidad y obtener un mejor rendimiento académico en estudiantes de tercero primaria.

Todo este proceso se realizara a través de diferentes clases de actividades lúdicas donde se pueda demostrar a todos los actores involucrados la importancia que tiene poder facilitar el aprendizaje de los estudiantes a través de nuevas estrategias lúdicas y así poder lograr en los estudiantes una mejor enseñanza-aprendizaje en el rendimiento escolar de cada uno de los estudiantes, porque es allí donde ellos mismos se darán cuenta y comprenderán el motivo del porque se realizara esta guía, la cual tiene como objetivo primordial poder lograr un mejor rendimiento académico en cada uno de los estudiantes del grado de tercero primaria.

### **1.4.3 Concepto del Proyecto de Mejoramiento Educativo**

Implementación de estrategias lúdicas para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje de las tablas de multiplicar.

#### **1.4.4 Objetivos**

##### **A. General:**

Mejorar el rendimiento académico del estudiante a través de la implementación de una guía de estrategias lúdicas para la enseñanza de las tablas de multiplicar en el grado de tercero primaria.

### **B. Específicos:**

1. Fomentar el aprendizaje de las tablas en los estudiantes a través de materiales lúdicos.
2. Diseñar estrategias que permitan determinar las dificultades que se presentan para el aprendizaje significativo de las tablas de multiplicar de los estudiantes de tercer grado.
3. Implementar estrategias lúdicas que permitan cambiar el paradigma de los estudiantes de tercer grado, sobre las tablas de multiplicar y hacerles ver la facilidad y la aplicabilidad de ésta en la vida cotidiana.
4. Evaluar y reflexionar los resultados obtenidos a través de las estrategias aplicadas.
5. Diseñar actividades lúdicas para el aprendizaje de las tablas de multiplicar utilizando el juego como un elemento motivador.

#### **1.4.5 Justificación**

La justificación de este Proyecto de Mejoramiento Educativo tiene como fin la necesidad de probar nuevas estrategias lúdicas para la enseñanza de las tablas de multiplicar en las aulas de tercero primaria y que estas resulten más efectivas y motivadoras para cada uno de los y las estudiantes de la Escuela Oficial Rural Mixta de Aldea Campo II Jornada Vespertina, el cual incide en el bajo rendimiento educativo de los niños y esto lleva a un fracaso escolar en el rendimiento académico del estudiantes según indican los indicadores educativos del establecimiento.

Con una guía de estrategias lúdicas se podrá lograr un mejor rendimiento en los estudiantes y también se podrá a dar a conocer a los compañeros docentes, padres de familia, Supervisor Educativo, COCODE y demás miembros de la comunidad educativa la importancia que tiene buscar nuevas estrategias para apoyar la enseñanza-aprendizaje de todos los que participen y formen parte de todas las actividades a realizar, los compañeros docentes conocerán las nueva estrategias lúdicas lo cual los llevará a poder ponerlas en práctica durante su desempeño docente, los padres de familia deberán apoyar a sus hijos desde su casa realizando cualquier actividad a realizar.

La línea de acción estratégica que se utilizó como la prioritaria, es Promover la enseñanza de la matemática en el Ciclo I de primaria, a través de la implementación de la pedagogía lúdica en el proceso de enseñanza aprendizaje, en los estudiantes de tercer grado primaria involucrando a los padres de familia a través de una Guía con Estrategias Lúdicas para la enseñanza de las tablas de multiplicar, tomando en cuenta que la educación es lo más importante para todos, no olvidando que la educación viene desde el seno familiar y es la primera escuela que cada niño tiene, donde empiezan a desarrollar su aprendizaje. Las matemáticas son y han sido siempre una de las asignaturas consideradas más importantes del Currículo Nacional Base, también es una de las que menos innovaciones metodológicas se le aplican.

La metodología que la mayoría de los docentes habitualmente usan en la mayoría de las escuelas públicas está basada en fichas, libros de texto, memorizar y aplicar ejercicios en los cuadernos, todo esto hace que los alumnos no siempre se sienten identificados con la clase, por lo tanto, no tienen ninguna motivación para seguir esta asignatura y esforzarse un poco más por aprender, es por esto que en la clase de Matemáticas al momento de enseñar las tablas de multiplicar necesitan un cambio, donde los alumnos sientan las ganas de aprender y anhelan adquirir nuevos conocimientos sobre algo que sea de utilidad para ellos al momento de la enseñanza, también necesitan saber que puede ser

creativos y aprender sin la necesidad de memorizar y resolver ejercicios en el cuaderno.

Piaget afirma que los juegos ayudan a construir una amplia red de dispositivos que permiten al niño la asimilación total de la realidad. Es decir, mediante el juego podemos lograr que los niños entiendan perfectamente. Las matemáticas son fundamentales para toda la vida porque su comprensión permitirá a los alumnos estudiar en el futuro algunas de las carreras con mayor número de salidas. No es fácil aprender a resolver cuestiones matemáticas, pero ahora en día es mucho más divertido cuando las matemáticas se aprenden jugando. Y lo que anteriormente resultaba difícil y tedioso acaba convirtiéndose en algo divertido como lo son estrategias lúdicas donde se podrán desarrollar los juegos más fáciles para niños a medida que vayan aprendiendo con mejor facilidad.

Los juegos de matemáticas para niños son una estrategia lúdica para enseñar todos los conocimientos previos que necesitan para superar con éxito matemáticas y lograr un mejor rendimiento académico donde aprenderán con mejor facilidad lo que son las tablas de multiplicar en el tercer grado primaria, mediante las actividades lúdicas que propongo en este trabajo se podrán alcanzar todos los objetivos y todas las competencias a desarrollar.

### 1.4.6 plan de actividades

Plan de actividades del Proyecto de Mejoramiento Educativo de la Escuela Oficial Rural Mixta, Aldea Campo Dos, Municipio de Los Amates, Departamento de Izabal, Jornada Vespertina.

Nombre del Proyecto: Guía de estrategias lúdicas Para enseñar las tablas de multiplicar.

#### A. Fase inicial

**TABLA 18. FASE INICIAL**

No.	ACTIVIDAD	TAREAS	SUB TAREAS	DURACIÓN	RESPONSABLE
1	Presentación del proyecto al director de la escuela.	Solicitar al director la coordinación de presentación	Elaboración de Solicitud. Entrega de solicitud.	4 al 8 de noviembre del 2019.	Docente Estudiante PADEP/D
2	Reunión con padres de familia de los alumnos de tercero, beneficiarios del proyecto.	Convocar a los padres de familia a una reunión	Elaboración de notas para asistir a la reunión Entrega de las notas a los niños para que las entreguen a sus padres	11 al 15 de noviembre del 2019.	Docente estudiante de PADEP/D, Alumnos
3	Investigación de estrategias para enseñar las tablas de multiplicar a los alumnos de tercero.	Consultar libros e internet.	Imprimir los temas investigados.	18 al 22 de noviembre del 2019.	Docente Estudiante PADEP/D
4	Elaboración de material educativo para la realización del PME	Reunir el material necesario para poder enseñar las tablas de multiplicar.	Clasificación y elaboración del material a utilizar en el PME.	25 de noviembre al 16 de diciembre del 2019.	Docente Estudiante PADEP/D

Fuente: Elaboración propia.

### B. Fase de planificación

**TABLA 19. FASE DE PLANIFICACIÓN**

No.	ACTIVIDAD	TAREAS	SUB TAREAS	DURACIÓN	RESPONSABLE
1	Charla sobre la enseñanza de como aprender las tablas de multiplicar de forma lúdica, para un el mejor rendimiento escolar.	Solicitar el permiso a la directora para realizar la capacitación.	Elaboración de solicitud.	13 al 17 de enero del 2020.	Docente Estudiante de PADEP/D
2	Organización de estrategias lúdicas como aprestamiento para el grado de tercero primaria.	Convocar a los maestros de la escuela para que lo conozcan y puedan aplicar.	Elaboración de notas, distribución personal.	20 al 24 de enero del 2020.	Docente Estudiante de PADEP/D
3	Organización de grupos para aplicar la enseñanza de las tablas de manera lúdica en la escuela.	Convocar a los docentes de la escuela a que participen.	Elaborar notas, distribución personal.	27 de enero al 7 de febrero del 2020.	Docente estudiante de PADEP/D
4.	Organización de los padres de Familia para que puedan apoyar a sus hijos en casa.	Convocar a los padres de familia.	Elaboración de notas y distribución por medio de alumnos	10 al 20 de febrero del 2020.	Docente Estudiante de PADEP/D, Alumnos
5.	Clasificación de material que se va utilizar para la enseñanza de las tablas en la escuela.	Convocar a los niños de tercero primaria quienes son los que van a participar en el PME.	Elaboración de fichas u otro material a utilizar.	24 de febrero al 10 de marzo del 2020.	Docente Estudiante de PADEP/D, alumnos

Fuente: Elaboración propia.

## C. Fase de ejecución

TABLA 20. FASE DE EJECUCIÓN					
No.	ACTIVIDAD	TAREA	SUB TAREA	DURACIÓN	RESPONSABLE
1	Presentación del proyecto a docentes y padres de familia.	Convocar a los docentes y padres de familia.	Elaboración de notas, entrega por estudiantes.	11 al 18 de marzo del 2020.	Docente Estudiante PADEP/D, alumnos de
2	Presentación del proyecto a los estudiantes de tercero primaria de dicho establecimiento.	Preparación antes de presentar dicho proyecto	Elaboración de material didáctico.	19 al 24 de marzo del 2020.	Docente Estudiante PADEP/D, de
3	Aprestamiento diario para el mejoramiento del aprendizaje lúdico de las tablas.	Enseñar de forma lúdica las tablas y usar correctamente cada una de las estrategias.	Motivar e incentivar en clase la importancia del aprestamiento.	25 al 31 de marzo del 2020.	Docente Estudiante PADEP/D, de
4	Realizar ejercicios con las diferentes estrategias a trabajar en el centro educativo.	Dar ejemplos de cómo realizar los ejercicios y distribuir material.	Despertar el interés en los niños por aprender las tablas de multiplicar.	1 al 15 de abril del 2020.	Docente Estudiante PADEP/D, de
5	Resolver ejercicios matemáticos basados en las tablas de multiplicar.	Ayudar a resolver los ejercicios matemáticos de sus hijos en su casa.	Involucrar al padre de familia en el proceso de realizar ejercicios matemáticos con las tablas de multiplicar.	16 al 24 de abril del 2020.	Docente Estudiante PADEP/D, alumnos, padres de
6.	Festival Matemático: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Competencias de ejercicios Matemáticos.</li> <li>• Exposición de materiales lúdicos.</li> </ul>	Organizar las actividades y los materiales a utilizar durante el festival matemático.	Involucrar a toda la comunidad a que participe.	27 al 30 de abril del 2020.	Docente Estudiante PADEP/D, Alumnos Docentes, de

Fuente: Elaboración propia.

### 1.4.7 plan de monitoreo y evaluación

#### A. Fase de monitoreo

**TABLA 21. FASE DE MONITOREO**

No.	ACTIVIDAD	TAREA	SUB TAREA	DURACIÓN	RESPONSABLE
1	Verificar toda la Documentación que se necesitara para realizar el proyecto.	Consultar la planificación del proyecto.	Entrevistas con actores directos.	05 al 25 de febrero del 2020.	Docente estudiante de PADEP/D
2	Observar si se ha mejorado el problema con el proyecto.	Invitar a los compañeros docentes a las actividades para observar los cambios en los estudiantes.	Coordinación de monitoreo con autoridades educativas.	16 de marzo al 24 de abril del 2020.	Docente Estudiante de PADEP/D, Director
3	Organización de docentes del establecimiento para que apoyen a resolver dudas del PME que se den el transcurso de dicho proceso.	Convocar a los docentes a que participen.	Hacerles conciencia a que ayuden a resolver las dudas o problemas que se presenten en el PME.	16 de marzo al 27 de abril del 2020.	Docente Estudiante de PADEP/D, Director, Docentes.
4	Material diseñado está de acuerdo a la temática: Estrategias lúdicas para enseñar las tablas de multiplicar.	Revisar si el material realizado está diseñado en base al PME.	Clasificar el material que se va a utilizar en el PME.	23 marzo al 30 de Abril del 2020.	Docente Estudiante de PADEP/D, Director.
5	Observar si se cumplieron todas las estrategias lúdicas en el proceso del PME.	Verificar si se trabajó de acuerdo lo establecido en la planificación.	Conversación entre el docente y los alumnos.	20 al 30 de Abril del 2020.	Docente Estudiante de PADEP/D.

Fuente: Elaboración propia.

## B. Fase de evaluación

TABLA 22. FASE DE EVALUACIÓN					
No.	ACTIVIDAD	TAREA	SUBTAREA	TIEMPO	RESPONSABLE
1	Argumentación del logro de los objetivos en el PME.	Coordinar con el Director, Docentes, padres de Familia la evaluación del proyecto.	Elaboración de Notas, distribución por alumnos y Docente estudiante.	25 de marzo al 30 de Abril del 2020.	Docente estudiante, Alumnos.
2	Realizar actividades de competencias lúdicas para que los estudiantes analicen y tengan un juicio crítico al momento de realizar cada actividad.	Enseñar de forma lúdica las tablas y usar correctamente cada una de las estrategias.	Incentivar la importancia que tiene realizar las cada una de las actividades en competencia.	24 de febrero al 13 de marzo del 2020.	Docente estudiante, Alumnos.
3	Realización de concursos matemáticos con las tablas de multiplicar en forma lúdica.	Dar ejemplos de cómo realizara en el concurso matemático cada uno los ejercicios.	Distribución del material lúdico a utilizar.	16 de marzo al 11 de abril del 2020.	Docente estudiante, Alumnos.
4	Formación de grupos de estudiantes para resolver en hojas ejercicios matemáticos con las tablas de multiplicar.	Entregar el material a cada grupo para que puedan resolver los ejercicios.	Revisar los resultados dados de los ejercicios de cada uno de los estudiantes.	23 marzo al 30 de Abril del 2020.	Docente estudiante, Alumnos.
5	Realizar actividades lúdicas, de manera individual.	Entregar el material a cada uno de los estudiantes para que puedan realizar los ejercicios individualmente.	Revisar el resultado dado de cada uno de los ejercicios que realizara cada estudiante.	30 de marzo al 30 de Abril del 2020.	Docente estudiante, Alumnos.

Fuente: Elaboración propia.

### C. Indicadores de monitoreo y evaluación.

TABLA 23. MONITOREO Y EVALUACIÓN.				
No.	INDICADORES	MONITOREO	EVALUACIÓN	IMPACTO
1	El 80% de los estudiantes de tercero primaria, tienen problemas para aprender las tablas de multiplicar no se les queda porque tienen dificultad al momento de comprender cada una de ellas.	Se realizaran diferentes actividades de estrategias lúdicas para mejorar la enseñanza de las tablas de multiplicar, durante los meses de marzo y abril para llegar a obtener un mejor rendimiento académico y aprender con mejor facilidad las tablas de multiplicar.	Se aumentará el índice del rendimiento académico a través de las estrategias lúdicas para enseñar las tablas de multiplicar en un 90% de los estudiantes de tercero primaria.	La guía de estrategias lúdicas para enseñar las tablas de multiplicar será de mucha importancia en la asignatura de matemáticas porque aumentara el índice de rendimiento académico en los alumnos de tercero primaria.
2	Un 80% de los alumnos de tercer grado primaria, no aprenden las tablas de multiplicar por desinterés personal.	Verificar si los alumnos de tercero primaria realizan las actividades lúdicas para mejorar el interés por aprender las tablas de multiplicar.	Los alumnos de tercero primaria mejoran el interés por aprender a través del juego las tablas demultiplicar.	Con estrategias lúdicas los alumnos son participativos en clase y colaboran con los compañeros y aprenden más rápido y con facilidad.
3	Los estudiantes no se aprenden las tablas de multiplicar porque no hay un material acorde que los motive a aprender con mejor facilidad.	Se realizaran actividades durante el proceso del PME para mejorar el aprendizaje de las tablas de multiplicar en los alumnos de tercero primaria.	Con estrategias lúdicas los estudiantes mejoran el rendimiento académico de cada uno de los estuantes logrando un aprendizaje significativo.	Por medio de la guía de estrategias lúdicas los estudiantes comprenderán de mejor manera las tablas de multiplicar y a la vez se facilitara el aprendizaje de cada una de ellas.
4	Los estudiantes de tercero primaria solamente repiten sin comprender los resultados de las tablas de multiplicar.	Se realizaran actividades lúdicas y se verificara el proceso de comprensión de las tablas de multiplicar de manera individual en el estudiante.	Por medio de actividades lúdicas los estudiantes aprenderán a comprender las tablas de multiplicar.	Los alumnos de tercero hacen competencias para ver quienes contestan correctamente las tablas al momento de que se las pregunten.
5	Los estudiantes de tercero primaria repueban por no aprender las tablas de multiplicar	Verificar el rendimiento de los estudiantes por medio del monitoreo de las actividades a realizar para mejor el rendimiento académico.	Los estudiantes disminuyen el índice Repitencia en el grado de tercero primaria.	Los estudiantes tendrán un gran cambio de actitud positiva por interesarse por aprender las tablas de multiplicar.

Fuente: Elaboración propia.

### D. Fase de cierre del proyecto

**TABLA 24. FASE DE CIERRE DEL PROYECTO**

No.	ACTIVIDAD	TAREA	SUB TAREA	DURACIÓN	RESPONSABLE
1	Clausura del proyecto con los niños, director, docentes, padres de familia y comunidad.	Realización de un festival Matemático	Elaboración de material por parte de docentes y alumnos.	30 de Abril del 2020.	Docente Estudiante de PADEP/D. Alumnos.
2	Entrega de una copia de la guía de estrategias lúdicas a la dirección de la escuela.	Convocar a través de invitaciones la directora, a los docentes y padres de familia.	Entrega de invitaciones.	30 de Abril del 2020.	Docente Estudiante de PADEP/D.
3	Entrega del informe final a la asesora.	Coordinar con la asesora el día para la entrega del informe final	Llamar por teléfono a la asesora para coordinar con la actividad.	30 de Abril del 2020.	Docente Estudiante de PADEP/D

Fuente: Elaboración propia.







### 1.4.9 Presupuesto del PME

#### A. Recursos Materiales

<b>TABLA 25. RECURSOS MATERIALES</b>				
<b>No.</b>	<b>RECURSOS MATERIALES</b>	<b>CANTIDAD</b>	<b>PRECIO UNITARIO</b>	<b>PRECIO TOTAL</b>
1	Cartulinas	15	Q 2.00	Q 30.00
2	Marcadores permanentes	8	Q 3.50	Q 28.00
3	Hojas de colores	100	Q 0.25	Q 25.00
4	Bote de silicón	3	Q 12.00	Q 36.00
5	Pliegos de papel bond.	10	Q 1.00	Q 10.00
6	Hojas de lotería, tablas, impresas	40	Q 1.50	Q 60.00
7	Cartón	4	Q 10.00	Q 40.00
8	Tape	2	Q 7.50	Q 15.00
9	Marcadores de pizarra	5	Q 3.00	Q 15.00
10	Caja de Marcadores de colores.	1	Q 25.00	Q. 25.00
11	Hojas papel bond	100	Q 0. 10.	Q 10.00
12	Hojas Iris	30	Q 1.50	Q 45.00
13	Hojas Lino	30	Q. 1.00	Q 30.00
14	Papel Lustre	24	Q. 0.75	Q 18.00
15	Pliegos de papel iris	10	Q 5.00	Q 50.00
16	Velcro	3	Q 10.00	Q 30.00
17	Tijera	2	Q 10.00	Q 20.00
18	Perforador	1	Q 20.00	Q 20.00
19	Listón	5	Q. 1.00	Q 5.00
20	Vasos de duroport	1	Q 5.00	Q 5.00
21	Palios	1 caja	Q 5.00	Q 5.00
22	Silicón en Barra	25	Q. 1.00	Q 25.00
<b>TOTAL</b>				<b>Q 547.00</b>

Fuente: Elaboración propia.

## B. Recursos humanos

Tabla 26. RECURSOS HUMANOS.				
No.	RECURSOS HUMANOS	CANTIDAD	PRECIO UNITARIO	PRECIO TOTAL
1	Profesor de grado	1 docente durante un mes	Q 8,071.00	Q 8,071.00
2	Alumnos	11	Q 4.00 diario	(mes) Q 880.00
3	Un compañero Docente.	1 docente, durante 3 días	Q 233.93	Q 701.79
<b>TOTAL</b>				<b>Q 9,652.79</b>

Fuente: Elaboración propia.

## C. Recursos institucionales.

Tabla 27. RECURSOS INSTITUCIONALES.				
No.	RECURSOS INSTITUCIONALES	CANTIDAD	PRECIO UNITARIO	PRECIO TOTAL
1	La escuela	1	Q 300.00	Q 300.00
2	Equipo de sonido	1	Q 2,000.00	Q 2,000.00
<b>TOTAL</b>				<b>Q 2,300.00</b>

Fuente: Elaboración propia.

## D. Resumen del presupuesto.

Tabla 28. RESUMEN DEL PRESUPUESTO.	
<b>RECURSOS MATERIALES</b>	Q 547.00
<b>RECURSOS HUMANOS</b>	Q 9,652.79
<b>RECURSOS INSTITUCIONALES</b>	Q 2,300.00
<b>TOTAL</b>	<b>Q12,499.79</b>

Fuente: Elaboración Propia.

Costo total del proyecto. Q. 12,499.79

## 1.4.10 Propuesta de Sostenibilidad.

TABLA 29. PROPUESTA DE SOSTENIBILIDAD.					
No.	TIPO DE SOSTENIBILIDAD	OBJETIVOS	AC TIVIDADES DE SOSTENIBILIDAD	CRONOGRAMA	RESPONSABLES
1	SOSTENIBILIDAD FINANCIERA	Mantener la sostenibilidad financiera del proyecto y seguir gestionando los recursos necesarios para sostenerlo dentro del centro educativo.	Realizar actividades para la recolección de fondos para poder sostener y poder continuar con el proyecto y generar sentido de pertenencia en la comunidad educativa.	Del 15 de enero al 30 de abril del año 2,020.	Docente Estudiante de PADEP/D. Director. Docentes.
2	SOSTENIBILIDAD AMBIENTAL	Aumentar el índice de los indicadores en el centro educativo utilizando los recursos y el material necesario a modo que haya un ambiente adecuado.	Aplicar el uso del material reciclable en el PME adecuadamente al momento de utilizarlo y así poder proteger el medio ambiente.	Del 15 de enero al 30 de abril del año 2,020.	Docente Estudiante de PADEP/D. Director. Docentes.
3	SOSTENIBILIDAD TECNOLÓGICA	Integrar la tecnología en el proyecto educativo para obtener mejores resultados al momento de enseñar las tablas de multiplicar de forma lúdica y así mejorar el rendimiento académico de los alumnos.	Continuar con la tecnología en el establecimiento educativo generando permanencia de las estrategias lúdicas del PME para lograr mejores resultados en el rendimiento académico en los estudiantes.	Del 2 de marzo al 30 de abril del año 2,020.	Docente Estudiante de PADEP/D. Director. Docentes.
4	SOSTENIBILIDAD SOCIAL Y CULTURAL	Impulsar a la participación a las diferentes autoridades educativas del establecimiento a continuar con el PME involucrándose los padres de familia, COCODE para poder mantener la sostenibilidad del proyecto.	Realizar actividades para la integración de los miembros de la comunidad educativa donde intervengan en la realización y ejecución del proyecto de mejoramiento educativo.	Del 6 al 30 de abril del año 2,020.	Docente Estudiante de PADEP/D. Director. Docentes. Padres de familia COCODE.

Fuente: Elaboración propia.

## CAPÍTULO II

### FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

#### 2.1 Antecedentes educativos

##### 2.1.1 Antecedentes Históricos de la Educación en Guatemala.

(Ortíz, 2009)

Desde el 2005, la Agencia Internacional para el Desarrollo, del Gobierno de los Estados Unidos (USAID), a través del Programa estándares e investigación educativa ejecutado por la firma Juárez y Asociados provee apoyo técnico al Ministerio de Educación en el mejoramiento de la calidad educativa con equidad. El Programa estándares e investigación educativa cuenta con 6 líneas de acción que emanan de la estrategia de una reforma educativa basada en estándares educativos de bajo impacto en relación a la promoción o retención, que sirven como piedra angular y que responden a los lineamientos de la Reforma Educativa de Guatemala. Los estándares educativos son criterios de referencia que orientan otros aspectos y procesos relacionados a la calidad educativa, y ofrecen información que se puede utilizar en el monitoreo del sistema educativo en su totalidad.

El mejoramiento de la calidad educativa, la equidad y la pertinencia cultural y lingüística son los principales objetivos de la Reforma Educativa establecidos en el Diseño de Reforma Educativa (Comisión Paritaria, 1998, p. 13), de tal manera que de una forma u otra el Ministerio de Educación de cada administración, desde el año 2000, ha respondido a los planteamientos del diseño. El Ministerio de Educación entre sus cinco políticas educativas generales contempla estos aspectos de la Reforma. La primera de las políticas educativas, 2008-2012, dirigida al currículo, los docentes y la evaluación se propone avanzar hacia una educación de calidad donde:

se prioriza la calidad de la educación (...) Todos, sin excepción, recibirán educación pertinente y relevante con capacidades para ejercer su ciudadanía en el siglo veintiuno y desempeñarse competentemente en este mundo globalizado, tomando como punto de partida la convivencia solidaria en una sociedad multicolor de una profunda y diversa riqueza cultural. (Ministerio de Educación, 2008).

En otra de estas políticas, Justicia social a través de la equidad educativa y permanencia escolar, dice: “Nos proponemos un concepto de equidad integral,” tomando en cuenta todos los grupos que tradicionalmente han sido excluidos de facto del sistema educativo nacional. Entre estos grupos se incluyen la población indígena, poblaciones rurales en extrema pobreza, la mujer y la mujer indígena, como también grupos con necesidades educativas especiales, entre otros. Encontramos dentro de estas políticas que se busca fortalecer la educación bilingüe buscando la institución de una educación pertinente respetando los aspectos culturales de los cuatro pueblos de Guatemala.

El Currículum Nacional Base (CNB) define lo que la Nación, a través de los diferentes diálogos y consultas a nivel nacional, considera son los “contenidos nacionales mínimos” que nuestros ciudadanos deben aprender y aprender a hacer y ser en las escuelas del sistema oficial. Este proceso es uno de los logros más significativos de la Reforma Educativa, ya que responde directamente a la intencionalidad establecida en los Acuerdos de Paz: “Responder a la diversidad cultural lingüística de Guatemala, reconociendo y fortaleciendo la identidad cultural indígena y los sistemas educativos mayas y de los demás pueblos indígenas” (Acuerdos sobre la Identidad y Derechos de los Pueblos Indígenas, 1995).

### **2.1.2 ¿Qué es un estándar educativo?**

Hay tres tipos de estándares educativos, en el caso de Guatemala. Los tres tipos están basados en las exigencias del CNB. Los estándares de contenido, como su nombre lo indica, establecen los contenidos académicos declarativos y procedimentales mínimos que los alumnos deben alcanzar en cada área y cada grado. Directamente relacionados a éstos, los estándares de desempeño establecen cómo han aprendido los alumnos los contenidos de cada área. Los estándares de desempeño sirven para definir el nivel de aprendizaje alcanzado por cada estudiante y establecen puntos de corte para los diferentes niveles. La puntuación de las pruebas estandarizadas se basa en los estándares de desempeño. Estos dos tipos de estándares se enfocan en lo que los alumnos deben hacer.

El tercer tipo de estándares, los estándares de oportunidad de aprendizaje (ODA) describen aquello que el sistema educativo tiene que hacer y poner a disposición de los alumnos para que estos puedan alcanzar los estándares de contenido en un nivel de desempeño satisfactorio. Por ejemplo, si el CNB exige que los alumnos aprendan en su idioma materno, el sistema debería proveer todos los docentes necesarios para que todos los estudiantes tengan la oportunidad de aprender en su idioma.

### **2.1.3 El papel de la psicología en la educación**

(Pastor sirera, 2009)

Los servicios de atención psicológica pueden ser integrados en atención primaria siguiendo modelos de colaboración que se situarían en un continuo que va desde la total independencia de los servicios psicológicos/médicos (derivación), pasando por la coexistencia de profesionales en el mismo centro en servicios diferentes (co-localización) hasta la colaboración completa y total integración de profesionales en el mismo servicio.

Uno de los modelos más estudiados y con mayor respaldo empírico (Bower, 2002) es el de asistencia integrada (collaborative care) en que el médico conserva la responsabilidad sobre el tratamiento del paciente y el psicólogo ejerce un rol de consulta para médico y paciente, proporcionando habilidades al equipo de atención primaria y atención directa al paciente mediante intervenciones psicológicas breves.

Un modelo relacionado con el anterior sería el basado en el concepto de atención escalonada o por niveles (stepped care) recomendado por el NICE (2004). Este modelo asume que no todos los usuarios requieren un tratamiento de igual intensidad o profundidad y ofrece en primera instancia el tratamiento menos intrusivo, ya que la intervención más efectiva no ha de ser necesariamente la misma para todos.

En la práctica este enfoque implica que algunas personas requieren tratamientos de “baja intensidad” y otras requieren intervenciones más complejas o de “alta intensidad”, que serían tratamientos psicológicos formales aplicados por profesionales especialistas. Los tratamientos de más baja intensidad serían

principalmente intervenciones breves, autoayuda guiada mediante materiales escritos o en soportes informáticos, técnicas de solución de problemas o activación conductual.

#### **2.1.4 Aspecto sociológico en la educación**

(Rojas-León, 2014)

¿Qué es? Y ¿para qué sirve la sociología? Estas preguntas parecen “inocentes”, pero son cruciales para entender ampliamente lo que se desarrollará más adelante, debido a que la sociología, según Adorno y Horkheimer (1969), nace como “hija del positivismo” y, desde sus inicios, busca liberar a la voluntad y el conocimiento de la influencia del saber religioso y de cualquier especulación metafísica proveniente de la filosofía, por medio de la rigurosidad y objetividad de la investigación científica aplicada a la comprensión de los fenómenos sociales.

Es decir, si bien la “novedad” de la sociología no se encontraba en su objeto de estudio (la sociedad), siendo este parte de la reflexión humana ya desde épocas anteriores (como en Herodoto, Ibn Jaldun, etc.), lo “novedoso” y el aporte de la sociología son los métodos y las interpretaciones teóricas acerca de la sociedad que surgirán del estudio científico de la misma.

De esta forma se fue dando un distanciamiento de lo emocional y lo religioso como forma de comprender la realidad, pasando a una racionalidad a través de la ciencia y tratando de evitar el traslado mecánico de conocimientos, técnicas y métodos de las ciencias naturales hacia las ciencias sociales (Eliás, 2002), desarrollando métodos y técnicas propios (como toda ciencia) y dándole a la sociología la categoría de conocimiento científico.

A partir de esto, la sociología fue lentamente desarrollando los elementos necesarios de toda ciencia, como lo es el “empleo sistemático y crítico de la investigación, el pensamiento teórico y el pensamiento lógico-argumental para desarrollar un cuerpo de conocimiento sobre un objeto definido” (Taberner, 2005, p. 17).

Por su parte en *La Educación Moral (1925/2002)* realiza un análisis de la moral laica racionalista que aporta los elementos para el funcionamiento de la sociedad

como un todo, donde la escuela apoya y resguarda el “tipo nacional francés” (imperante en la época en que escribe el texto), lejos de los dogmas y prácticas religiosas.

Para el autor, la educación moral sucede durante el proceso de la primera infancia dentro de la familia. Pero es principalmente en la segunda infancia que transcurre dentro de la escuela primaria y lejos de la familia, donde se constituyen las bases de la moral para la vida social fuera del círculo familiar.

De esta forma Durkheim, 2002, citado por Rojas-León, Alexis (2014) el individuo en la infancia aprende las reglas generales, llamadas morales, como reglas preestablecidas para circunstancias particulares que “al agente moral le toca decidir cómo convenga particularizarla. Siempre hay un margen que se deja a su iniciativa, pero este margen es limitado” (Rojas-León, Alexis 2014 Pág. 38.)

Es aquí donde la sociedad a través de los agentes de socialización, como la escuela, impone, regula y establece el accionar de los individuos. Es decir, la moral (elemento externo al individuo) disciplina el accionar de cada uno de los individuos.

### **2.1.5 Interculturalidad de Guatemala.**

(Zimmermann, 1993)

La situación de Guatemala es algo excepcional. A pesar de existir 22 grupos étnicos distintos, se puede observar que dentro del tronco maya (2) hay una cohesión supraétnica. Además, los mayas manifiestan una identidad étnica y cultural más firme y desarrollada que muchos otros pueblos amerindios. El no haber resultado vencidos en la guerra civil de los últimos 30 años, así como tener en una mujer maya (Rigoberta Menchú) un premio Nobel de la Paz, han contribuido a producir una autoconciencia y una autoafirmación excepcional. Los mayas tienen también la ventaja de contar con algunos intelectuales entre sus miembros, a pesar de que muchos de ellos murieron durante la guerra civil, causando una grave pérdida en sus recursos intelectuales.

Después del Contrato de Paz firmado el 29 de diciembre de 1996 entre el Gobierno y la URNG (Unidad Revolucionaria Nacional Guatemalteca) hay

posibilidades inminentes de establecer políticas educativas similares en Guatemala. Ya en los acuerdos de Paz (Punto 3: Acuerdo sobre Identidad y Derechos de los Pueblos Indígenas) estaba prevista una reforma educativa que incluyera la educación bilingüe intercultural.

### **A. El concepto de interculturalidad**

Me parece importante distinguir dos conceptos de interculturalidad que son frecuentes en las discusiones actuales. El primero puede llamarse concepto descriptivo-crítico y el segundo concepto político-pedagógico.

Interculturalidad en el sentido descriptivo tiene como objetivo en antropología, sociología y sociolingüística, analizar lo que pasa cuando se encuentran o enfrentan dos o más grupos étnicos y/o culturales. Acorde con las características conflictivas de muchos de los encuentros interculturales se suelen destacar aquellos que tratan aspectos conflictivos, así como la tendencia a presentar análisis críticos que resultan incluso denunciadores de procesos abiertamente discriminadores o de malentendidos interculturales, que se producen sin la voluntad de los interactuantes y que conducen a situaciones conflictivas. Esto es muy comprensible. Sin embargo, no hay que olvidar que en el mundo existen también encuentros interétnicos e interculturales que no son conflictivos, sino enriquecedores para ambas partes.

El concepto político-pedagógico se deriva del concepto descriptivo-crítico. Constituye la contrapartida de éste y puede definirse como el conjunto de actividades y disposiciones destinadas a terminar con los aspectos y resultados negativos de las relaciones interculturales conflictivas. También se puede entender como una contribución al establecimiento de relaciones pacíficas, al mutuo entendimiento, al derecho a vivir la propia cultura, a la tolerancia, y, en fin, a la autodeterminación cultural. Cabe advertir que en América Latina, después de 500 años de opresión (no sólo) cultural, no basta con tomar una nueva actitud de tolerancia y con garantizar el derecho a vivir la propia cultura, sino que esta

nueva política tiene la obligación de incluir la ayuda a la recuperación cultural, ya que esta recuperación requiere recursos materiales y humanos.

Según Zimmermann (1993) Las relaciones interétnicas e interculturales de mutuo respeto y dignidad que proporcionan una identidad positiva a cada uno (en términos étnicos y culturales) y una autoestimación positiva (en términos individuales), disminuyen la posibilidad de futuros conflictos, que son malos para la vida social en general y para la economía en particular. (Zimmermann 1993 pág. 6).

## **B. La interculturalidad en el ámbito escolar**

En el ámbito escolar se nos presenta un problema: ¿cómo introducir elementos de las dos culturas en el currículo escolar y en las diferentes materias? Partiendo del hecho de que la pedagogía del español es más avanzada y que para las demás materias a enseñar existe una experiencia rica en el mundo occidental y en la educación guatemalteca, hay que tomar como punto de partida -por razones prácticas- el currículo y la experiencia nacional, preguntándose en qué forma se tiene que alterar el sistema existente para incorporar elementos de las culturas mayas. Hay propuestas en la Guatemala de hoy referidas a que en el futuro se debería seguir una «pedagogía maya». Es obvio que hasta hoy lo que podría llamarse una pedagogía específica maya.

No existe. Entonces, ¿en qué podría consistir ésta? Es evidente que cada época, cada país e incluso cada partido político o entidad, como la iglesia, postulan valores educativos diferentes. Quiero mencionar sólo algunos conceptos para ilustrar el campo: orden, limpieza, capacidad crítica, autonomía, espíritu científico, amor a la patria, religión, espíritu progresista o tradicional, etc. Definiendo así la pedagogía maya, no sólo es posible sino incluso muy probable que se desarrolle una pedagogía particular. Si ésta sea esencialmente maya, en el sentido de que no exista algo parecido en otras partes del mundo, es dudoso. La pedagogía no se define solamente a partir de los valores básicos a enseñar, sino también a partir de conocimientos «científicos» acerca de las condiciones y estrategias de aprendizaje por parte del niño o niña, de estrategias de presentación de contenidos por parte del maestro (didáctica) y de muchas otras más. Considérese, además, que todo lo dicho anteriormente tiene un aspecto

universal (las capacidades intelectuales son -a pesar de las diferencias individuales- las mismas entre los seres humanos) y un aspecto cultural (las condiciones materiales, del medio ambiente, de nutrición, de varias actitudes como la existente hacia la escuela en general, hacia el status del niño frente al de la niña, hacia el tiempo disponible, etc., no son las mismas). Si las diferencias mencionadas permiten hablar de una pedagogía maya es dudoso, pues son condiciones que se hallan igualmente en otros grupos amerindios del continente, así como en África (además, se encontraron en siglos pasados en ciertas regiones de Europa). Para la EIB es necesaria la elaboración de un currículo específico; sin embargo, no me parece viable la invención de un currículo con contenidos completamente nuevos, basados únicamente en las culturas mayas. Será preciso basarse, de manera crítica y selectiva, en los conocimientos pedagógicos existentes, elaborados por la ciencia de la educación, sobre todo en el mundo occidental. Lo que sí es necesario en la Guatemala actual es la aplicación de una pedagogía de la paz o de la reconciliación entre la población ladina y la población indígena (maya), cuya interrelación se ha caracterizado durante siglos, y especialmente en los últimos 30 años, por una verdadera guerra interétnica, a veces fría, a veces caliente.

### **2.1.6 Problemas educativos a nivel nacional.**

#### **A. Sistema educativo en Guatemala**

(Díaz, 2018)

El Sistema Educativo Nacional es el conjunto ordenado e interrelacionado de elementos, procesos y sujetos a través de los cuales se desarrolla la acción educativa, de acuerdo con las características, necesidades e intereses de la realidad histórica, económica y cultural guatemalteca, según su definición en el artículo 3 de la Ley Nacional de Educación, Decreto No. 12-91 del congreso de la República. Las características con que cuenta este sistema es que debe ser participativo, regionalizado, descentralizado y desconcentrado, según el artículo

4 de la ley respectiva. El órgano estatal rector del sistema educativo es el Ministerio de Educación.

La educación es reconocida oficialmente como un derecho desde la adopción de la Declaración Universal de los Derechos Humanos en 1948, que en su artículo 26 señala:

Toda persona tiene derecho a la educación. La educación debe ser gratuita, al menos en lo concerniente a la instrucción elemental y fundamental. La instrucción elemental será obligatoria. La instrucción técnica y profesional habrá de ser generalizada; el acceso a los estudios superiores será igual para todos, en función de los méritos respectivos (Gómez Díaz, Patricia 2018)

## **B. Realidad de la educación en Guatemala**

En Guatemala viven más de 16,5 millones de habitantes y la tasa de analfabetismo es de 27.0% según UNICEF, sólo el 65% de la población ha terminado la primaria y el 40% se escriben a secundaria, Guatemala no cuenta con estadísticas o el número exacto de personas que se gradúan en la universidad cada año. Basándose en alguna información del Ministerio de Educación de Guatemala, existen problemas graves que se deben solucionar, para algunos criterios, es que no hay seguimiento a las propuestas y mejoras en la educación de algún gobierno que las realice, por lo cual en el país cada cuatro años retrocedemos lo poco que hayamos avanzado. Por tal razón se enfoca en la principal realidad de la educación. Pobreza: las oportunidades de acceso y permanencia en el sistema educativo no se hayan al alcance de la mayoría de la población guatemalteca, desigualdades económicas y la falta de oportunidades de un buen trabajo digno viene a dificultar la oportunidad de estudiar a miles de niños en edad escolar.

Calidad de educación: maestros carecen de alguna preparación adecuada, de cómo intervenir en niños con problemas de aprendizaje, además de los recursos que necesitan para estimular el aprendizaje, como libros de texto y tecnología, por ende los niños no desarrollan habilidades de estudio apropiado, poco

entusiasmo, falta de motivación y pobre rendimiento académico que llevan a la deserción escolar.

Existen varias investigaciones sobre la realidad educativa de Guatemala, sin embargo no se han estudiado a profundidad los problemas en el aprendizaje a los que se enfrentan padres, maestros y los propios niños cuando sus resultados pedagógicos están por debajo de sus capacidades intelectuales, cuando la inteligencia de los niños es promedio; pero el rendimiento en la lectura, las matemáticas o la expresión escrita, está por debajo del nivel esperado, por edad y escolaridad. Por medio de la presente investigación se podrá conocer los diversos problemas que afrontan los maestros, niños, padres de familia y que afectan en gran medida la formación educativa de los niños/as.

Teniendo claro que estos problemas no responden a una sola causa, es difícil que algún campo pueda abarcarlo en su totalidad, pero es necesario coordinar esfuerzos para apoyar a los niños/as que presentan problemas en el aprendizaje. El diagnóstico debe estar basado en el análisis de las fortalezas del individuo así como de sus limitaciones. El tema se ubica en la realidad psicoeducativa de Guatemala, ya que es importante "partir del conocimiento del carácter excluyente y discriminatorio del sistema educativo". Excluyente por su exigua cobertura y discriminatorio por dejar al margen a la mayor parte de la población indígena, mayoritariamente a las mujeres. A su vez, se partió del reconocimiento de la falta de correspondencia entre sus objetivos, contenidos e intereses de la pluriculturalidad que caracteriza a la sociedad guatemalteca.

Factores que influyen en el aprendizaje escolar "Dentro de los factores que afectan o benefician el aprendizaje se encuentran: la escuela, el maestro, clase social, género y la familia 1. La tarea de la escuela y del maestro es capacitar a los niños para que aprendan, no obstante, el profesor puede actuar como agente que beneficie el aprendizaje o en su defecto que eche a perder este material no reciclable que son los niños. 2. El entorno familiar, es de suma importancia pues el niño se ve muy influido por éste, debido a que la familia es lo primero que conoce; los agentes socializantes (los padres generalmente) traducen la cultura

para sus descendientes, inculcándoles hábitos, valores, heredándoles características que acompañan a los individuos a lo largo de toda su vida. Es el entorno familiar por tanto el que puede apoyar el aprendizaje escolar de varias formas, afectando la capacidad del niño para tomar lo que se le ofrece, el lenguaje en casa y en la escuela, de manera general, el uso del lenguaje puede ser diferente no solo en vocabulario sino también en la estructura y el empleo para discutir ideas, en los diferentes contextos y situaciones.

## **2.2 Antecedentes Institucionales**

### **2.2.1 Entorno Sociocultural**

(Montenegro, 2015)

En Guatemala, la ausencia de una Educación Integral en Sexualidad ha tenido como consecuencia una serie de problemas, afectando directamente la vida de las niñas, niños, adolescentes y jóvenes. Los altos índices de embarazos no deseados, infecciones de transmisión sexual (incluyendo el VIH/SIDA), mortalidad materna y violencia sexual va en aumento. Esta realidad a la que nos enfrentamos, exige la implementación de una educación integral en sexualidad que contribuya a la prevención de todos estos problemas y que promueva el desarrollo integral para una vida plena de las y los guatemaltecos. Sumado a esto observamos que en la mayoría de los casos antes mencionados los padres de familia de estos niños, niñas, adolescentes y jóvenes adultos, no cumplen con el papel de facilitadores y acompañantes dentro del hogar, debido a sobretrabajo por la situación económica, a hogares desintegrados, en otros casos ausencia por haber emigrado del país y peor aún ausencia por muerte debido a la violencia que impera en nuestra sociedad. Sin embargo, pareciera que en Guatemala existe una tendencia a la no visualización de la Educación Sexual como un proceso integral, reduciéndola únicamente a la “genitalidad”, con una visión esencialista de la sexualidad, la cual considera que la única función de ésta es: la reproducción. Por tal motivo es de suma importancia evidenciar que es una necesidad latente la creación de proyectos de educación social sexual

adecuados a las necesidades de cada población tal sea el caso de esta investigación que está enfocada al niños y niñas con déficit de atención de 5 a 7 años. En la unidad de Rehabilitación Pediátrica del IGSS la presente investigación será la primera que se realice con relación a dicho tema la cual será de benéfico para los padres y niños que asisten a dicha unidad. En esta Unidad se trabaja con rehabilitación física, ocupacional, psicológica, terapia de lenguaje y educación especial, sin embargo ninguna de estas áreas se encarga de fortalecer el tema de la sexualidad de forma continua por lo que los logros obtenidos en la presente investigación contribuirán a la rehabilitación integral de los niños atendidos y su familia, todo esto considerado desde el termino educación social sexual.

### **2.2.2 Medios de comunicación y su importancia en la educación**

(Amar, 2010)

Un hecho sin precedente en la historia de la humanidad ha sido la revolución mediática que se ha experimentado en las dos o tres últimas décadas pasadas. El mensaje se recibe y se vuelve a emitir de manera instantánea y, sin género de dudas, con la particularidad de estar en red; o sea interconectados con otras personas de entornos muy diferentes y, a veces, en la distancia (lo que no admitimos que ha de ser distante). Vernos y oírnos puede ser habitual, así como la transferencia o recepción de archivos que hacen que nuestro conocimiento se actualice o se contraste. Un complejo cambio social, político, ideológico... e inclusive educativo y económico que erigen a la educación en medios digitales de comunicación no sólo en un atractivo de la contemporaneidad sino, también, en una necesidad imperiosa para estar conectado a la realidad del siglo XXI.

Los medios de comunicación han cambiado la cotidianeidad y han modificado conductas y hábitos de la ciudadanía. El mundo se encuentra interconectado y ello es un valor en alza. La sociedad mediatizada es aquella que nos permite estar comunicados a través de dispositivos y generando discursos que inciden sobre la ciudadanía, del mismo modo que nos permite soñar con los ojos abiertos, aproximándonos realidades, haciéndonos imaginar situaciones, etc. Algo parecido, en realidad y sin tener que imaginarlo pues es una evidencia global, a lo que el comunicólogo francés Armand Matterlart (1996) llamó la "mondialisation de la communication" (mundialización de la comunicación).

Por una educación en medios digitales Es arduo y complica incentivar un cambio en la sociedad con respecto al uso, mal uso o abuso de los medios digitales. Existe una fuerte impronta comercial y esnobista que potencia el consumo desmesurado. Han bajado los precios, las ofertas se suceden y se nos ha creado la necesidad de tener un ordenador (en ocasiones varios) en el hogar sinónimo de bienestar, interconectividad, hasta de facilidad para el aprendizaje. Todo ello, en cierto modo, tiene parte de razón, pero detrás de esta invitación subyace una intención y se obvian aspectos interesantes. Como, por ejemplo, la necesidad de una alfabetización en medios digitales, o bien el desarrollo de unos criterios para desenvolver el sentir crítico ante tanta vorágine comunicativa e informativa. Es decir, ambas secuencias apuntadas en la frase anterior quieren hacer alusión a la necesidad de contar con mecanismos de calidad frente a la propuesta de cantidad que se está extendiendo en el conjunto de la sociedad con respecto a los medios digitales de comunicación.

Ahora bien, tal vez, desde la educación reglada, es decir la escuela o la Universidad, se debe preparar y prepararse para los nuevos desafíos de la comunicación y acercarse al saber social que hay en los medios. Éstos no son meros transmisores, sino que se deben contemplar con otros ojos más dinámicos y receptivos. No es debatir o dejarse atrapar por un nuevo canal, sino es darle sentido y utilidad, integrándolo en el curriculum. No es más de lo mismo, sino más y mejor. De qué vale introducir un nuevo medio, en este caso digital, en la escuela, en el instituto o en la Universidad si lo seguimos utilizando como un simple recurso para transmitir lo que el docente u otro aparato analógico podría hacer. Con ello, la educación en medios exige un cambio de mentalidad en el profesorado y, de este modo, un uso diferente al acostumbrado. Probablemente, nos valga el enunciado del artículo del profesor murciano, Juan M. Escudero Muñoz (2007: 24-26) sobre la “formación del profesorado, esa asignatura siempre pendiente” para exigimos actualización y calidad en nuestra formación, además de retomar la necesidad de un curriculum optimista y optimizado.

Una idea del currículo apoyada por el catedrático gallego Jurjo Torres (2001) citado por Amar Víctor (2009) que nos invita a reflexionar sobre lo qué enseñamos y cómo lo enseñamos, además de a quién y dónde, así como para qué. En este sentido, no queremos cargar de más responsabilidades al profesorado que interactúa en el aula... simplemente, apuntaremos que hemos de admitir como docentes que los tiempos han cambiado y, con ello, también el currículo y las responsabilidades de y con relación a éste y, por supuesto, con la propia comunidad educativa y, asimismo, nuestro sentido en la sociedad. (Amar 2009 pág. 117)

Es decir, coincidimos con Area (1995: 5) cuando afirma sobre los medios (de comunicación) que nadie duda de su “poderosa influencia sobre los ciudadanos y de su importante potencial pedagógico”, lo que se necesita es utilizarlos como un arte (sinónimo de virtud, disposición y habilidad para hacer algo). Contar con los medios como una manifestación de la actividad humana sería una actitud, mediante la cual (en este caso, la enseñanza) se expresa una visión personal que interpreta lo real o lo imaginado a través de recursos plásticos, lingüísticos o sonoros. Apartarnos del medio digital como un instrumento, exclusivista, que repite es comenzar a sacarle provecho al mismo. Mirarlo, leerlo o escucharlo sin más, es una visión apriorística y hasta poco sensata, que llega a cansar y quedar, en poco tiempo, tan manida como cualquier otro recurso de los que solemos introducir, habitualmente, en el aula.

Por otro lado, aprovechar el gusto generalizado del alumnado por los medios de comunicación ha de ser una ventaja a nuestro favor. Sacarle partido a esta inercia puede suponer hablarles en y con su propio registro idiomático; puede llegar a ser una experiencia grata para ellos, además de un modo de entender mejor las cosas que le pueden ser útiles para su desarrollo personal y profesional o, simplemente, para la sociedad a la que pertenecen y en la que se desenvuelven. E, igualmente, puede empezar a ser un buen pretexto para evitar todo lo relacionado con lo manipulativo y que el alumnado aprenda hacer frente a las exigencias del futuro.

### 2.2.3 Las nuevas tecnologías de la Información y comunicación.

(Cabero, 1994)

El análisis de las NT tiende a centrarse en dos aspectos básicos: en sus posibilidades, capacidades y potencialidades para la transmisión de información, y en sus efectos socioculturales y políticos. Tendiendo por lo general a olvidar, su análisis comunicativo e informativo, que al fin y al cabo es el que lo justifica. El papel que las NT están comenzando a jugar en la modificación de los entornos clásicos y tradicionales de comunicación es bastante significativo, y desde una perspectiva general lo situaríamos en tres grandes direcciones:

- Modificación en la elaboración y distribución de los medios de comunicación. - Crear nuevas posibilidades de expresión.
- Desarrollar nuevas extensiones de la información, acercándonos al concepto formulado por McLuhan de la «aldea global»

En las NT solemos movernos en dos grandes líneas de fuerza: su rechazo absoluto y su aceptación a ciegas. De manera que los «apocalípticos» e «integrados» que llamaba Eco, se encuentran fielmente reflejados en las mismas, más todavía cuando no tienen la cotidianidad que han alcanzado otras en nuestra cultura.

Resulta llamativo que estamos empezando a plantear las necesidades que pueden generar otros medios, y aún todavía nuestra escuela no ha asumido consciente y críticamente, la necesidad de alfabetizar a los alumnos para decodificar los mensajes emitidos por los medios de comunicación de masas.

Frente a esta falta de alfabetización, creo que todos estaremos de acuerdo en su necesidad, la cual sin pretender ser exhaustivos, podemos sintetizarla con los siguientes argumentos:

- Juegan como elementos socializadores.
- El número de veces que estamos sometidos a sus mensajes y efectos.

- La construcción de la realidad se realiza hoy mediáticamente.
- El que posiblemente sea una de las formas de evitar las manipulaciones que con ellos se originan.

Ahora bien, si es cierto que tenemos algunas referencias respecto a cómo emprender la alfabetización icónica, o la lectura de imagen, o el nombre que queramos darle, también lo es que no nos encontramos en el mismo caso respecto a esta formación en las NT. Y posiblemente, por no decir seguro, el conocimiento que generemos lo tengamos que hacer desde el conocimiento que tengamos de las alfabetizaciones anteriormente citadas.

Adentrándonos en esta temática, lo primero a señalar es que esta formación no depende exclusivamente del profesor, sino que el papel que juegan la familia, entorno cultural escolar y entorno cultural general, es determinante para educar al alumno «con» y «en» los medios, y para la creación de las actitudes que tengan hacia ellos.

Estamos de acuerdo con Fontcuberta (1992, 18) citado por Cabero (1994) cuando plantea, que no está más informado el individuo que lee cinco periódicos, observa varias cadenas de televisión y oye diferentes emisoras de radio, sino aquél que es capaz de determinar: a) los elementos básicos para interpretar la misma; b) darse cuenta de las omisiones claves para la misma; c) descubrir las tácticas y estrategias de persuasión empleadas en la emisión de los mensajes informáticos, lo cual implica conocer los mecanismos de producción de la información; y d) ser capaz, en consecuencia de aceptar o rechazar el mensaje, global o parcialmente, pero siempre de la manera crítica.» (Cabero 1994 Pág. 20)

Como han sugerido Orozco y Charles (1992), la familia juega un rol mediador bastante importante frente a los medios de comunicación, de manera que diferentes tipos de familias: las que no se preocupan por lo que observa el niño, las que cuya preocupación central es la cantidad de exposición, las que comentan con el niño la información que recibe, y las que controlan bastante la información que recibe el niño; determinan la formación futura que puedan tener de los medios de comunicación. De manera que aquéllas donde existe una relación de los padres con los niños en el intercambio de la información, éstos

suelen ver menos televisión, son más selectivos en la información que recibe, e interactúan con más diversidad de medios.

#### **2.2.4 Los factores culturales Y lingüísticos**

(Richards, 1998)

Guatemala es un país con tremenda diversidad lingüística, categorizado con 21 idiomas mayas, el garífuna, el xinka, el castellano— con la pluralidad de hablantes en el país— más otros idiomas de origen europeo, como el inglés, el alemán, el francés, etc., y de otros idiomas de origen asiático, como el cantonés, el mandarín, y el coreano. Dentro de este marco de mosaico lingüístico, la diversidad es un factor reconocido por todos. La multiculturalidad también es hecho histórico en Guatemala, y hoy en día, el término ‘interculturalidad’ está empleándose como manera de cementar las relaciones interétnicas para alcanzar las metas de democratización señaladas en los Acuerdos de Paz. Antes de enfocar sobre la conectividad de estos tres temas de diversidad lingüística, interculturalidad y democracia es preciso señalar algunos aspectos históricos y lingüísticos del país que son relevantes esta ponencia.

La distribución étnico/lingüístico de Guatemala dentro del marco de espacio y territorio no ha cambiado tremendamente durante los últimos cien años. Por cierto, si existen zonas que atestiguan excepción a esta generalidad, por ejemplo, la zona del Ixcán y gran parte del Petén, en donde a partir de los años 60 se ha visto cambios en las delimitaciones idiomáticas. Entre paréntesis, señalamos la relevancia de recordar los movimientos colonizadores de los años 60, luego un movimiento insurgente nascente en esas zonas, y después las respuestas de un estado militarizado de lanzar campañas contrainsurgentes que causaron enormes desplazamientos de personas, esto aparte de las decenas de miles de personas muertas. En toda la historia de la humanidad, las fronteras étnico/ lingüísticas suelen ser particularmente afectados por conflictos armados.

Fuera de estas áreas específicas, donde más ha habido cambios en el panorama lingüístico del país ha ocurrido dentro de los mismos límites territoriales étnicos/ lingüísticos existentes. Lo que queremos decir es que los mayores cambios se

ven en el comportamiento lingüístico de los propios habitantes quienes residen en zonas en donde se habla idiomas indígenas. El proceso de tendencia hacia un bilingüismo amplio de idioma maya-castellano es un hecho observable, y en muchas partes del país ha desarrollado a tal extremo que el cambio en el marco lingüístico ha conllevado la significancia de pérdida total en el uso de un idioma indígena, para ser suplantado por el castellano— un efecto de castellanización, en parte impulsado por diseño, pero en parte efectuado por otros factores de comercio, religión, entre otros. Decir que estos factores emanen de la metrópoli hacia las esferas rurales en forma inexorable y unidireccional es simplificar demasiados procesos que tienen fundamentos mucho más complejos. Sin embargo, visto desde perspectivas demográficas y espaciales, de hecho si podemos hablar de esferas cosmopolitas que impulsan el proceso lingüístico de castellanización hacia las zonas de la periferia rural e indígena.

Con el proceso de mestizaje, o más bien, la creación de ese nuevo estrato social llamado 'ladino', se propició un fenómeno de bilingüismo entre los ladinos itinerantes para fines mercantiles y para movilizar estacionalmente vastas cantidades de mano de obra para trabajar las industrias agroexportadoras de primero, cacao y zarsparilla, luego añil, y después de la independencia de España— en la época Liberal— el café. Algunos ladinos residentes en comunidades indígenas aprendieron a hablar el idioma de la región. Cabe mencionar aquí el caso de la Verapaz, en donde ladinos (y después alemanes) residentes aprendieron a hablar el q'eqchi', idioma que en ese contexto regional tiene igual o superior nivel de instrumentalidad, y goza de un nivel de prestigio similar al castellano.

El perfil idiomático de Guatemala hoy en día es uno eminentemente de bilingüismo. Podemos ver qué ocurre un proceso acelerado en donde indígenas, principalmente mayas de la zona del altiplano están convirtiéndose bilingües en su idioma materno y castellano. Sin embargo, mientras tanto, muchas personas no-indígenas están también convirtiéndose bilingües, pero no en castellano y un idioma indígena, sino en castellano y un idioma de poder global, notablemente el

inglés. Desde un punto de vista global de poder, vemos que opera en Guatemala un fenómeno de rezago lingüístico, con la población ladino manteniendo la ventaja lingüística, ventaja que han mantenido durante los últimos 500 años, por cierto.

## **2.3 Teorías que sustentan el proceso enseñanza aprendizaje**

### **2.3.1 Lúdica**

(Tatiana Rodríguez, 2015)

La lúdica se identifica con el ludo que significa acción que produce diversión, placer y alegría y toda acción que se identifique con la recreación y con una serie de expresiones culturales como el teatro, la danza, la música, competencias deportivas, juegos infantiles, juegos de azar, fiestas populares, actividades de recreación, la pintura, la narrativa, la poesía entre otros. La actividad lúdica está presente en todos los espacios de la vida de los seres humanos, permitiendo aprender e interactuar con el mundo y las cosas, reconocer y recrear su mundo; a continuación se reconocen los fundamentos que orientaron la estrategia pedagógica.

El concepto de lúdica. La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones.

Por esta razón la lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

Es así que la lúdica debería ser tenida en cuenta principalmente en los espacios escolares pues es rica en ambientes facilitadores de experiencias que mediante juegos, es necesario explicar cuanto más experiencias positivas y cuantas más realidades los niños conozcan, serán mucho más amplios y variados los

argumentos de sus actividades, con respecto a la lúdica, es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento para tener más claridad ante la lúdica.

En este sentido autores como Jiménez (2002) citado por Rodríguez (2015) respecto a la importancia de la lúdica y su rol proactivo en el aula, considera que:

La lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego. El sentido del humor, el arte y otra serie de actividades que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos. (Rodríguez 2015 Pág. 29)

La lúdica es una manera de vivir la cotidianidad, es decir sentir placer y valorar lo que acontece percibiéndolo como acto de satisfacción física, espiritual o mental. La actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas. Por lo anterior, la lúdica va de la mano con el aprendizaje, a lo que Nunez (2002) citado por Rodríguez (2015) considera que:

La lúdica bien aplicada y comprendida tendrá un significado concreto y positivo para el mejoramiento del aprendizaje en cuanto a la cualificación, formación crítica, valores, relación y conexión con los demás logrando la permanencia de los educandos en la educación inicial (Rodríguez 2015 Pág. 30)

Desde esta perspectiva toda actividad lúdica precisa de tres condiciones esenciales para desarrollarse: satisfacción, seguridad y libertad. Satisfacción de necesidades vitales imperiosas, seguridad afectiva, libertad como lo señala Sheines (1981) citada en Rodríguez (2015):

Sólo gozando de esta situación doble de protección y libertad, manteniendo este delicado equilibrio entre la seguridad y la aventura, arriesgándose hasta los límites entre lo cerrado y lo abierto, se anula el mundo único acosado por las necesidades vitales, y se hace posible la actividad lúdica, que en el animal se manifiesta únicamente en una etapa de su vida y que en el hombre, por el contrario, constituye la conducta que lo acompaña permanentemente hasta la muerte, como lo más genuinamente humano (Rodríguez 2015 Pág. 30)

Por consiguiente es fundamental comprender todos los aspectos biológicos, psicológicos y sociales que vive el niño desde su ambiente intrauterino para poder desarrollar estrategias didácticas y lúdicas pertinentes, que permitan un desarrollo apropiado de la integralidad y es donde el docente toma desde su reflexión que todo lo que atañe al niño desde su concepción, ambiente familia, social, cultural lo hace único y singular y cada niño es un solo mundo el cual requiere de estrategias, metodologías, modelos diferentes para ser absorbido de manera atractiva hacia su aprendizaje, desde el cual ya es participe con sus pre saberes.

### **2.3.2 Estrategias lúdicas para la enseñanza de la matemática en estudiantes que inician estudios superiores**

(Velásquez, 2011)

Jugar no es tan solo una actividad infantil. El juego para el niño y para el adulto es una forma de usar la inteligencia o, mejor dicho, una actitud con respecto al uso de la inteligencia.

Es un banco de prueba, un vivero en el que se experimentan formas de combinar el pensamiento, el lenguaje y la fantasía. Jerome Bruner.

El juego o actividad lúdica: el diccionario de la Real Academia Española (2001; 75) define el juego como “ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde”. Se trata de una actividad universal, su naturaleza cambia poco en el tiempo en los diferentes ámbitos culturales. Se podría decir que no hay ser humano que no haya practicado esta actividad en cualquier circunstancia.

El desarrollo cultural de las comunidades humanas, en algún momento de su existencia, ha expresado situaciones de la vida a través del juego. Por esto, Huizinga (citado en Chamoso, Durán y García, 2004:48) expresa que “la cultura, en sus fases primitivas, tiene apariencia de juego y se desarrolla en un ambiente

similar a un juego". Pero el juego también nace de una intencionalidad personal, normalmente libre y espontáneo.

La actividad lúdica favorece el acto creativo, se trata de un... "impulso antropológico destinado a propiciar el desarrollo mediante la realización de acciones ejecutadas de forma libre y espontánea, presididas por el reconocimiento que hace el individuo sobre su propia y personal capacidad existencial" (Fullea, 2003, s/p). Por ello, algunas estrategias sistemáticas apoyadas en actividades lúdicas pueden favorecer el aprendizaje.

Según Chamoso, Durán y García (2004) citado por Farías y Rojas (2011) resaltan que al juego se le pueden asociar tres características fundamentales: carácter lúdico, cuando se analiza desde la perspectiva de la diversión y el deleite sin esperar que proporcione una utilidad inmediata ni que ejerza una función moral. El término actividad lúdica lo demarca Boz de Buzek (s.f) dentro de las dimensiones del juego, establece que el mismo "pone en marcha capacidades básicas que posibilitan la creación de múltiples ámbitos de juego en todas las facetas del quehacer humano" ( Farías y Rojas 2011. Pág. 54)

Otro aspecto fundamental del juego, tal como lo indica Boz de Buzek (s.f), es el desinterés, ya que lo concibe como una actividad libre, capaz de estructurar realidades novedosas y plenas de sentido.

Sin embargo, es serio. Su seriedad radica en su carácter de actividad creadora de campos de posibilidades de la conducta humana. Por ser una actividad creadora, el juego modifica en el estudiante su personalidad ya que éste puede manejar y manipular a su antojo los recursos que tiene, mientras toma decisiones acerca de cómo jugar y en qué momento hacerlo.

Al tratar de ubicar al juego en el espacio del aprendizaje de la matemática, destaca el comentario de Bishop (1999:68), citado por Farías y Rojas (2011) quien expresa que:

...los juegos suelen ser apreciados por los matemáticos a causa de su conducta gobernada por reglas que, según se dice, es como la matemática misma. ... no es demasiado difícil imaginar cómo se han desarrollado los criterios gobernados por

reglas de la matemática a partir de los placeres y las satisfacciones de la conducta gobernada por reglas de juego. (Farías Y Rojas 2011. Pág. 54)

Tipos de juegos. De acuerdo con la conducta lúdica manifestada, los juegos se pueden clasificar en: juego de función, juego de ficción, juego de construcción, juego de agrupamiento o representación del entorno (Castillo, 1995).

En los juegos de agrupamiento se desarrolla el proceso de clasificación: al escoger una variable determinada, los participantes discriminan de acuerdo con características de los elementos. Se favorece así la internalización de diversos términos matemáticos que les serán útiles de por vida a los participantes, ya que éstos pueden seleccionar, combinar y organizar sus juguetes dependiendo de su entorno. Lo anterior desarrolla la habilidad para realizar operaciones matemáticas de forma más rápida y sencilla. Los juegos cooperativos se realizan en grupos, en los cuales se promueve la cooperación e integración entre los participantes y se establecen las normas que deben cumplirse. Este tipo de juego se llama social porque sólo se realiza si hay más de dos sujetos dispuestos a participar (Millar, 1992).

De esta manera se incrementa la interrelación y se lleva a los participantes a desarrollar su proceso de socialización mediante la acción de compartir y cooperar en equipo; esto permite el desarrollo de experiencias significativas que acrecienta el pensamiento lógico-matemático de los participantes.

Los juegos reglados o estructurados se llevan a cabo con reglas establecidas o de obligatorio cumplimiento. Se destaca con más fuerza la actividad; la acción es dirigida y orientada por una actitud fundamental.

En relación con este tipo de juego, Piaget citado por Farías y Rojas (2011) señala lo siguiente:

... los juegos con reglas están socialmente adaptados y perduran en la época adulta, sin embargo, demuestran una asimilación más que una adaptación a la realidad. Las reglas de juego legitiman la satisfacción del individuo en el ejercicio sensoriomotor e intelectual y en su victoria sobre los demás, pero no son equivalentes a una adaptación inteligente a la realidad. (Farías y Rojas 2011 pág. 55)

Otra propuesta descrita por Ausubel (1978:75 y 76) es el aprendizaje por descubrimiento. Se sustenta inicialmente en el preposicional, pero difiere de éste en que el propio aprendiz descubre lo que va a aprender, y genera nuevas proposiciones que dan respuestas al problema que se le presenta. La generación

la transforma en una proposición de sustrato, la cual puede ser una proposición de planteamiento de problema o una proposición de antecedentes del problema. La primera conduce al aprendizaje por descubrimiento. “Así pues, en el aprendizaje por descubrimiento significativo (...) el alumno relaciona intencionada y sustancialmente proposiciones de planteamiento del problema con su estructura cognoscitiva (...) para transformarlas en nuevas proposiciones de solución de problemas que sean potencialmente significativas para él”.

### **A. Estrategias para la enseñanza de la Matemática.**

Para proponer estrategias dirigidas a la enseñanza de la matemática, Barberá (1995) recomienda realizar algunos criterios de selección de las actividades que se llevarán a cabo. En primer lugar, se debe tomar en cuenta los contenidos; se propone también una adaptación de estrategias generales, lo que permite, por un lado, pensar en términos del desarrollo cognitivo de los alumnos y, por el otro, analizar las actividades matemáticas de aprendizaje y las de evaluación.

Entre las recomendaciones didácticas para la enseñanza de la matemática, Barberá (1995) destaca las acciones que siguen. Recoger: obtener información inicial mediante observaciones cuantificables y la realización de medidas. Traducir: cambiar de códigos (verbal, numérico o gráfico) y mantener idénticos los significados matemáticos iniciales. Inferir: completar información parcial. Transformar: ampliar significados matemáticos mediante la modificación parcial de una situación inicial. Inventar: crear un problema matemático que no existía previamente. Aplicar: utilizar fórmulas, algoritmos y otras propiedades matemáticas. Representar: utilizar modelos matemáticos e instrumentos de cálculo, medida y diseño gráfico. Anticipar: emitir predicciones e hipótesis matemáticas y estimar posibles errores cometidos. Elegir: optar por vías de solución alternativas. Organizar: presentar estructuradamente la realidad matemática mediante las subhabilidades de ordenación y clasificación. Relacionar: abstraer y relacionar los atributos de fenómenos y expresiones

matemáticas. Memorizar: retener información matemática. Argumentar: justificar resoluciones de problemas matemáticos. Evaluar: atribuir valores cualitativos o cuantitativos relativos a una acción o a un enunciado matemático. Comprobar: verificar el proceso de resolución y los resultados. Transferir: comunicar y generalizar los conocimientos matemáticos específicos a otros ámbitos curriculares y extracurriculares.

### **2.3.3 Políticas educativas**

(Rivero, 1999)

Las desigualdades de género aún subsisten a pesar de haberse logrado cierta igualdad entre las tasas de escolaridad femenina con las de hombres. Las mujeres indígenas siguen siendo sistemáticamente excluidas de la educación; los bajos promedios de escolaridad que tiene los niños indígenas se reducen muchas veces a la mitad o menos en el caso de las niñas (20). A pesar de que los datos siguen siendo incompletos, se puede adelantar que las niñas y jóvenes campesinas siguen siendo afectadas por la subestima que muestran sus padres respecto al valor personal y económico que pueda tener la educación de sus hijas; la alta deserción escolar femenina en el medio rural es consecuencia directa de ello.

Las desigualdades de origen social siguen siendo significativas. Es posible afirmar con certeza que los niños y las niñas procedentes de hogares con bajo nivel educativo de sus padres tiene mucho menor posibilidad de alcanzar niveles avanzados de escolaridad; la probabilidad que los hijos repitan el bajo nivel educativo de sus padres en algunos casos puede llegar entre el 58% y el 60%. Otras cifras indican que 7 o más de cada 10 hijos de universitarios también llegar a estudiar en universidades, mientras que sólo 2 o menos de cada 10 hijos de personas con bajos niveles de educación ingresan a carreras universitarias.

Los elementos anteriores se reflejan en los resultados de sistemas de medición de calidad que han comenzado a aplicarse en los últimos años. Ellos muestran una evidente segmentación del rendimiento escolar, que coloca en desventaja a

los alumnos provenientes de familias de bajos ingresos y bajos niveles educativos. Hay enormes diferencias de rendimiento entre estudiantes, según sea el medio sociocultural y económico del que proceden y según el clima de estímulos educacionales que sus hogares les brinden, el que es marcado decisivamente por el nivel educativo de los padres y, particularmente, de las madres.

#### **A. Desigualdades en los propios sistemas educativos.**

Mayor incremento de la matrícula y del gasto en los niveles terciarios y secundarios. El número de alumnos en la primaria creció un 16% desde los 80 mientras que el de enseñanza superior en un 40%. El gasto público por alumno universitario como porcentaje del PIB per cápita es siete veces mayor que el gasto por alumno de primaria. El gasto público correspondiente al nivel terciario absorbe el 23% del gasto total del sector educativo a pesar de atender al 6.3% de los alumnos; en cambio el nivel primario atendiendo al 72.6% de la matrícula absorbe un 51% del presupuesto sectorial. A pesar de la importancia de satisfacer necesidades presupuestarias del nivel superior, dichas cifras agravan los niveles de desigualdad pues, a pesar del cada vez más generalizado acceso a la universidad, hay evidencias de que son los más pudientes quienes tienen más acceso al nivel terciario.

#### **B. La situación docente**

La retórica ha convertido en lugar común afirmar que el docente es factor esencial de la calidad educativa y que será necesario procurar su mejor formación y capacitación, darle estímulos profesionales y atraer a la docencia a los más capaces propiciando un mayor protagonismo magisterial. La realidad latinoamericana constata, sin embargo, un grave deterioro en las condiciones de vida y de trabajo de los docentes, en la calidad y resultados de su desempeño y en su imagen y autoestima profesional.

### **C. Políticas y concepciones de programas compensatorios en la educación.**

Los programas educativos de naturaleza compensatoria tienen su principal base en el modelo propugnado por el Banco Mundial y otras agencias de financiamiento internacional, procurando focalizar la inversión en poblaciones pobres atendiendo las variables que la investigación internacional ha mostrado que se vinculan con la calidad de los aprendizajes básicos: infraestructura (aulas), material didáctico, capacitación docente y apoyo a la supervisión escolar.

### **D. Educación en el marco de políticas sociales.**

La experiencia analizada indica que no puede pensarse en mejores logros educativos sin generar condiciones de una mayor equidad en las sociedades. Todo esfuerzo de las instituciones educativas será reducido en su posible impacto y hasta anulado con alumnos que no han tenido estimulación temprana en sus primeros años de vida y carecen en sus hogares de alimentación y sanidad básicas. De allí la urgencia de una inclusión más justa y equitativa de oportunidades, de un crecimiento económico más veloz y una distribución más amplia de sus beneficios, para poder llegar a constituir parte de un nuevo círculo virtuoso que aliente sociedades con rostro más humano.

Enfrentar el problema de la equidad educativa demanda una acción intersectorial en el marco de políticas sociales para enfrentar la pobreza y la desigualdad en el acceso a los bienes. Se debe tratar de influir sobre otras ausencias que impiden una mejor calidad de vida. Los ámbitos de la nutrición y salud son indispensables en esta opción. La mejoría de las condiciones de alimentación de niños pobres, sus controles de salud y procurar mayores niveles educativos y acceso al trabajo de sus padres, darán a la educación una base más equitativa y sólida.

## **2.4 Teorías que sustentan las demandas**

### **2.4.1 Demandas educativas.**

(Barriga, 2005)

Las demandas para orientar el trabajo docente surgen, no obstante, de otro conjunto de planteamientos. La investigación psicológica sobre los procesos de aprendizaje ha desembocado en los últimos años en una diversidad de propuestas, muchas de las cuales llegan al profesor como una posibilidad de “atender la exigencia de innovación educativa” que experimenta de manera permanente; otras son el resultado de una búsqueda del mismo profesor para resolver problemas de aprendizaje que observa en su experiencia de trabajo y frente a las cuales no ha tenido respuesta. Difícilmente se acepta que el reto de la actividad docente es proponer continuamente estrategias de enseñanza adecuadas a las condiciones generales de su grupo, que no existe una estrategia que por sí misma resuelva todos los problemas que se presentan en la situación de aprendizaje. En 1995 (véase capítulo sobre lo metodológico en A. Díaz Barriga, 1995) formulamos como un principio didáctico que el docente debe resolver la estrategia de aprendizaje de acuerdo con la situación que observa en el desempeño de cada grupo escolar, que no existe una receta universal, que el mejor instrumento de reflexión didáctica del docente es percibir las limitaciones que tiene la propuesta de enseñanza que adoptó, porque toda propuesta de enseñanza tiene sus aciertos y sus puntos de deficiencia, pero este aspecto es completamente negado, en el fondo porque en nuestro medio existe una amplia negación de la didáctica.

Para entender el posible desconcierto que le crean al profesor las diferentes propuestas que emanan del ámbito de la psicología educativa sería conveniente revisar de manera general la forma como sus planteamientos se han incorporado en las propuestas vinculadas con la educación superior en los últimos cuarenta años.

Es importante señalar que si bien las propuestas educativas se han incrementado significativamente conforme avanza la investigación y el desarrollo tecnológico, podemos identificar también una tendencia a la profundización en algunos temas (el constructivismo), la disminución de la importancia de otros (la enseñanza programada), así como la aparición de nuevos retos (educación virtual) y las nuevas denominaciones para ámbitos conocidos (colaborativo en vez de grupal, cuando lo que existen son teorías de grupos).

Hoy, como nunca, el profesor tiene ante sí un innumerable grupo de demandas, algunas convergen y otras –hay que reconocerlo– reflejan tendencias y concepciones educativas y pedagógicas opuestas. Así, en algunos casos se le pide que haga uso y promueva un saber erudito, mientras que en otros se enfatiza la capacidad de formar en el desarrollo de habilidades; en algunos casos se fortalece la necesidad del dominio de la información, de la obtención de un orden de conocimiento en una estructura disciplinaria, mientras que en otros se promueve la idea de la participación, del desarrollo de un proceso. Todas estas propuestas se presentan, sin aclaración, al profesor, quien en muchas ocasiones sólo las percibe como un menú de opciones y no como estrategias que se desprenden de una serie de supuestos educativos que no siempre son compatibles entre sí.

#### **2.4.2 Demandas poblacionales.**

En la última década se ha registrado un nuevo ciclo de expansión de la cobertura educativa en un contexto demográfico distinto. El impacto positivo de los cambios en la estructura demográfica ya está operando con relación a la educación primaria cuya demanda potencial se viene restringiendo en términos relativos y pronto se verá en términos absolutos. El cambio demográfico aunado al esfuerzo que se ha realizado por ampliar el acceso a la enseñanza primaria se ha reflejado en cierto mejoramiento de los niveles de cobertura sin alcanzar la meta de la universalización. Por su parte la demanda potencial de educación media desacelerará su crecimiento. En ese escenario se abre entonces una oportunidad favorable para dedicar mayores esfuerzos dirigidos a aumentar

significativamente la cobertura en el nivel de media, donde todavía se registra un déficit más alto, y a mejorar la calidad de la educación. Visto en ámbitos territoriales como las entidades federales este proceso muestra disparidades apreciables, porque la transición demográfica no se inició al mismo tiempo ni a igual ritmo en todo el país. Actualmente existe un conjunto de entidades que han avanzado más en su proceso de transición y han ido más lejos en ese envejecimiento por la base de su pirámide, de modo que la presión mayor sobre el sistema educativo se ha trasladado al nivel de la educación media, mientras que en el otro extremo hay otro grupo de entidades federales rezagadas en estos cambios demográficos, donde todavía se manifiestan los efectos de niveles altos de fecundidad relativamente recientes y, por lo tanto, todavía existe fuerte presión sobre la demanda de educación inicial y primaria.

## **2.5 Teorías que sustentan los actores**

### **2.5.1 Actores Directos**

(Martinic, 2006)

Los cambios e innovaciones en las escuelas son complejos y no ocurren a la velocidad deseada. Existen serios problemas pese al aporte de los programas implementados que han permitido conducir el sistema hacia nuevas ideas que valoran la autonomía e innovación pedagógica y la calidad de los aprendizajes. En primer lugar, muchas veces los espacios creados por los proyectos innovadores se conciben como entidades separadas lo que genera contradicciones y tensiones de tiempo y coordinación entre ellas. Si se mira la reforma educacional desde la escuela y con los ojos del profesor, esta aparece como un conjunto de programas de “intervención” sin mayor conexión y coordinación entre sí. Es así como algunos docentes la grafican como un “árbol de pascua” con un tronco, pero con muchas ramas y adornos.

En segundo lugar, en muchos casos no se han logrado romper estructuras tradicionales de la cultura escolar tales como la exclusión de los profesores de las decisiones institucionales, la reproducción de límites fuertes que separan a

las asignaturas entre sí y la falta de flexibilidad en la relación con la comunidad y los padres, entre otros.

Por otra parte, los profesores perciben que sus opiniones no se consideran en la ejecución y diseño de proyectos de cambio que promueve la reforma. Por ejemplo, en el caso de la Jornada Escolar Completa (JEC) -uno de los componentes estratégicos de la reforma-, se ha demostrado que para su diseño la consulta a profesores y padres fue prácticamente nula. Es así como en una de las evaluaciones, en solo un tercio de los establecimientos los profesores declararon tener una participación alta en el diseño de este proyecto (Desuc, 2001).

Así, en la mayor parte de los casos la participación es media o baja traduciéndose únicamente en la entrega de algunas ideas o en la recepción pasiva de información. Por otra parte, y pese a que la normativa de la JEC lo obliga, la participación de los Centros de Padres también ha sido baja. Más de la mitad de los padres entrevistados en el citado estudio no participó en el diseño del proyecto o solo fue informado de la incorporación del establecimiento a la JEC.

### **2.5.2 Actores indirectos**

Diversos estudios demuestran que existe un estrecho vínculo entre la realidad social y cultural de las familias y el rendimiento de sus hijos. Este tipo de relaciones ha predominado en la investigación educativa y rápidamente concluye que la escuela tiene pocas posibilidades de cambiar la situación de origen de sus estudiantes, la cual está fuertemente determinada por la condición social y el ambiente cultural del cual proviene. Así lo comprueban los trabajos de Coleman (1966) y Jencks et al. (1972) en Estados Unidos y los de Peaker (1971) en Inglaterra.

Pese a la fuerza de la argumentación, la explicación del problema no se agota en el origen social de las familias. Por el contrario, las prácticas pedagógicas y la propia cultura escolar tienen un peso determinante, ya sea para consolidar las diferencias sociales de origen o bien para hacer la diferencia entre los niños de las familias más pobres.

Los niveles de la participación de los padres en los distintos ámbitos del establecimiento escolar pueden adquirir una variedad de modalidades y hacerse realidad a través de distintas acciones. Entre ellas cabe destacar: colaborar con

los profesores en el refuerzo de aprendizajes de sus hijos, funcionar como ayudantes en la sala de clase, ejercer el voluntariado para una variedad de proyectos, participar en los Centros de Padres y ser miembros del Consejo Escolar del Establecimiento.

Pese a las evidentes ventajas que reporta la activa participación de los apoderados en la educación de sus hijos, es muy difícil lograr el compromiso de ambos padres en las distintas tareas y espacios en los cuales se requiere su presencia. En nuestra cultura predomina la idea de que la educación es una tarea de la madre y, aún más, que la familia debe delegar la responsabilidad de la educación escolar en el establecimiento. Los colegios, a su vez, hacen variados esfuerzos para integrar a los padres a través de entrevistas, charlas, paseos y jornadas, pero estas terminan siendo actividades puntuales y no producen grandes cambios en su relación con los directivos y los profesores. Como se demuestra en la siguiente tabla, el nexo de los apoderados con los establecimientos educativos está acotado principalmente a las reuniones de apoderados y a las citaciones que los docentes realizan.

### **2.5.3 Actores institucionales**

Como se afirma, “pocos conceptos han generado tanta discusión y bibliografía como el de sociedad civil” (Tussie 2000: 41). No obstante, la compleja y sofisticada discusión teórica en torno al concepto ha permanecido distanciada de su uso práctico por parte de los actores principales de las políticas públicas, incluidos organismos internacionales, gobiernos y ONGs. En general, estos han venido limitando la noción de sociedad civil a Organizaciones No Gubernamentales (ONGs). La incorporación del término Organizaciones de la Sociedad Civil (OCS) al discurso público nacional e internacional es más bien reciente, y responde al reconocimiento de la necesidad de ampliar y complejizar los agentes que participan o cuya participación se propone en la definición y ejecución de políticas públicas. En este contexto, las ONGs son apenas un tipo de OSC. La noción de OSC presenta dos ventajas frente a la de ONG: por un lado, pluraliza y acepta la heterogeneidad y el conflicto que atraviesan a las

sociedades civiles reales; por otro, abandona la definición por la negativa –no-gubernamental– y la denotación confrontativa, que siempre fueron objeto de discusión en, y en torno a, el mundo de las ONGs.

También el uso del término “comunidad” está muy extendido y es usado de manera muy laxa. También “la comunidad” tiende a presentarse como una realidad dada, homogénea, plana, sin conflicto. Los usos del término “comunitario” – “educación comunitaria”, “participación comunitaria”, “gestión comunitaria”, etc. – cargan con la misma marca de polisemia y ambigüedad. (Cunha 1991; Pieck 1996; Torres y Tenti 2000).

La clásica aspiración a “vincular escuela y comunidad” se ha ocupado poco de trabajar la naturaleza de ese vínculo y de las dos entidades a vincular, ambas diversas, complejas y cruzadas por diversos actores, con intereses diversos y hasta antagónicos. De hecho, la “comunidad escolar” básica, formada por alumnos, docentes y padres de familia, es una “comunidad” a construir, a partir de condiciones objetivas y subjetivas que tensan más hacia el conflicto que hacia la cooperación, pues hay muchos intereses no coincidentes entre alumnos, docentes y padres/comunidad, los derechos de unos afectan a los de otros (por ejemplo: el paro, como recurso para la defensa de los derechos laborales de los docentes, va en contra del derecho y los intereses inmediatos de los alumnos y las familias), la dinámica de la institución escolar es distinta a la comunitaria, etc.

La participación (social, ciudadana, comunitaria, popular) ha sido fundamentalmente una reivindicación de los sectores y actores subordinados y de los sectores progresistas. En el terreno educativo, ha sido asimismo bandera del pensamiento y de las corrientes político-pedagógicas de avanzada. Hoy, el discurso de la participación ha copado el discurso público, a nivel nacional e internacional, y es levantado por todos: el Estado, la sociedad civil, el mercado y la cooperación internacional. No obstante, igual que con “sociedad civil” y “comunidad”, la “participación” que invocan, impulsan o reclaman los diversos actores, no es la misma. Esto explica en parte por qué la falta de participación y de consulta permanece como tema crítico levantado desde muchas OSC, y en

particular desde los docentes y sus gremios, mientras que del lado del Estado y las agencias se percibe un despliegue inédito de la participación a todos los niveles, tanto en la institución escolar como en la política educativa.

## **2.6 Técnicas de administración educativa**

### **2.6.1 Técnica DAFO**

(Colás Bravo, 2004)

La técnica DAFO responde a las siglas de Debilidades, Amenazas, Fortalezas y Oportunidades. Es una técnica que se aplica en los estudios prospectivos sobre dinámicas sociales participativas. Desde 1994 se está adoptando en Europa por grupos cada vez más numerosos con aplicaciones en muy diversos ámbitos sociales y económicos. Esta técnica alcanza en los últimos años una gran relevancia en la planificación estratégica y en el diagnóstico de necesidades, sin olvidar las propuestas de intervención de forma consensuada y participativa. Esta metodología es útil cuando se pretende impulsar transformaciones estructurales y dinamizar el cambio, elaborar proyectos de acción, así como crear redes y tramas de colaboración.

La Técnica DAFO metodológicamente se desarrolla en base a cuestiones que se plantean a grupos de expertos con el propósito de que diagnostiquen la situación presente, proyecten situaciones futuras y prevean acciones posibles considerando los condicionantes tanto en positivo como en negativo que rodea la temática a abordar. Tradicionalmente se concreta en preguntas que corresponden a criterios internos (Fortalezas y Debilidades) y externos (Oportunidades y Amenazas).

La incorporación de la técnica DAFO a la formación docente virtual pretende que los profesores reflexionen y valoren las problemáticas específicas de sus centros, contextos y culturas escolares en la integración de las TICs a sus tareas docentes. Que analicen el potencial de sus contextos y situaciones en la integración de las TICs, así como los principales "handicaps" derivados de la propia tradición escolar. Y tras este diagnóstico propongan actuaciones

innovadoras en su aula, haciendo uso de los recursos educativos disponibles en Internet. Esta metodología de trabajo se lleva a cabo a través de foros virtuales. En la experiencia que estamos desarrollando en el marco del proyecto de investigación antes señalado, participan en torno a 60 profesores de educación secundaria y bachillerato, especialistas en Educación Física.

Mediante esta técnica se pretenden tres objetivos básicos de aprendizaje:

- 1) Realizar un diagnóstico de la situación de su centro en relación con las TICS.
- 2) Crear una red temática de profesores de Educación Física para el desarrollo de aplicaciones de TICS en los Centros Educativos.
- 3) Elaborar una propuesta de innovación y desarrollo de las TICS en los centros educativos.

El proceso metodológico se desarrolla en base al Foro de discusión "Problemática de las TICs en los Centros Educativos". A él tienen que aportar tres debilidades que observen en sus respectivos centros que dificulten la integración de las TICs en el currículo, tres fortalezas, tres amenazas y una propuesta de acción.

A partir de la recogida de datos vinculada a esta problemática y las temáticas de acción generadas, se les insta a que creen sus redes de acción e intervención de forma colaborativa en función de coincidencias en propuestas o puntos de vista. Para el trabajo de los grupos se generan foros temáticos que sirven para debatir, madurar, y configurar un proyecto de innovación a desarrollar de forma colaborativa en red. Los foros específicos creados sobre proyectos concretos planteados, sirven, por tanto, para debatir, definir y concretar las propuestas iniciales.

### **2.6.2 Técnica MINIMAX**

La idea principal del algoritmo es tomar como punto de partida una posición y utilizar un generador de movimientos para generar un conjunto de posiciones de

posibles sucesores, por lo que se aplica una función de evaluación estática y se selecciona el mejor movimiento obteniendo el valor. Los pasos que usaremos son los siguientes:

- Generar el árbol de juego, alternando movimientos de MAX y MIN y asignándoles los valores apropiados (MAX>0, MIN)
- Calcular la función de utilidad de cada nodo final, recorriendo recursivamente los nodos hasta el estado inicial.
- Elegir como jugada a realizar aquel primer movimiento que conduce al nodo final con mayor función de utilidad.

En el desarrollo de los juegos de dos jugadores, a uno se le denominará MAX y al otro MIN, cada uno con su turno correspondiente.

Esta búsqueda realizada se puede definir en base a: un Estado Inicial, Movimientos Posibles (Sucesores, luego de aplicar la Función de evaluación), un Estado Final, Valor o Función de Utilidad; los mismos que a su vez vienen a definir un árbol de juego y donde se desarrollará primero una búsqueda en profundidad, para nuestro caso profundidad limitada.

Usualmente se puede decir en una búsqueda cualquiera, que la estrategia óptima se logra alcanzar cuando tras un conjunto de movimientos posibles se llega a la meta u objetivo que viene a ser el estado ganador; sin embargo, la estrategia óptima que aquí vamos a implementar no va por ese camino, sino más bien consideramos que tras la realización de una jugada MAX, viene una jugada MIN y tras la misma viene otra MAX y puede ser vista en el árbol de juego (generado dado una cierta profundidad), evaluando la función de valor Mínimax en cada nodo.

Debido a que uno de los problemas que tiene implícito el algoritmo es el gran uso que hace de la memoria, realizaremos una poda alfa-beta que nos permitirá no expandir todo los caminos posibles, sino solo aquellos que mejoran el camino por el que vamos, donde alfa y beta representan, respectivamente, las cotas inferior y superior de los valores que se van a ir buscando en la parte del

subárbol que queda por explorar. Si alfa llega a superar o igualar a beta, entonces no será necesario seguir analizando las ramas del subárbol.

### **2.6.3 Líneas de Acción**

Los cambios deseados se entienden como un avance positivo en la realidad a intervenir, específicamente se espera una mejoría en las condiciones y la calidad de vida de los sujetos involucrados en dicha realidad.

De esta manera el proyecto se transforma en una “apuesta”, una hipótesis de intervención en determinados ámbitos y aspectos de la realidad social, para producir el cambio deseado. Hay entonces una lectura sobre dicha realidad, en base ella se proyecta una acción que, de resultar como uno espera, provocará un cambio hacia una situación mejor. La acción que, de resultar como uno espera, provocará un cambio hacia una situación mejor. La acción a desarrollar está fundada en una serie de principios teóricos y en anteriores investigaciones que la avalan y otorgan coherencia. Se incorporan también, los recursos necesarios para su implementación y ejecución.

### **2.6.4 Diagrama de Gantt**

(José, 1997)

El gráfico de Gantt permite identificar la actividad en que se estará utilizando cada uno de los recursos y la duración de esa utilización, de tal modo que puedan evitarse periodos ociosos innecesarios y se dé también al administrador una visión completa de la utilización de los recursos que se encuentran bajo su supervisión.

Los cronogramas de barras o “gráficos de Gantt” fueron concebidos por el ingeniero norteamericano Henry L. Gantt, uno de los precursores de la ingeniería industrial contemporánea de Taylor. Gantt procuro resolver el problema de la programación de actividades, es decir, su distribución conforme a un calendario, de manera tal que se pudiese visualizar el periodo de duración de cada actividad,

sus fechas de iniciación y terminación e igualmente el tiempo total requerido para la ejecución de un trabajo. El instrumento que desarrolló permite también que se siga el curso de cada actividad, al proporcionar información del porcentaje ejecutado de cada una de ellas, así como el grado de adelanto o atraso con respecto al plazo previsto.

Este gráfico consiste simplemente en un sistema de coordenadas en que se indica:

En el eje Horizontal: un calendario, o escala de tiempo definido en términos de la unidad más adecuada al trabajo que se va a ejecutar: hora, día, semana, mes, etc.

En el eje Vertical: Las actividades que constituyen el trabajo a ejecutar. A cada actividad se hace corresponder una línea horizontal cuya longitud es proporcional a su duración en la cual la medición efectúa con relación a la escala definida en el eje horizontal conforme se ilustra.

Símbolos Convencionales: En la elaboración del gráfico de Gantt se acostumbra utilizar determinados símbolos, aunque pueden diseñarse muchos otros para atender las necesidades específicas del usuario. Los símbolos básicos son los siguientes:

- Iniciación de una actividad.
- Término de una actividad
- Línea fina que conecta las dos "L" invertidas. Indica la duración prevista de la actividad.
- Línea gruesa. Indica la fracción ya realizada de la actividad, en términos de porcentaje. Debe trazarse debajo de la línea fina que representa el plazo previsto.
- Plazo durante el cual no puede realizarse la actividad. Corresponde al tiempo improductivo puede anotarse encima del símbolo utilizando una abreviatura.

· Indica la fecha en que se procedió a la última actualización del gráfico, es decir, en que se hizo la comparación entre las actividades previstas y las efectivamente realizadas.

### **2.6.5 Plan de Actividades**

La ejecución de cualquier proyecto presupone la concreción de una serie de actividades e implica la realización de un conjunto de tareas concretas. En otras palabras, ningún proyecto puede realizarse sin una sucesión de quehaceres y aconteceres que tienen el propósito de transformar ciertos insumos en los resultados previstos (productos) dentro de un período determinado.

En efecto, lo que materializa la realización de un proyecto es la ejecución secuencial e integrada de diversas actividades. Esto implica que en el diseño del proyecto se ha de indicar, de manera concreta y precisa, cuáles son las actividades que hay que ejecutar para alcanzar las metas y objetivos propuestos. Para ello debe explicarse la forma en que se organizan, suceden, complementan y coordinan las diferentes tareas, de modo tal que el encadenamiento de las mismas no sufra desajustes graves que influyan negativamente en la realización del proyecto.

La organización, ordenamiento y coordinación en el tiempo y en el espacio de todas las tareas que hay que realizar para el logro de los productos, metas y objetivos del proyecto comporta los siguientes aspectos:

- Especificación e inventario de las actividades a realizar;
- Distribución de las unidades periódicas de tiempo insertas en una secuencia operativa, donde se señala la fecha de inicio y de terminación de cada actividad
- Lo anterior sólo sirve para indicar una relación de diferentes actividades, pero ello no basta (sería un simple listado de actividades y puestas en el tiempo); es menester, además, una ordenación y sincronización de las mismas, puesto que algunas son previas, paralelas o posteriores a otras dentro del proceso de realización del proyecto.

- indicación de la cantidad y calidad de los insumos necesarios (recursos humanos, servicios, equipo, dinero, bienes, etc.) involucrados en cada operación, con referencia a la asignación de recursos por actividad (ver punto 6: determinación de los recursos necesarios). De lo que se trata es de no limitarse a un simple listado de actividades y tareas, sino de establecer un curso o trayectoria que permita fijar la dinámica del proyecto en función del volumen y ritmo de las operaciones.

### **2.6.6 Diseño de Proyecto**

(Idáñez, 1997)

Denominación del proyecto Esto se hace indicando, de una manera sintética y mediante un título, aquello que se quiere hacer (creación de un centro social, de un servicio de ayuda a domicilio, de un taller de artesanía, etc.). Su objeto es identificar el proyecto e indicar el marco institucional desde el cual se realizará, de forma muy breve.

Además, en la denominación se ha de hacer referencia a la institución, agencia u organismo responsable de la ejecución del proyecto. Y en aquellos casos en los que el que ejecuta no es el mismo que el que patrocina, habría que indicar también el organismo patrocinante.

Si formara parte de un programa más amplio (conjunto de proyectos integrados), será necesario hacer referencia a éste.

Digamos que el objetivo principal de la denominación es el de caracterizar, en pocas palabras, lo que quiere hacerse en el proyecto e indicar el organismo ejecutor y patrocinante del mismo.

No hay que confundir el título del proyecto con el enunciado de un problema (por ejemplo: "Falta de participación de los jóvenes"), ni considerar el título como equivalente a la solución del problema (por ejemplo: "Proyecto de desarrollo integral de los jóvenes"). Éstos son errores bastante frecuentes y que es necesario evitar para poder seguir desarrollando adecuadamente el diseño del

proyecto. Una mala denominación nos puede conducir a una formulación imprecisa o muy amplia de objetivos, falta de concreción de las actividades, etc.

### **A. Naturaleza del proyecto**

Para explicar la naturaleza de un proyecto –conjunto de datos que hacen a la esencia del mismo– es necesario desarrollar una serie de cuestiones que sirvan para describir y justificar el proyecto. Las que indicamos a continuación, pueden ayudar a esta tarea:

### **B. Descripción del proyecto (qué se quiere hacer)**

La denominación identifica al proyecto, pero esto, obviamente, es insuficiente para tener una idea completa acerca de qué se trata el proyecto. En este punto, hay que realizar una descripción más amplia del proyecto, definiendo y caracterizando la idea central de lo que se pretende realizar. En bastantes casos, esta caracterización o descripción hay que hacerla. Contextualizando el proyecto dentro del programa (en caso de que forme parte de un programa).

De lo que se trata es de ampliar en sus aspectos esenciales la información que proporciona la denominación. Ahora bien, la descripción no conviene que sea excesivamente extensa, ya que a lo largo del proyecto se irá ofreciendo información complementaria de todos sus aspectos. Lo que se pretende es que la persona que desea conocer el proyecto pueda tener, de entrada, una idea exacta acerca de lo fundamental del mismo: tipo, clase, ámbito que abarca, contexto en el que se ubica desde el punto de vista de la organización, etc.

### **C. Marco institucional (organización responsable de la ejecución).**

Cuando se trate de un proyecto que se elabora dentro de una institución para ser presentado en el seno de la misma, este punto se puede obviar o reducir bastante, ya que la información pertinente sería conocida por todos. Sin embargo, cuando el proyecto se formula en una organización o institución que

será responsable total o parcialmente de la ejecución, pero éste será presentado para su eventual aprobación por otra entidad ajena a la que formula el proyecto, conviene dedicar especial atención a este punto.

En los casos de proyectos que se presentan a otras instituciones o agencias exteriores para su financiación, puede ser más práctico adjuntar toda esta información (que suele ser amplia) en un dossier aparte del proyecto. Todo ello, con el fin de no abultar innecesariamente el documento que contenga el proyecto.

En definitiva, lo que se persigue en este punto es informar clara y profundamente acerca de la institución, organización o agencia que será la responsable fundamental de la planificación y ejecución del proyecto. Haciendo referencia particular al departamento y/o programa del que pudiera llegar a formar parte el proyecto específico.

#### **D. Beneficiarios (destinatarios del proyecto, a quién va dirigido)**

Se trata de identificar quiénes serán los beneficiarios inmediatos (los directamente favorecidos por la consecución de los objetivos y metas o efectos del proyecto) y quiénes serán los beneficiarios finales o indirectos, o sea, aquellos a quienes favorecerán los impactos del proyecto.

Generalmente, se trata de dos tipos de destinatarios bastante diferenciados. Por ejemplo, si el objetivo es “reforzar un servicio de educación de adultos”, los beneficiarios directos serán aquellos que constituyen el personal de dicho servicio y que con el proyecto se verá aumentado o reciclado. En cambio, los beneficiarios finales serán las personas analfabetas a quienes beneficiará la mejora del servicio en términos de impacto y no de efectos, como sería el primer caso.

Por lo que se refiere a los beneficiarios finales, el uso de términos generales y vagos tales como “grupos carenciados”, “sectores desfavorecidos”, “campesinos, pobres”, etc., no ayuda al diseño del proyecto y resulta a todas luces insuficiente,

si bien este tipo de formulaciones pueden ser válidas a nivel de declaración política. Para el buen diseño de un proyecto, es necesario identificar con precisión los destinatarios. Para ello, puede ser útil delimitar este “grupo-meta”, como a veces suele denominarse, investigando e indicando, por ejemplo:

- Situación general (descrita mediante indicadores de ingresos, de nutrición, o lo que fuese necesario);
- Ocupación (también haciendo uso de indicadores concretos, por ejemplo: propietarios de menos de “x” hectáreas, trabajadores sin tierra, asalariados temporales, familias con ingresos por debajo del salario mínimo y ocupación autónoma, etc.);
- Acceso a los servicios (familias en inquilinato precario, agricultoras sin acceso a créditos, viviendas sin agua potable o electricidad, trabajadoras sin seguridad social, etc.).

### **2.6.7 Objetivos (para qué se hace, qué se espera obtener)**

Explicitar los objetivos es responder a la pregunta para qué se hace. Es decir, se trata de indicar el destino del proyecto o los efectos que se pretenden alcanzar con su realización. Conforman el elemento fundamental, ya que expresan los logros definidos que se busca alcanzar.

Antes de seguir avanzando en este punto, quizá convenga realizar una distinción entre lo que es la finalidad del proyecto (impacto) lo que es el objetivo o los objetivos del proyecto (efectos). Un ejemplo nos puede ayudar: si decimos “disminuir el analfabetismo en la región X” estamos indicando una finalidad, o dicho en otros términos, precisando el impacto que puede tener el proyecto. Si formulamos en cambio “reforzar el servicio de educación de adultos en la región X” estamos señalando un objetivo. En este ejemplo concreto, se puede reforzar un servicio de educación de adultos, lo que contribuirá a disminuir el analfabetismo en la región, si se dan determinadas condiciones o supuestos. Pero que disminuya el analfabetismo en la región no depende exclusivamente

del reforzamiento del servicio (sino de éste y otros efectos más, que pueden ser ajenos al proyecto). Por ello es importante distinguir lo que serán efectos del proyecto (objetivos que se espera alcanzar) y lo que será el posible impacto del mismo (es decir, a qué fin contribuirá el proyecto si se desarrolla con éxito).

Ningún proyecto adquiere su significado pleno si no se produce una clara definición y explicitación de los objetivos a alcanzar. La buena formulación del objetivo principal y de los objetivos específicos (si ello fuere necesario), es garantía (no absoluta, por supuesto) de elaborar un buen proyecto, ya que en torno al o a los objetivos, se da coherencia al conjunto de actividades que componen el proyecto, costos, estrategias, tiempos, etc.

Como ya se ha mencionado, a veces conviene hacer una distinción entre el objetivo principal o general, y los objetivos específicos o complementarios:

- **El objetivo principal**, llamado también objetivo general, es el propósito central del proyecto. A veces viene dado por los objetivos generales de un programa.
- **Los objetivos específicos**, inmediatos o complementarios, son ulteriores especificaciones o pasos (en determinadas circunstancias, de carácter intermedio) que hay que dar para alcanzar o consolidar el objetivo general. En algunos casos puede tratarse de objetivos que se derivan del hecho de alcanzar el objetivo principal. De cualquier modo, hay que tener siempre presente que no es necesario formular objetivos de este tipo en todos los proyectos. La necesidad de su formulación vendrá dada por el grado de generalidad o abstracción que tenga el objetivo general.

No hay que confundir –como ocurre con alguna frecuencia– los objetivos (que hacen referencia al fin deseado) y los medios para alcanzarlos. Así por ejemplo cuando se dice “promover”, “coordinar”, “realizar una investigación”, etc., se está haciendo referencia a medios; consecuentemente, no deben utilizarse para definir objetivos.

### **2.6.8 Justificación (por qué se hace, razón de ser y origen del proyecto)**

En la fundamentación del proyecto hay que presentar los criterios (argumentación lógica) y las razones que justifican la realización del mismo.

Es muy importante destacar, para tenerlo en cuenta a la hora de elaborar esta parte del proyecto, que en la fundamentación deben cumplirse dos requisitos para que sea completa y correcta:

- hay que explicar la prioridad y urgencia del problema para el que se busca solución;
- hay que justificar por qué este proyecto que se formula es la propuesta de solución más adecuada o viable para resolver ese problema.

De ordinario, estos dos aspectos complementarios pero distintos suelen confundirse. Muchas veces se justifica el proyecto pero no se fundamenta adecuadamente en base a un diagnóstico de situación. Otras veces se aportan datos acerca del problema que se pretende resolver con el proyecto, pero se olvida incluir una evaluación que justifique por qué el proyecto es lo mejor que se puede hacer en esa situación. Para evitar estos y otros problemas, puede ayudar tener como referencia los siguientes puntos o cuestiones a explicitar en la fundamentación del proyecto:

#### **A. Cuál es la naturaleza y urgencia del problema que se pretende resolver.**

Las razones que pueden dar lugar a un proyecto suelen ser muy variadas: hay una necesidad y no existe un servicio para satisfacerla, el servicio existente es insuficiente, se quiere mejorar la calidad de la prestación, etc. En definitiva, se trata de identificar y analizar el problema que se pretende solucionar. Lo sustancial en esta parte de la fundamentación es explicitar por qué se hace, destacando los principales aspectos críticos y los problemas que piensan ser atacados, aliviados o resueltos con la realización del proyecto. En muchos casos, se han de indicar, asimismo, los efectos de la no intervención.

## **B. Qué prioridad se concede a la solución de ese problema.**

En esta parte de la fundamentación hay que considerar no sólo las razones técnicas, también existen (y hasta pueden predominar) las razones políticas. De ahí que haya que tener en claro que toda fundamentación se apoya en dos tipos de razones y justificaciones directamente relacionadas con los criterios para el establecimiento de prioridades:

- Razones políticas, cuando el proyecto concreta o realiza las orientaciones políticas de un plan general o de un programa político. En este apartado conviene hacer referencia a declaraciones de política, planes existentes, programas ya aprobados, etc.
- Razones técnicas, en las que se expresan las razones objetivas (necesidades y problemas y magnitud de los mismos) que dan lugar a la realización del proyecto. En este punto también es conveniente hacer referencia a las necesidades de ejecución del proyecto e indicar si éste forma parte de un programa más amplio previamente formulado, etc.

## **C. Naturaleza de la estrategia para la acción (si es que la hubiere).**

En este punto hay que indicar la trayectoria seleccionada, para llevar a cabo las acciones consideradas necesarias y suficientes de cara al logro de los objetivos propuestos.

## **D. Recursos internos y externos asignados para la solución del problema.**

Esta tarea, que corresponde a la fase de diagnóstico, debe quedar claramente reflejada en la fundamentación del proyecto, pues permite desde otro enfoque visualizar cuáles son las prioridades de la institución o de otras entidades respecto de la solución del problema. Además, la existencia o no de recursos para resolver un problema condiciona en gran medida las posibilidades de ejecución y la viabilidad de un proyecto.

## **E. Justificación del proyecto.**

En esta parte hay que presentar los resultados que haya arrojado la evaluación previa del proyecto, acerca de su viabilidad, análisis costo-beneficio o costo-oportunidad, productos, efectos e impacto, etc. Esta evaluación que permite seleccionar, evaluar y priorizar proyectos, se hace después de la formulación y diseño de los mismos, pero los resultados deben quedar reflejados en esta parte del documento que contiene el proyecto.

A tenor de todo lo dicho, en este punto hay que incluir una síntesis de los datos del diagnóstico o estudios previos que justifiquen el proyecto, así como algunas previsiones sobre la transformación de la situación-problema que se pretende resolver con la realización del proyecto.

### **2.6.9 Plan de Sostenibilidad**

(Franco, 1998)

Hay quien afirma que “las causas de la diferenciación espacial son el producto de la lógica desigual que sigue la dinámica económico-financiera, así como de la profundización de la división geográfica del trabajo. Diferenciación es sinónimo, en este caso, de competencia y desigualdad, donde lo importante es ofrecer mejores condiciones para atraer o retener nuevas inversiones, que frecuentemente se expresan por medio del antagonismo y de la exclusión de unos con relación a otros, produciéndose al final ganadores por un lado y perdedores por otro” (Albagli, 1998).

En el plano teórico, trabajaron con esta perspectiva únicamente los llamados “ecologistas” o medioambientalistas, así como toda una generación de economistas heterodoxos y otros teóricos, así como más de una centena de investigadores que buscaban o están buscando una alternativa a la “economía del crecimiento”. Estos teóricos buscan un cambio en la visión de la economía que, además del volumen de producción, adopte otros criterios como la calidad de vida, substituyendo la “lógica” intra-económica por una definición ética de las prioridades. Asimismo, conviene establecer otros indicadores de desarrollo (humanos y sostenibles) no basados únicamente en el crecimiento material de la producción.

En esta línea, algunas personas e instituciones comenzaron entonces a apuntar la necesidad de desarrollar experiencias ciudadanas que, sin perder de vista el objetivo de garantizar y mejorar la vida de las personas, captasen las carencias humano-sociales básicas como un todo y actuasen, desde varios frentes, de modo integrado y convergente.

Lo que hoy se llama Desarrollo Local Integrado y Sostenible es una definición amplia de varios tipos de procesos de desarrollo local. Lanzada institucionalmente en 1997 por el Consejo de la Comunidad Solidaria, esta expresión fue adoptada por la mayoría de los actores brasileños dedicados al desarrollo local. Actualmente la utilizan tanto aquellos que continúan enfatizando o dan un papel determinante y exclusivo al factor económico, como aquellos que tienen una visión más sistémica del proceso de desarrollo (p.e. los que trabajan en la llamada Agenda 21 Local). Es decir, tanto aquellos que no están tan preocupados en encontrar alternativas al patrón de crecimiento aún prevalente, como aquellos que, por diversos motivos, sí cuestionan dicho patrón.

Partiendo de las evidencias sobre los límites socioambientales de los patrones actuales de producción y de consumo, la llamada vertiente sostenibilista, para la cual "lo local actúa como elemento de transformación socio-político-económico, representando un locus privilegiado para nuevas formas de solidaridad y asociación entre los actores, en que la competición cede espacio a la cooperación. Lo local representa, en este contexto, una frontera experimental para el ejercicio de nuevas prácticas

Para Becker, (1997) citado por Franco (1998) y para el establecimiento de redes sociales basadas en nuevas territorialidades que confronten las exigencias impuestas por los problemas de ámbito global, que dependen, en gran medida, de las intervenciones que se realizan a nivel local. Lo local constituye así un espacio de articulación –o de síntesis– entre lo moderno y lo tradicional, mostrando posibilidades de generar, a partir de las sinergias producidas por estas interacciones, soluciones innovadoras para muchos de los problemas de la sociedad contemporánea" (Franco 1995 Pág. 6).

Éste es el verdadero indicador de desarrollo y no el número de edificios construidos en una ciudad o la cantidad de armas fabricadas por un país. Una

ciudad desarrollada es una ciudad buena para vivir y no una ciudad grande. Un país desarrollado es aquél cuya población tiene bienestar y no aquél cuyos habitantes viven todo el tiempo preocupados en defenderse de sus vecinos o temiendo por el futuro de sus hijos.

Así pues, el desarrollo es humano, social y sostenible.

Cuando se habla aquí de desarrollo se habla por tanto de mejorar la vida de las personas (desarrollo humano), de todas las personas (desarrollo social) tanto de las que están vivas como de las que vendrán mañana (desarrollo sostenible).

Sabemos más o menos cuáles son los ingredientes básicos del desarrollo humano y social sostenible. Sabemos que, en general, para desarrollarse es preciso crecer, pero crecer sosteniblemente —es decir, producir más y mejor, pero sin comprometer la vida de las generaciones futuras— y distribuir con más equidad los frutos de este crecimiento.

#### **A. ¿Qué significa desarrollo sostenible?**

Existen muchas conceptualizaciones del desarrollo sostenible. La más aceptada y difundida guarda relación con el agotamiento de los recursos naturales necesarios para las generaciones actuales y que, se imagina, serán necesarios también para las generaciones futuras. Por este motivo, el concepto de sostenibilidad está muy ligado a la idea de una relación del ser humano con la naturaleza que conserve el medio ambiente. Es por esto que se asocia inmediatamente sostenibilidad con ambientalismo y ecología.

En cierto modo, esta relación existe, pero en un sentido más bien amplio y más profundo de lo que se puede juzgar a primera vista. La sostenibilidad hoy en día guarda poca relación con la preservación o la conservación de los limitados recursos naturales, es decir, de recursos que si se gastasen sin prever su agotamiento, nos harían falta a nosotros y a las generaciones venideras.

La sostenibilidad guarda relación, también y principalmente, con un patrón de organización que se mantiene a lo largo del tiempo en virtud de haber adquirido ciertas características que le confieren capacidades autogenerativas.

En general, se confunde sostenibilidad con durabilidad de un ente y proceso. Dícese que un ente o proceso económico, social, cultural, político, ambiental o físicoterritorial es sostenible cuando se mantiene de forma continua a lo largo del tiempo, es decir, cuando este ente o proceso es durable. Sin embargo, la durabilidad es una consecuencia de la sostenibilidad. Si un sistema es sostenible será también durable, ya que es capaz de auto-organizarse, de reproducirse y de autogenerar las condiciones para su continuidad.

Todo esto también guarda relación con el medioambiente y la ecología, en tanto en cuanto adquirimos el conocimiento de este patrón de organización observando el comportamiento de los ecosistemas. A su vez, también tiene mucho que ver con las características de lo que llamamos vida.

    Ser sostenible es sinónimo de ser vivo, en un sentido amplio, que comienza ahora a revelarse con la ascensión del pensamiento sistémico, de redes autocatalíticas, autocreativas o autopoieticas (Maturana y Varela, 1972). "Autopoiesis o autogeneración es un patrón de redes en el cual la función de cada componente consiste en participar en la producción o transformación de los otros componentes de la red. De esta forma, la red continuamente se genera a sí misma. Es producida por sus componentes y, a su vez, produce sus componentes" (Capra 1996).

Lo que llamamos sostenibilidad es por tanto el resultado de un patrón de organización, observado inicialmente en los ecosistemas, pero que también puede encontrarse en otros sistemas complejos.

Observando los ecosistemas descubrimos que éstos presentan características que les confieren sostenibilidad, características como: la interdependencia, el reciclaje, la asociación, la flexibilidad y la diversidad. Tal vez, lo que llamamos sostenibilidad sea el resultado de la incidencia simultánea de características como éstas, es decir, el resultado de su combinación.

Es posible suponer que las comunidades humanas que presentan tales características tengan más oportunidades de ser sostenibles, es decir, sean comunidades en las que podemos satisfacer nuestras aspiraciones y nuestras necesidades sin comprometer o reducir las oportunidades de las generaciones futuras.

## **CAPÍTULO III**

### **PRESENTACIÓN DE RESULTADOS**

#### **3.1 Título del Proyecto.**

Guía de estrategias lúdicas para enseñar las tablas de multiplicar.

#### **3.2 Descripción del Proyecto de Mejoramiento Educativo.**

El proyecto se realizará en la Escuela Oficial Rural Mixta, Jornada Vespertina de la Aldea Campo Dos, Municipio de Los Amates, Departamento de Izabal, será aplicado en los niños de tercero primaria.

En base a los indicadores educativos del establecimiento se ve un índice de Repitencia en los primeros años de escolaridad de los estudiantes, los cuales se deben a un bajo nivel de rendimiento académico en los estudiantes lo cual en un incide que afecta su nivel académico de aprendizaje por no aprenderse las tablas de multiplicar y no aprender a realizar las operaciones básicas, porque solamente van memorizando por un rato y no para toda la vida, es importante que los niños desde su primer año escolar tengan la iniciativa por aprender e ir mejorando su rendimiento académico durante el proceso de aprender.

También es importante que en los centros educativos se pueda tener acceso a diversos tipos de herramientas para poder facilitar el aprendizaje en los niños, ya que en muchas escuelas se necesita de diversas clases de material didáctico para

tenerlos como apoyo a la hora de enseñar las operaciones básicas dentro y fuera del salón de clases.

En este caso se realizara una guía de estrategias lúdicas para facilitar el aprendizaje de las tablas de multiplicar en los estudiantes del grado de tercero primaria, para que puedan adquirir nuevos conocimientos y mejor facilidad de aprender las matemáticas sin que sean aburridas las clases y que haya más participación en cada uno de los estudiantes al momento de recibir sus clases diarias.

Es de mucha importancia y utilidad poder contar con una guía en el centro educativo, para poder facilitar el aprendizaje de los estudiantes ya que anteriormente aprender las tablas ha sido algo tedioso para los estudiantes por los docentes han enseñado las tablas a pura regla y todo eso ha llevado a los estudiantes a un bajo rendimiento académico y surgido mucho la repitencia en algunos establecimientos educativos, ahora en día hay muchas formas de enseñar y facilitar el aprendizaje de las tablas en los niños logrando obtener un mejor resultados positivos al momento de adquirir y evaluar los conocimientos.

En los centros educativos se necesita ir innovando para que los niños puedan ir aprendiendo de mejor manera los conocimientos impartidos en clase, es por ello que la línea de acción estratégica que se utilizara como la prioritaria, es Promover la enseñanza de la matemática en el Ciclo I de primaria, a través de la implementación de la pedagogía lúdica en el proceso de enseñanza aprendizaje, en los estudiantes de tercer grado primaria involucrando a los padres de familia y a la comunidad a través de una Guía con Estrategias Lúdicas para la enseñanza de las tablas de multiplicar.

Tomando en cuenta que la educación es el índice más importante para todos a nivel nacional, no olvidando que la educación viene desde el seno familiar y es allí donde se forman los valores porque es la primera escuela donde el niño

empieza a formarse y a conocer lo que nos rodea en nuestro contexto y empiezan a absorber todo lo que ven o escuchan y es allí donde empiezan a desarrollar sus propias habilidades y destrezas has lograr su propio aprendizaje. Como docentes debemos ser un ejemplo e inculcarles a los niños el interés por aprender jugando, cantando e interactuando para poder ir ayudándoles a desarrollar sus habilidades y destrezas, así logramos ir mejorando su aprendizaje al momento de enseñarles los contenidos para que aprendan con facilidad, como docentes debemos innovar para facilitar el aprendizaje de los niños.

También debemos ir incluyendo a los padres de familia quienes son los más interesados en que sus hijos aprendan con mejor facilidad y así poder llegar a obtener un aprendizaje significativo, los padres de familia pueden apoyarles desde su hogar y así juntos podrán ir desarrollando sus habilidades y destrezas al momento de realizar cualquier actividad que se les venga en el trayecto del camino para poder llegar a tener un buen aprendizaje significativo el cual los ayudara a poderse desenvolver con mejor facilidad.

Tomando en cuenta el bajo rendimiento académico que hay en el centro educativo que se pretende llegar minimizarlo con la Guía de estrategias Lúdicas para la Enseñanza de las Tablas de Multiplicar en el grado de tercero primaria, fortaleciendo las habilidades y destrezas de cada uno los estudiantes y logrando Mejorar el Rendimiento Académico en el Área de Matemáticas.

Es allí donde ellos llegan a tener mejor oportunidad de aprender con más facilidad las matemáticas al momento de recibir los contenidos y ya no podrán poner más pretextos de que no pueden, no se les queda o de que no entienden los conceptos al momento de recibir los contenidos en clases.

Con la guía de estrategias lúdicas para la enseñanza de las tablas de multiplicar, se pretende involucrar a los diferentes actores que intervienen en el proceso

educativo de los estudiantes del grado de tercero primaria, siendo ellos (actores directos) niños, docentes, padres de familia, (actores indirectos) supervisor educativo, COCODE y miembros de la comunidad, todos ellos formaran parte en este proceso para poder desarrollar las diferentes actividades lúdicas con éxito y a la vez lograr despertar el interés en cada uno de ellos por aprender con más facilidad y obtener un mejor rendimiento académico en estudiantes de tercero primaria.

Todo este proceso se realizara a través de diferentes clases de actividades lúdicas donde se pueda demostrar a todos los actores involucrados la importancia que tiene poder facilitar el aprendizaje de los estudiantes a través de nuevas estrategias lúdicas y así poder lograr en los estudiantes una mejor enseñanza-aprendizaje en el rendimiento escolar de cada uno de los estudiantes, porque es allí donde ellos mismos se darán cuenta y comprenderán el motivo del porque se realizara esta guía, la cual tiene como objetivo primordial poder lograr un mejor rendimiento académico en cada uno de los estudiantes del grado de tercero primaria.

### **3.3 Concepto del Proyecto de Mejoramiento Educativo**

Implementación de estrategias lúdicas para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje de las tablas de multiplicar.

### **3.4 Objetivos**

#### **A. General:**

Mejorar el rendimiento académico del estudiante a través de la implementación de una guía de estrategias lúdicas para la enseñanza de las tablas de multiplicar en el grado de tercero primaria.

**B. Específicos:**

6. Fomentar el aprendizaje de las tablas en los estudiantes a través de materiales lúdicos.
7. Diseñar estrategias que permitan determinar las dificultades que se presentan para el aprendizaje significativo de las tablas de multiplicar de los estudiantes de tercer grado.
8. Implementar estrategias lúdicas que permitan cambiar el paradigma de los estudiantes de tercer grado, sobre las tablas de multiplicar y hacerles ver la facilidad y la aplicabilidad de ésta en la vida cotidiana.
9. Evaluar y reflexionar los resultados obtenidos a través de las estrategias aplicadas.
10. Diseñar actividades lúdicas para el aprendizaje de las tablas de multiplicar utilizando el juego como un elemento motivador.

**3.5 Justificación**

La justificación de este Proyecto de Mejoramiento Educativo tiene como fin la necesidad de probar nuevas estrategias lúdicas para la enseñanza de las tablas de multiplicar en las aulas de tercero primaria y que estas resulten más efectivas y motivadoras para cada uno de los y las estudiantes de la Escuela Oficial Rural Mixta de Aldea Campo II Jornada Vespertina, el cual incide en el bajo rendimiento educativo de los niños y esto lleva a un fracaso escolar en el rendimiento académico del estudiantes según indican los indicadores educativos del establecimiento.

Con una guía de estrategias lúdicas se podrá lograr un mejor rendimiento en los estudiantes y también se podrá a dar a conocer a los compañeros docentes,

padres de familia, Supervisor Educativo, COCODE y demás miembros de la comunidad dando a conocer la importancia que tiene buscar nuevas estrategias para apoyar la enseñanza-aprendizaje de todos los que participen y formen parte de todas las actividades a realizar, los compañeros docentes conocerán las nuevas estrategias lúdicas lo cual los llevará a poder ponerlas en práctica durante su desempeño docente, los padres de familia deberán apoyar a sus hijos desde su casa realizando cualquier actividad a realizar.

La línea de acción estratégica que se utilizó como la prioritaria, es Promover la enseñanza de la matemática en el Ciclo I de primaria, a través de la implementación de la pedagogía lúdica en el proceso de enseñanza aprendizaje, en los estudiantes de tercer grado primaria involucrando a los padres de familia a través de una Guía con Estrategias Lúdicas para la enseñanza de las tablas de multiplicar, tomando en cuenta que la educación es lo más importante para todos, no olvidando que la educación viene desde el seno familiar y es la primera escuela que cada niño tiene, donde empiezan a desarrollar su aprendizaje. Las matemáticas son y han sido siempre una de las asignaturas consideradas más importantes del Currículo Nacional Base, también es una de las que menos innovaciones metodológicas se le aplican.

La metodología que la mayoría de los docentes habitualmente usan en la mayoría de las escuelas públicas está basada en fichas, libros de texto, memorizar y aplicar ejercicios en los cuadernos, todo esto hace que los alumnos no siempre se sienten identificados con la clase, por lo tanto, no tienen ninguna motivación para seguir esta asignatura y esforzarse un poco más por aprender, es por esto que en la clase de Matemáticas al momento de enseñar las tablas de multiplicar necesitan un cambio, donde los alumnos sientan las ganas de aprender y anhelan adquirir nuevos conocimientos sobre algo que sea de utilidad para ellos al momento de la enseñanza, también necesitan saber que puede ser creativos y aprender sin la necesidad de memorizar y resolver ejercicios en el cuaderno.

Piaget afirma que los juegos ayudan a construir una amplia red de dispositivos que permiten al niño la asimilación total de la realidad. Es decir, mediante el juego podemos lograr que los niños entiendan perfectamente. Las matemáticas son fundamentales para toda la vida porque su comprensión permitirá a los alumnos estudiar en el futuro algunas de las carreras con mayor número de salidas.

No es fácil aprender a resolver cuestiones matemáticas, pero ahora en día es mucho más divertido cuando las matemáticas se aprenden jugando. Y lo que anteriormente resultaba difícil y tedioso acaba convirtiéndose en algo divertido como lo son estrategias lúdicas donde se podrán desarrollar los juegos más fáciles para niños a medida que vayan aprendiendo con mejor facilidad.

Los juegos de matemáticas para niños son una estrategia lúdica para enseñar todos los conocimientos previos que necesitan para superar con éxito matemáticas y lograr un mejor rendimiento académico donde aprenderán con mejor facilidad lo que son las tablas de multiplicar en el tercer grado primaria, mediante las actividades lúdicas que propongo en este trabajo se podrán alcanzar todos los objetivos y todas las competencias a desarrollar.

### **3.6 Distancia entre el diseño proyectado y el emergente.**

El proyecto de Mejoramiento Educativo que se realizó en el la Escuela Oficial Rural Mixta de la Aldea Campo Dos, Jornada Vespertina, fue para disminuir el bajo rendimiento académico en el área de matemáticas en el grado de tercero primaria de dicho establecimiento el cual ha venido perjudicando desde muchos años atrás a los estudiantes, lo cual indica buscar varias estrategias lúdicas para disminuir los altos índices del bajo rendimiento en los escolares.

Al revisar los indicadores en el centro educativo se encuentra que hay un porcentaje alto de repitencia en los primeros grados de primaria, especialmente

en el área de Matemáticas, lo que tiene relación con los niveles muy bajos de resultados en Matemática en las pruebas que aplica el MINEDUC. Producto de las vinculaciones estratégicas realizadas se decide partir de este punto para buscar estrategias que favorezcan la enseñanza-aprendizaje de los escolares.

En este proceso se diseñó un plan de actividades con su propio cronograma, el cual indicaba realizar cada una de las actividades programadas según lo acordado en dicho plan, donde se pretendía realizar el proyecto según sus fases, en la fase inicial se realizó la presentación del proyecto de mejoramiento educativo a la directora de establecimiento, a los docentes, a los alumnos y a los padres de familia, explicándoles la importancia que tiene aprender de forma lúdica lo que son las matemáticas, porque hoy en día los niños y niñas muestran más interés por aprender jugando al momento de la enseñanza-aprendizaje

Seguidamente se tenía programada la fase de la planificación del PME donde aún se logró realizar unas actividades de esta fase porque lamentablemente ya no se pudo llevar a cabo toda la planificación acordada en el cronograma como lo es la ejecución y las demás fases debido a que se suspendieron las clases a nivel nacional a causa de la pandemia de Covid-19 que está afectando a nivel mundial, a causa de la pandemia no se permiten aglomeraciones de personas lo cual no permitió realizar y cumplir con las actividades programadas en el plan de actividades a diseñar.

La fase de ejecución estaba programada para hacer actividades lúdicas dentro del salón de clases para mejorar el rendimiento académico de los niños y niñas del tercer grado de primaria, debido al covid-19 no se lograron cumplir con las actividades que estaban descritas, entre las actividades no realizadas como estaban en el cronograma son las de la fase de ejecución como lo es el aprestamiento diario para el mejoramiento del aprendizaje lúdico de las tablas, la realización de ejercicios con las diferentes estrategias a trabajar en el centro educativo y realizar competencias de ejercicios Matemáticos entre niños y niñas.

Todo se realizó de diferente manera debido a que no se podía tener aglomeración de personas, se reemplazaron las actividades programadas por otras donde se llevó a cabo la ejecución del PME en las casas de cada estudiante siempre con la participación de los actores involucrados como lo son los padres de familia quienes fueron los que presenciaron en todo el proceso del proyecto junto a sus hijos, donde se realizó cada una de las estrategias para mejorar la enseñanza-aprendizaje de cada niño y niña.

El haber suplantado cada una de las actividades fortaleció el aprendizaje de las tablas de multiplicar de cada estudiante porque debido al covid-19 se llevó a sus hogares la elección del proyecto donde se pusieron en práctica las estrategias lúdicas y luego se les entregó una guía para que ellos resolvieran ejercicios matemáticos con las tablas de multiplicar para lograr el objetivo propuesto en el proyecto de mejoramiento, lo cual se monitorio por medio de vía teléfono y fue observado por los padres de familia.

Respetando las disposiciones presidenciales no se logró realizar el cierre del proyecto con el festival matemático que estaba programado en el cronograma donde los estudiantes realizarían competencias de ejercicios matemáticos y una exposición de los materiales lúdicos trabajados en la guía de estrategias lúdicas, donde se involucrarían todos los actores directos e indirectos, motivo por el cual se decidió hacer el cierre por vía teléfono con llamadas o por medio de la red social WhatsApp con cada uno de los padres de familia, siendo así como se ejecutó dicho proyecto, en el centro educativo de Aldea Campo Dos, Jornada Vespertina.

### 3.7 Plan de actividades

Plan de actividades del Proyecto de Mejoramiento Educativo de la Escuela Oficial Rural Mixta, Aldea Campo Dos, Municipio de Los Amates, Departamento de Izabal, Jornada Vespertina.

Nombre del Proyecto: Guía de estrategias lúdicas Para enseñar las tablas de multiplicar.

**TABLA 30. FASE DE INICIO.**

No.	ACTIVIDAD	TAREAS	SUB TAREAS	DURACIÓN	RESPONSABLE
1	Presentación del proyecto al director de la escuela.	Solicitar al director la coordinación de presentación	Elaboración de Solicitud. Entrega de solicitud.	4 al 8 de noviembre del 2019.	Docente Estudiante de PADEP/D
2	Reunión con padres de familia de los alumnos de tercero, beneficiarios del proyecto.	Convocar a los padres de familia a una reunión	Elaboración de notas para asistir a la reunión Entrega de las notas a los niños para que las entreguen a sus padres.	11 al 15 de noviembre del 2019.	Docente estudiante de PADEP/D, alumnos
3	Investigación de estrategias para enseñar las tablas de multiplicar a los alumnos de tercero.	Consultar libros e internet.	Imprimir los temas investigados.	18 al 22 de noviembre del 2019.	Docente Estudiante de PADEP/D
4	Elaboración de material educativo para la realización del PME	Reunir el material necesario para poder enseñar las tablas de multiplicar.	Clasificación y elaboración del material a utilizar en el PME.	25 de noviembre al 16 de diciembre del 2019.	Docente Estudiante de PADEP/D

Fuente: Elaboración Propia.

**TABLA 31. FASE DE PLANIFICACIÓN**

No.	ACTIVIDAD	TAREAS	SUB TAREAS	DURACIÓN	RESPONSABLE
1	Charla sobre la enseñanza de como aprender las tablas de multiplicar de forma lúdica, para un el mejor rendimiento escolar.	Solicitar el permiso a la directora para realizar la capacitación.	Elaboración de solicitud.	13 al 17 de enero del 2020.	Docente Estudiante de PADEP/D
2	Organización de estrategias lúdicas como aprestamiento para el grado de tercero primaria.	Convocar a los maestros de la escuela para que lo conozcan y puedan aplicar.	Elaboración de notas, distribución personal.	20 al 24 de enero del 2020.	Docente Estudiante de PADEP/D
3	Organización de grupos para aplicar la enseñanza de las tablas de manera lúdica en la escuela.	Convocar a los docentes de la escuela a que participen.	Elaborar notas, distribución personal.	27 de enero al 7 de febrero del 2020.	Docente estudiante de PADEP/D
4.	Organización de los padres de Familia para que puedan apoyar a sus hijos en casa.	Convocar a los padres de familia.	Elaboración de notas y distribución por medio de alumnos	10 al 20 de febrero del 2020.	Docente Estudiante de PADEP/D, alumnos
5.	Clasificación de material que se va utilizar para la enseñanza de las tablas en la escuela.	Convocar a los niños de tercero primaria quienes son los que van a participar en el PME.	Elaboración de fichas u otro material a utilizar.	24 de febrero al 10 de marzo del 2020.	Docente Estudiante de PADEP/D, alumnos

Fuente: Elaboración Propia.

**TABLA 32. FASE DE EJECUCIÓN**

No.	ACTIVIDAD	TAREA	SUB TAREA	DURACIÓN	RESPONSABLE
1	Presentación del proyecto a docentes y padres de familia.	Convocar a los docentes y padres de familia.	Elaboración de notas, entrega por estudiantes.	11 al 18 de marzo del 2020.	Docente de PADEP/D, alumnos
2	Presentación del proyecto a los estudiantes de tercero primaria de dicho establecimiento.	Preparación antes de presentar proyecto	Elaboración de material didáctico.	19 al 24 de marzo del 2020.	Docente Estudiante de PADEP/D.
3	Aprestamiento diario para el mejoramiento del aprendizaje lúdico de las tablas.	Enseñar de forma lúdica las tablas y usar correctamente cada una de las estrategias.	Motivar e incentivar en clase la importancia del aprestamiento.	25 al 31 de marzo del 2020.	Docente Estudiante de PADEP/D.
4	Realizar ejercicios con las diferentes estrategias a trabajar en el centro educativo.	Dar ejemplos de cómo realizar los ejercicios y distribuir material.	Despertar el interés en los niños por aprender las tablas de multiplicar.	1 al 15 de abril del 2020.	Docente Estudiante de PADEP/D.
5	Resolver ejercicios matemáticos basados en las tablas de multiplicar.	Ayudar a resolver los ejercicios matemáticos de sus hijos en su casa.	Involucrar al padre de familia en el proceso de realizar ejercicios matemáticos con las tablas de multiplicar.	16 al 24 de abril del 2020.	Docente Estudiante de PADEP/D, alumnos, padres
6.	Festival Matemático: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Competencias de ejercicios Matemáticos.</li> <li>• Exposición de materiales lúdicos.</li> </ul>	Organizar actividades y los materiales a utilizar durante el festival matemático.	Involucrar a toda la comunidad a que participe.	27 al 30 de abril del 2020.	Docente Estudiante de PADEP/D, Alumnos Docentes.

Fuente: Elaboración propia.

TABLA 33. FASE DE MONITOREO

No.	ACTIVIDAD	TAREA	SUB TAREA	DURACIÓN	RESPONSABLE
1	Verificar toda la documentación que se necesitara para realizar el proyecto.	Consultar la planificación del proyecto.	Entrevistas con actores directos.	05 al 25 febrero del 2020.	Docente estudiante de PADEP/D
2	Observar si se ha mejorado el problema con el proyecto.	Invitar a los compañeros docentes a las actividades para observar los cambios en los estudiantes.	Coordinación de monitoreo con autoridades educativas.	16 de marzo al 24 del abril 2020.	Docente Estudiante de PADEP/D, Director
3	Organización de docentes del establecimiento para que apoyen a resolver dudas del PME que se den el transcurso de dicho proceso.	Convocar a los docentes a que participen.	Hacerles conciencia a que ayuden a resolver las dudas o problemas que se presenten en el PME.	16 de marzo al 27 de abril del 2020.	Docente Estudiante de PADEP/D, Director, Docentes.
4	Material diseñado está de acuerdo a la temática: Estrategias lúdicas para enseñar las tablas de multiplicar.	Revisar si el material realizado está diseñado en base al PME.	Clasificar el material que se va a utilizar en el PME.	23 marzo al 30 de Abril del 2020.	Docente Estudiante de PADEP/D, Director.
5	Observar si se cumplieron todas las estrategias lúdicas en el proceso del PME.	Verificar si se trabajó de acuerdo lo establecido en la planificación.	Conversación entre el docente y los alumnos.	20 al 30 de Abril del 2020.	Docente Estudiante de PADEP/D.

Fuente: Elaboración Propia.

TABLA 34. FASE DE EVALUACIÓN

No.	ACTIVIDAD	TAREA	SUBTAREA	TIEMPO	RESPONSABLE
1	Argumentación del logro de los objetivos en el PME.	Coordinar con el Director, Docentes, padres de Familia la evaluación del proyecto.	Elaboración de Notas, distribución por alumnos y Docente estudiante.	25 de marzo al 30 de Abril del 2020.	Docente estudiante, Alumnos.
2	Realizar actividades de competencias lúdicas para que los estudiantes analicen y tengan un juicio crítico al momento de realizar cada actividad.	Enseñar de forma lúdica las tablas y usar correctamente cada una de las estrategias.	Incentivar la importancia que tiene realizar cada una de las actividades en competencia.	24 de febrero al 13 de marzo del 2020.	Docente estudiante, Alumnos.
3	Realización de concursos matemáticos con las tablas de multiplicar en forma lúdica.	Dar ejemplos de cómo realizara en el concurso matemático cada uno los ejercicios.	Distribución del material lúdico a utilizar.	16 de marzo al 11 de abril del 2020.	Docente estudiante, Alumnos.
4	Formación de grupos de estudiantes para resolver en hojas ejercicios matemáticos con las tablas de multiplicar.	Entregar el material a cada grupo para que puedan resolver los ejercicios.	Revisar los resultados dados de los ejercicios de cada uno de los estudiantes.	23 marzo al 30 de Abril del 2020.	Docente estudiante, Alumnos.
5	Realizar actividades lúdicas, de manera individual.	Entregar el material a cada uno de los estudiantes para que puedan realizar los ejercicios individualmente.	Revisar el resultado dado de cada uno de los ejercicios que realizara cada estudiante.	30 de marzo al 30 de Abril del 2020.	Docente estudiante, Alumnos.

Fuente: Elaboración propia.

TABLA 35. FASE DE CIERRE DEL PROYECTO

No.	ACTIVIDAD	TAREA	SUB TAREA	DURACIÓN	RESPONSABLE
1	Clausura del proyecto con los niños, director, docentes, padres de familia y comunidad.	Realización de un festival Matemático	Elaboración de material por parte de docentes y alumnos.	30 de Abril del 2020.	Docente Estudiante de PADEP/D. Alumnos.
2	Entrega de una copia de la guía de estrategias lúdicas a la dirección de la escuela.	Convocar a través de invitaciones la directora, a los docentes y padres de familia.	Entrega de invitaciones.	30 de Abril del 2020.	Docente Estudiante de PADEP/D.
3	Entrega del informe final a la asesora.	Coordinar con la asesora el día para la entrega del informe final	Llamar por teléfono a la asesora para coordinar con la actividad.	30 de Abril del 2020.	Docente Estudiante de PADEP/D

Fuente: Elaboración propia.

### 3.7.1 Fases del proyecto de mejoramiento educativo

#### A. Fase de inicio

##### Actividad No. 1

Presentación del proyecto al director de la escuela.

En esta actividad se presentó a la MEPU Nidia Maritza Duran Lezzer directora de la Escuela Oficial Rural Mixta de la Aldea Campo Dos Jornada Vespertina, la información de cómo se iba a dar inicio al PME. Proyecto que previamente en el mes de julio había sido aprobado para llevarlo a cabo en el centro educativo.

En ese momento se le explicaba a la directora cómo se iba a realizar y en que fases se iba a ejecutar el Proyecto de Mejoramiento Educativo en dicho establecimiento lo cual fue así como empezó el inicio del PME.



Figura 2. Presentación del PME  
Fuente: Nancy López.



Figura 3. Firma de Aprobación del PME  
Fuente: Nancy López

**Actividad No. 2**

Reunión con padres de familia de los alumnos de tercero, beneficiarios del proyecto.

En esta actividad se les dio información a cada uno de los padres de familia sobre la realización del proyecto de mejoramiento educativo, dándoles a conocer la importancia que tenía poder ejecutarlo para que los niños logran aprenderse las tablas de multiplicar de otra forma y mejor manera y que sería por medio de la lúdica donde ellos se motivarían más y pondrían más empeño e interés en aprenderse las tablas de multiplicar.



Figura 4. Reunión con padres de familia.  
Fuente: Bryan Chávez.



Figura 5. Presentación del PME.  
Fuente: Bryan Chávez.

### Actividad No. 3

Investigación de estrategias para enseñar las tablas de multiplicar a los alumnos de tercero.

Para poder realizar esta actividad se hicieron investigaciones en internet buscando nuevas estrategias lúdicas para poder enseñar las tablas de multiplicar con mejor facilidad a los estudiantes de tercero primaria, fue algo muy bonito lo cual motiva a seguir investigando y poder encontrar catorce estrategias lúdicas las cuales se utilizaron como ejemplo y así poderlas elaborar para poderlas utilizar con los niños al momento de la enseñanza-aprendizaje de las tablas de multiplicar.

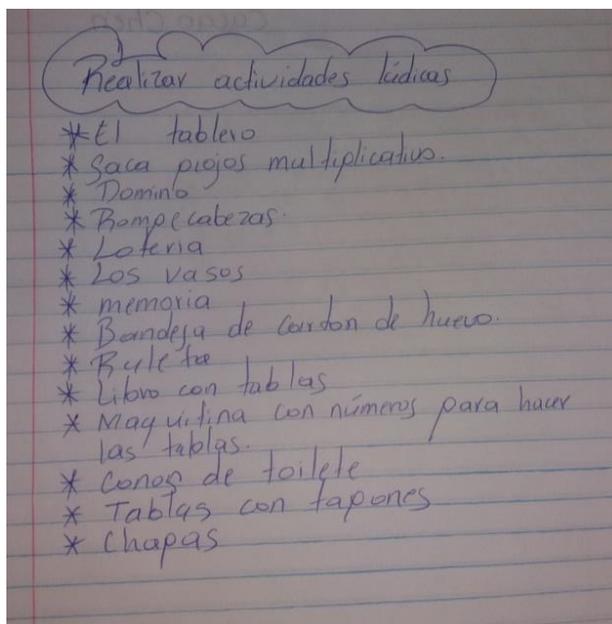


Figura 6. Investigación de las estrategias a utilizar.  
Fuente propia

#### Actividad No. 4

Elaboración de material educativo para la realización del PME.

Acá se empezó a elaborar todo el material acorde a cada una de las estrategias a utilizar en el PME. En la semana del 25 de noviembre al 15 de diciembre del año 2019, lo cual se trató con la elaboración de cada una de las estrategias a utilizar como apoyo lúdico para la enseñanza aprendizaje de las tablas de multiplicar cada una de las estrategias fue elaborada con material que hay en nuestro contexto y con material comprado en la librería.

Todos los juegos fueron hechos por la presentadora del PME, realizados en casa para poderlos llevar a las manos de cada uno de sus estudiantes para que puedan palparlos y experimentar que también se pueden aprender las tablas de multiplicar jugando y no solo memorizando.

#### o Lotería de las Tablas de Multiplicar:

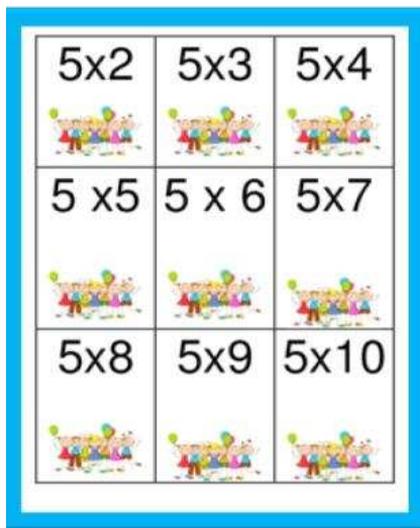


Figura 7. Cartón de lotería.  
Fuente Propia.

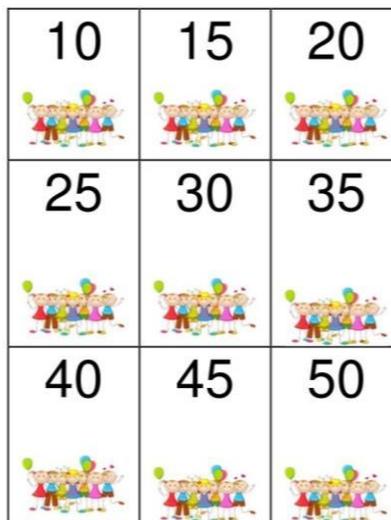


Figura 8. Cartas de lotería.  
Fuente Propia.

- **Bandeja para multiplicar:**



Figura 9. Realización de bandeja multiplicadora.  
Fuente: Bryan Chávez.

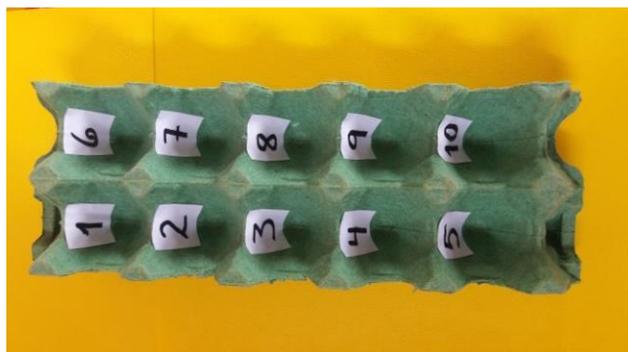


Figura 10. Bandeja Multiplicadora.  
Fuente: Bryan Chávez.

- **Los Conos Multiplicativos:**



Figura 11. Realización de estrategia de los conos.  
Fuente: Bryan Chávez.



Figura 12. Conos Multiplicativos.  
Fuente: Bryan Chávez.

- **La Ruleta Multiplicadora:**



Figura 13. Realización de la Ruleta.  
Fuente: Bryan Chávez.



Figura 14. La Ruleta Multiplicadora.  
Fuente Propia.

- **El libro de Las Tablas de Multiplicar:**



Figura 15. La Tabla del Cinco.  
Fuente Propia.



Figura 16. El Libro de las Tablas.  
Fuente Propia.

- **Tablero de tapones Multiplicativos:**



Figura 17. Cortando los tapones.  
Fuente: Bryan Chávez.



Figura 18. Realizando el Tablero.  
Fuente: Bryan Chávez.



Figura 19. El Tablero de Tapones.  
Fuente Propia

- **El Vaso Multiplicativo:**



Figura 20. Realizando los Vasos Multiplicativos.  
Fuente: Bryan Chávez.



Figura 21. Los Vasos Multiplicativos.  
Fuente Propia.

- **Máquina de aprendizaje de las tablas de Multiplicar:**



Figura 22. Piezas para armar la Máquina de Aprendizaje.  
Fuente Propia



Figura 23. Máquina de Aprendizaje de las Tablas.  
Fuente Propia

- Dominó multiplicativo

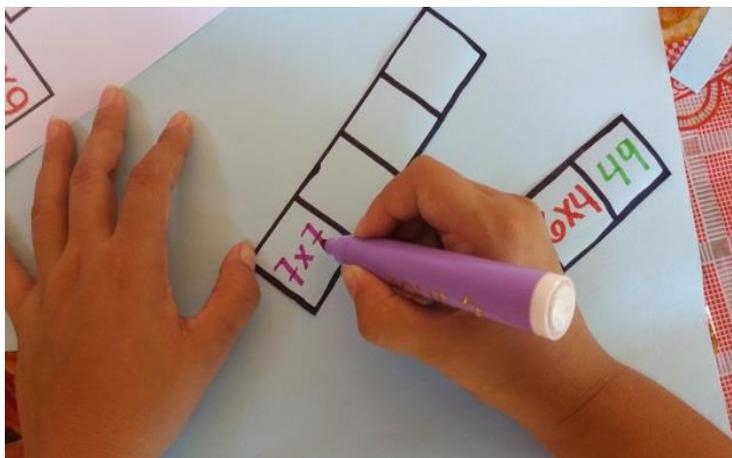


Figura 24. Realización del Dominó.  
Fuente: Bryan Chávez.

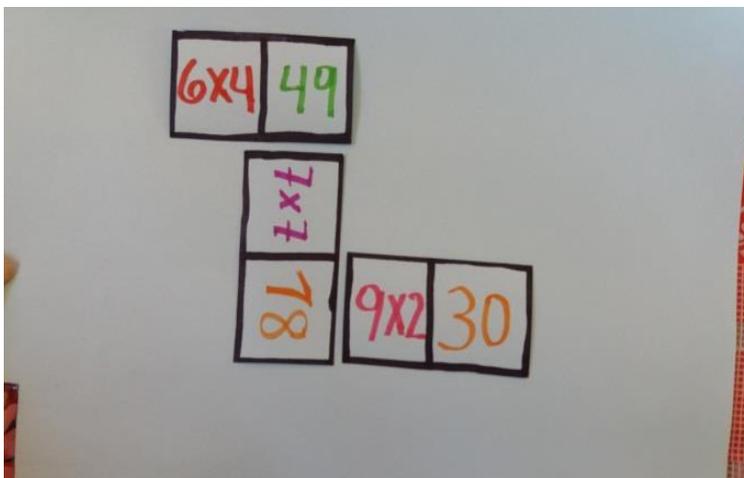


Figura 25. Dominó Multiplicativo.  
Fuente Propia

- **Memoria Multiplicadora:**



Figura 26. Realización de la Memoria.  
Fuente: Bryan Chávez.

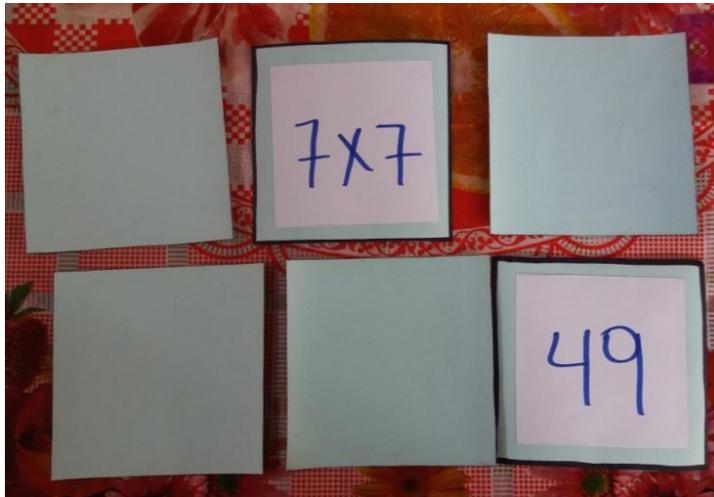


Figura 27. Memoria Multiplicadora.  
Fuente Propia.

- **Saca piojos Multiplicador:**

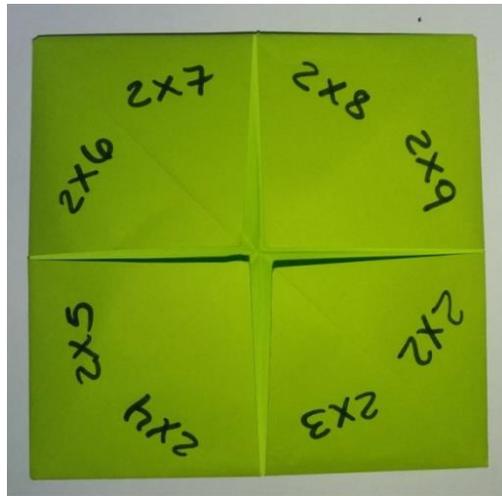


Figura 28. Saca Piojos Multiplicador.  
Fuente Propia.



Figura 29. Saca Piojos Multiplicador.  
Fuente Propia.

○ **Juego-el Tablero.**

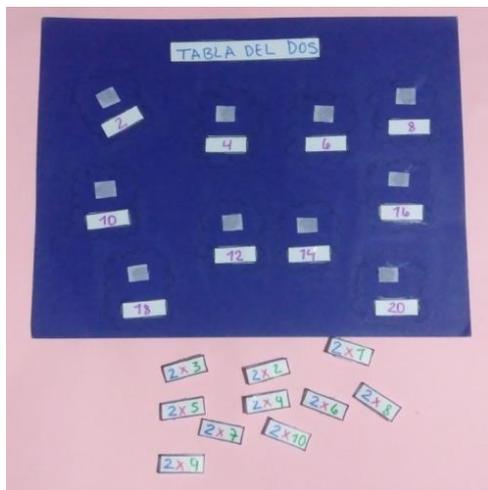


Figura 30. Juego El Tablero.  
Fuente Propia.



Figura 31. Juego El Tablero  
Fuente Propia.

- **Capsulas multiplicativas:**



Figura 32. Realización de la Capsulas.  
Fuente: Bryan Chávez.



Figura 33. Capsulas Multiplicativas.  
Fuente Propia.

- Rompecabezas multiplicativo:

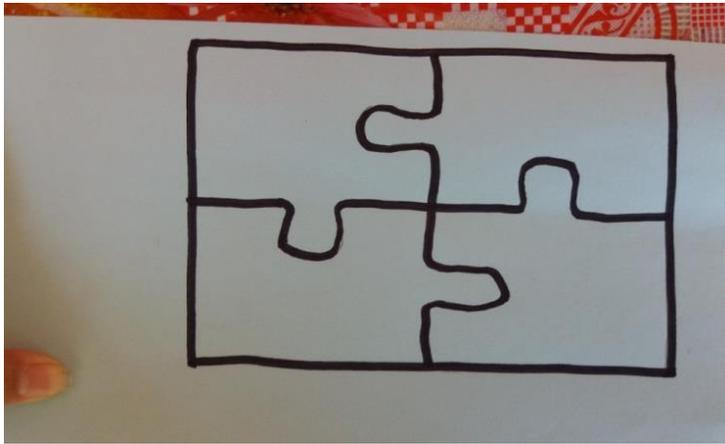


Figura 34. Realización del Rompecabezas.  
Fuente: Bryan Chávez.

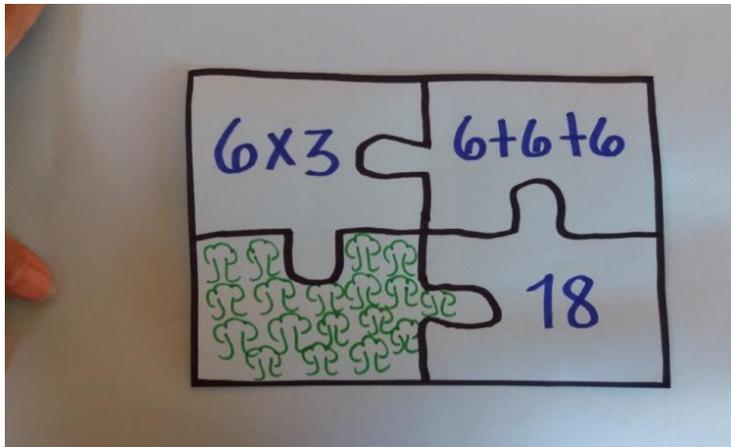


Figura 35. Rompecabezas Multiplicativo.  
Fuente: Bryan Chávez.

## B. Fase de planificación.

### Actividad No. 1

Charla sobre la enseñanza de como aprender las tablas de multiplicar de forma lúdica, para un el mejor rendimiento escolar.

En esta actividad se les dio a conocer la importancia que tiene aprender las tablas de multiplicar por medio del juego ya que esto ayuda a mejorar la enseñanza-aprendizaje de cada uno de los estudiantes porque la lúdica los lleva a la motivación y les despierta el interés y la atención por aprender jugando es así como los del niños y niñas lograran salir y romper ese paradigma que los mantiene encerrados.



Figura 36. Charla sobre el PME a los estudiantes.  
Fuente: Bryan Chávez.

## Actividad No. 2

Organización de estrategias lúdicas como aprestamiento para el grado de tercero primaria.

En esta actividad se organizaron las estrategias lúdicas que se plantean en la guía de estrategias lúdicas para la enseñanza de las tablas de multiplicar en el grado de tercero primaria, con el apoyo del internet, el cual fue de mucho apoyo para poder incrementar el aprestamiento y aprendizaje de cada una de las tablas de multiplicar, y así lograr un aprendizaje significativo. Se buscaron y se escribieron en un cuaderno para saber que estrategias se iban a realizar.

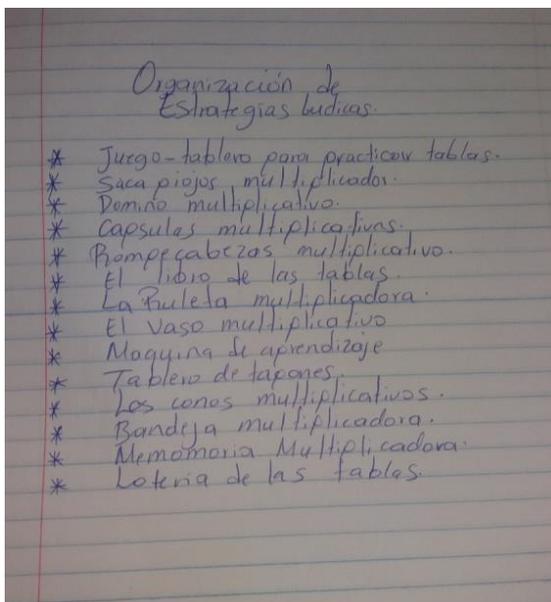


Figura 37. Organización de Estrategias.  
Fuente Propia.

**Actividad No. 3**

Organización de grupos para aplicar la enseñanza de las tablas de manera lúdica en la escuela.

En esta actividad se organizaron grupos dentro del salón de clases para realizar las actividades con las estrategias lúdicas para enseñar las tablas de multiplicar, de una forma más atractiva y dinámica fortaleciendo y enriqueciendo el aprender de cada una de las tablas de multiplicar y que ya no sea aburrido y estresante al momento de la enseñanza-aprendizaje de cada una de ellas.



Figura 38. Niños en grupo jugando memoria Multiplicadora.  
Fuente: Bryan Chávez.

**Actividad No. 4**

Organización de los padres de Familia para que puedan apoyar a sus hijos en casa.

Esta actividad lo que pretendía que fuera en que cada uno de los padres de familia se involucrara y apoyaran a sus hijos en la realización de cada una de las actividades a realizar en casa, lo cual es de mucha importancia para que cada uno de los niños y niñas puedan también seguir aprendiendo en casa no solo en el salón de clase. Todo esto les servirá a los estudiantes para poder lograr un aprendizaje significativo.

Debido al covid-19 no se realizó como se describe, pero se suplantó por otra, donde cada uno de los padres o madre de familia apoyaron a sus hijos desde casa, lo cual fue un éxito porque cada uno fue responsable al momento de que los estudiantes realizaban cada una de las estrategias y resolución de ejercicios en la guía, como se detalla en la siguiente fotografía.



Figura 39. Padres de familia apoyando a sus hijos.  
Fuente: Bryan Chávez.

### Actividad No. 5

Clasificación de material que se va utilizar para la enseñanza de las tablas en la escuela.

En esta actividad lo primero que se realizó fue la clasificación del material que se va a utilizar e implementar en cada una de las estrategias lúdicas para la enseñanza de las tablas de multiplicar, donde se utilizó material del contexto en algunas estrategias y también se utilizó material comprado en la librería para poder completar cada una de las estrategias.



Figura 40. Material clasificado para la enseñanza de las tablas.  
Fuente Propia.

### C. Fase de ejecución.

#### Actividad No. 1

Presentación del proyecto a docentes y padres de familia.

En esta actividad se presentó a cada uno de los padres de familia el Proyecto de Mejoramiento Educativo al igual la guía de estrategias lúdicas impresa la cual se les dejó en casa para que sus hijos pueda realizar cada una de las actividades que están en dicha guía la cual los niños y niñas deben realizar con la ayuda de cada padre de familia.

Se pretendía que estas actividades se iban a ejecutar con el apoyo de la maestra estudiante del PADEP/D, dentro del centro educativo lo cual no se pudo realizar como esta descrito en la actividad por motivo que no se está laborando en dicho establecimiento debido a la pandemia que está afectando a nivel mundial, por tal razón se visitaron cada una de las casas de los niños de tercero primaria y así poder llevar acabo la ejecución de dicho proyecto.



Figura 41. Entrega de la guía a William Cac.  
Fuente: Bryan Chávez.



Figura 42. Entrega de la guía a Fernando Orellana  
Fuente: Bryan Chávez.



Figura 43. Entrega de la guía a Beberly Valle.  
Fuente: Bryan Chávez.



Figura 44. Entrega de la guía a Omar Perez.  
Fuente: Bryan Chávez.



Figura 45. Entrega de la guía a Gaby Sola.  
Fuente: Bryan Chávez.



Figura 46. Entrega de la guía a Diego Cáceres.  
Fuente: Bryan Chávez.



Figura 47. Entrega de la guía a Katerin Elías.  
Fuente: Bryan Chávez.



Figura 48. Entrega de la guía a Elmar Súchite.  
Fuente: Bryan Chávez.



Figura 49. Entrega de la guía a Nataly Cáceres.  
Fuente: Bryan Chávez.



Figura 50. Entrega de la guía a Josué Mejía.  
Fuente: Bryan Chávez.



Figura 51. Presentación del PME a los docentes.  
Fuente: Bryan Chávez.

## **Actividad No. 2**

Presentación del proyecto a los estudiantes de tercero primaria de dicho establecimiento.

De igual manera esta actividad se pretendía realizar dentro del salón de clases lo cual no se pudo llevar a cabo debido a que no se está laborando en dicho establecimiento a causa del Covid-19, esta pandemia no permitió poder ejecutar cada una de las actividades a como estaban descritas anteriormente, pero para poder lograr ejecutarlas se decidió visitar a cada uno de los estudiantes en su casa y así llevar a cabo cada una de las actividades descritas.

Se le entregó una Guía de Estrategias Lúdicas a cada uno de los estudiantes para que puedan realizar cada una de las actividades que se pretendían realizar en el establecimiento con ayuda de sus padres y así poder llevar a cabo la Ejecución del Proyecto de Mejoramiento Educativo.



Figura 52. Niño jugando con las capsulas.  
Fuente: Bryan Chávez.



Figura 53. Presentación del tablero de taponés.  
Fuente: Bryan Chávez.



Figura 54. Presentación de la Ruleta.  
Fuente: Bryan Chávez.



Figura 55. La máquina de aprendizaje.  
Fuente: Bryan Chávez.



Figura 56. Presentación del tablero.  
Fuente: Bryan Chávez.



Figura 57. Niño jugando con el tablero.  
Fuente: Bryan Chávez.



Figura 58. Niña resolviendo las tablas.  
Fuente: Bryan Chávez.



Figura 59. Niña jugando memoria de tablas.  
Fuente: Bryan Chávez.



Figura 60. Niño pegando resultados de la tabla.  
Fuente: Bryan Chávez.

**Actividad No. 3**

Aprestamiento diario para el mejoramiento del aprendizaje lúdico de las tablas.

En esta actividad por el mal tiempo que nos está afectando mundialmente debido al covid-19, no realizaron a diario los aprestamientos con las estrategias lúdicas dentro el centro educativo, lo cual indica que se llevó a casa de cada niño y niña las estrategias para que ellos pudieran conocer, palpar y armar cada una de las estrategias para mejorar la enseñanza-aprendizaje sobre las tablas demultiplicar.

Se le informó que podían seguir con el aprestamiento diario en sus casas con el apoyo de sus padres, lo cual beneficia el aprendizaje de las tablas de cada uno de los niños, también algunos padres tuvieron la iniciativa de conocer y palpar cada una de las estrategias para poder aplicarlas con sus hijos y así lograr un aprendizaje significativo en sus niños.



Figura 61. Aprestamiento para mejorar el aprendizaje  
Fuente: Osman Orellana.



Figura 62. Padres de familia observando el Aprestamiento.  
Fuente: Osman Orellana.



Figura 63. Aprestamiento con tablero.  
Fuente: Osman Orellana.



Figura 64. Aprestamiento con capsulas.  
Fuente: Osman Orellana.

#### Actividad No. 4

Realizar ejercicios con las diferentes estrategias a trabajar en el centro educativo.

Por motivo de la pandemia que nos afecta mundialmente como lo es COVID-19 no se pudieron realizar los ejercicios con las diferentes estrategias lúdicas a trabajar dentro del centro educativo, pero se logró visitar a los niños y niñas en sus casas y así poder llevar hacia ellos cada una de las estrategias propuestas.

Cada uno de los niños y niñas pudo conocer cada una de las estrategias lúdicas realizando los ejercicio y las actividades que se describieron en el plan de actividades en la fase de ejecución, lo cual fue una experiencia muy bonita porque les despertó el interés tanto a los niños como a los padres de familia por aprender las tablas de multiplicar por medio de la lúdica.



Figura 65. Niño realizando Ejercicios con La máquina de aprendizaje.  
Fuente: Osman Orellana.



Figura 66. Niño presentando el tablero  
Fuente: Osman Orellana.



Figura 67. Niña realizando Ejercicios con El libro de tablas.  
Fuente: Osman Orellana.



Figura 68. Niña realizando Ejercicios con La Ruleta.  
Fuente: Osman Orellana.



Figura 69. Niña realizando Ejercicios con Los vasos.  
Fuente: Osman Orellana.



Figura 70. Niño realizando Ejercicios con La Bandeja multiplicadora.  
Fuente: Osman Orellana.



Figura 71. Niña realizando Ejercicios con Los Vasos multiplicativos.  
Fuente: Osman Orellana.



Figura 72. Niño realizando Ejercicios con La tabla del siete.  
Fuente: Osman Orellana.



Figura 73. Niña presentando el libro de Las tablas de multiplicar.  
Fuente: Osman Orellana.



Figura 74. Niña realizando Ejercicios con El tablero de tapones.  
Fuente: Osman Orellana.

**Actividad No. 5**

Resolver ejercicios matemáticos basados en las tablas de multiplicar.

Esta es otra actividad que se realizó en la fase de ejecución de este proyecto de mejoramiento educativo donde se resolvieron unos ejercicios matemáticos basados en las tablas de multiplicar en hojas de trabajo, los cuales son: multiplicaciones, comparación de resultados de multiplicaciones, unión de multiplicaciones y resultados y resolución de las tablas de multiplicar.

Todo esto es realizado en casa con ayuda de los padres de familia, ya que debido a la pandemia que golpea al mundo entero especialmente al país de Guatemala, no se lograron realizar las actividades dentro del centro educativo lo cual se logró realizar todas las actividades en casa con el apoyo de los padres de familia.



Figura 75. Niño resolviendo las tablas en La Guía.

Fuente: Osman Orellana.



Figura 76. Niño realizando Ejercicios Matemáticos.

Fuente: Osman Orellana.

### Actividad No. 6

Festival Matemático:

- Competencias de ejercicios Matemáticos.
- Exposición de materiales lúdicos.

En esta actividad se tenía planteado realizar un festival de competencias de ejercicios matemáticos y explosiones de los materiales lúdicos, lo cual no se realizó como estaba descrito pero se realizó de diferente manera.

Esta actividad se llevó a cabo al momento de que se le presentó a cada uno de los materiales lúdicos a los padres de familia en sus casas y se les expuso la importancia que era aprender las tablas de forma lúdica y lograr un buen aprendizaje, se hizo de esta manera debido a que no se está laborando en el establecimiento a causa de la pandemia covid-19 y cada estudiante realizó ejercicios matemáticos en la guía impresa que se les entregó.

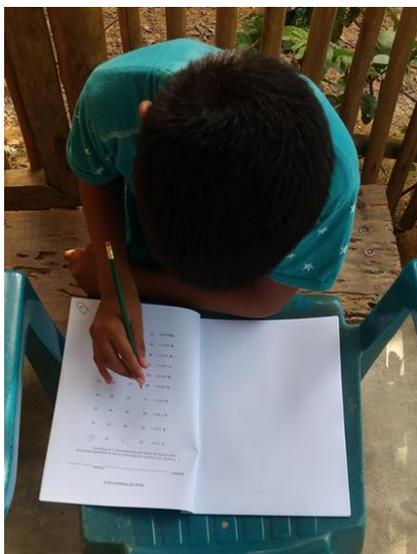


Figura 77. Niño realizando Ejercicios Matemáticos en la guía.  
Fuente: Osman Orellana.



Figura 78. Niño realizando Ejercicios Con el rompecabezas.  
Fuente: Osman Orellana.

## D. Fase de monitoreo.

### Actividad No. 1

Verificar toda la Documentación que se necesitara para realizar el proyecto.

Acá se verifico todo el material que se utilizara para la realización del proyecto de mejoramiento educativo que se ejecutara con los niños de tercero primaria.



Figura 79. Verificación de documentos.  
Fuente Propia.

**Actividad No. 2**

Observar si se ha mejorado el problema con el proyecto.

En esta actividad se fue observando poco a poco el aprendizaje de las tablas de multiplicar en cada uno de los estudiantes al momento de la enseñanza por medio de las estrategias lúdicas, donde se pudo observar que la lúdica si fortalece la enseñanza-aprendizaje de las tablas porque los niños y niñas se motivan y enfocan más en ellas aprendiéndolas de una forma divertida. Luego con la observación del padre o madre de familia realizaron los ejercicios de la guía que fue entregada a cada uno.



Figura 80. Madre de familia observando el aprendizaje de su hijo.  
Fuente: Gaby Rivas.

**Actividad No. 3**

Organización de docentes del establecimiento para que apoyen a resolver dudas del PME que se den el transcurso de dicho proceso.

En esta actividad no se pudo realizar la actividad como estaba descrita anteriormente porque debido a la pandemia covid-19, los compañeros docentes no pudieron apoyar al momento del desarrollo de las actividades para poder resolver alguna duda, si no que todo fue de diferente manera porque quienes apoyaron a resolver las dudas al momento que surgieran fueron los padres de familia porque las actividades fueron realizadas en la casa de cada estudiante.

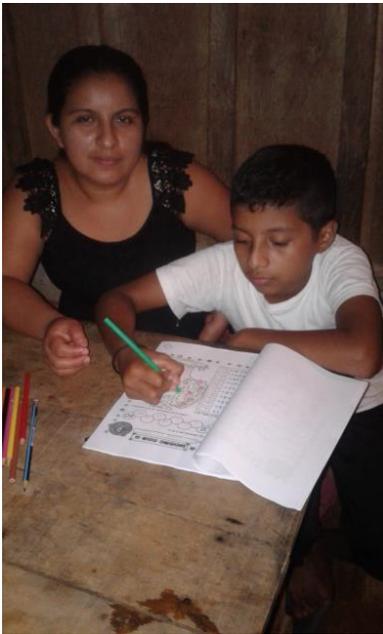


Figura 81. Madre observando la Realización De ejercicios matemáticos.  
Fuente: Osman Orellana.



Figura 82. Padre observando la Realización De ejercicios matemáticos.  
Fuente: Osman Orellana.

#### Actividad No. 4

Material diseñado está de acuerdo a la temática: Estrategias lúdicas para enseñar las tablas de multiplicar.

El material que se diseñó en esta actividad está acorde a temática de cada una de las estrategias lúdicas realizadas en el proyecto de mejoramiento educativo, donde se utilizaron algunos materiales que se encuentran alrededor de nuestro contexto que nos rodea. El material diseñado está acorde para la enseñanza-aprendizaje de las tablas de multiplicar.



Figura 83. Material Diseñado para cada una de las estrategias.  
Fuente Propia.

**Actividad No. 5**

Observar si se cumplieron todas las estrategias lúdicas en el proceso del PME.

Durante el proceso y desarrollo de las estrategias lúdicas del proyecto de mejoramiento educativo la mayoría de ellas se cumplieron como estaban descritas, ya que cada una buscaba mejorar la enseñanza-aprendizaje de las tablas de multiplicar en el grado de tercero primaria. Todas las estrategias lúdicas fueron elaboradas para implementarlas en el proceso del PME.



Figura 84. Niños realizando cada una de las Estrategias Lúdicas.  
Fuente: Bryan Chávez.

## E. Fase de evaluación.

### Actividad No. 1

Argumentación del logro de los objetivos en el PME.

En esta actividad se lograron los objetivos descritos en el PME, ya que se logró mejorar el rendimiento académico de los estudiantes a través de la implementación de una guía de estrategias lúdicas que ayudaron la enseñanza-aprendizaje de las tablas de multiplicar en el grado de tercero primaria.

Fomentando el aprendizaje de las tablas en los estudiantes a través de las diferentes clases de materiales lúdicos que se implementaron por medio de las estrategias lúdicas que permitieron romper el paradigma de los estudiantes de tercer grado, sobre las tablas de multiplicar haciéndole ver la importancia, la facilidad y la aplicabilidad de estrategias innovadoras en la enseñanza-aprendizaje.



Figura 85. Niño realizando con los vasos una multiplicación.  
Fuente: Bryan Chávez.

## Actividad No. 2

Realizar actividades de competencias lúdicas para que los estudiantes analicen y tengan un juicio crítico al momento de realizar cada actividad.

Cada estudiante realizó ejercicios en hojas de trabajo durante el proceso de la realización del proyecto en una guía que se les dejó para que trabajaran en casa por la razón que no se está laborando en el centro educativo debido a la pandemia del Covid-19, se llevó a casa de cada estudiante el PME para poderlo ejecutar y así mismo se fue evaluando el aprendizaje de cada uno de ellos.



Figura 86. Niño realizando operaciones con la bandeja multiplicadora.  
Fuente Propia.

### Actividad No. 3

Realización de concursos matemáticos con las tablas de multiplicar en forma lúdica.

Debido a la pandemia que nos afecta a nivel mundial esta actividad no se realizó como estaba descrita, pero se logró realizar de la siguiente manera. Cada estudiante realizó diferentes clases de ejercicios y estrategias sobre las tablas de multiplicar, donde cada quien obtuvo resultados significativos logrando un mejor aprendizaje en el área de matemáticas.



Figura 87. Niño resolviendo la tabla del nueve.  
Fuente: Bryan Chávez.

**Actividad No. 4**

Formación de grupos de estudiantes para resolver en hojas ejercicios matemáticos con las tablas de multiplicar.

De igual manera en esta actividad debido a la pandemia que no puede haber aglomeración de personas se hizo de diferente manera ya no se hicieron grupos de estudiantes para resolver los ejercicios matemáticos sino que cada uno de los estudiantes realizo sus actividades desde casa con la observación de los padres de familia o hermanos mayores.



Figura 88. Niño realizando actividades en la guía.  
Fuente: Gaby Rivas.

**Actividad No. 5**

Realizar actividades lúdicas, de manera individual.

Cada estudiante realizo diferentes actividades lúdicas de manera individual desde casa con el apoyo de sus padres, donde se observó el aprendizaje de cada uno de ellos, se puede decir que las estrategias lúdicas vinieron a fortalecer la enseñanza-aprendizaje de cada estudiante logrando un aprendizaje significativo.



Figura 89. Niño Realizando una Actividad lúdica individualmente.  
Fuente: Osman Orellana.



Figura 90. Niño Realizando una Actividad lúdica individualmente.  
Fuente: Osman Orellana.

## F. Fase de cierre del proyecto.

### Actividad No. 1

Clausura del proyecto con los niños, director, docentes, padres de familia y comunidad.

No se logró clausurar como estaba descrita esta actividad debido a que no se pueden hacer reuniones porque están restringidas las aglomeraciones de personas debido a la pandemia del covid-19 que afecta al mundo entero, lo cual obliga a hacer muchos cambios que estaban programados en dicho cronograma de actividades en el proyecto de mejoramiento educativo.

En esta actividad para poder clausurar el proyecto se les llamo a unos padres de familia por vía teléfono y a otros por WhatsApp porque no todos tienen la facilidad de un teléfono inteligente; para culminar con el proyecto de mejoramiento educativo se les llamó dándoles las gracias por el apoyo que brindaron en la realización de dicho proyecto y agradeciendo de todo corazón el empeño que pusieron al momento de apoyar a sus hijos en casa y ejecutar dicho proyecto.



Figura 91. Video llamada con madre de familia.  
Fuente Propia.

**Actividad No. 2**

Entrega de una copia de la guía de estrategias lúdicas a la dirección de la escuela.

Debido a la pandemia que afecta el país de Guatemala, esta actividad no se llevó a cabo como se describe anteriormente, pero se suplanto por otra, visitando en su casa a la maestra directora Nidia Maritza Durán Lezzer, del centro educativo para hacerle entrega de una copia de la guía de estrategias lúdicas que se realizó en dicho proyecto.



Figura 92. Entrega de una copia de la guía a la directora del establecimiento.  
Fuente: Bryan Chávez.

**Actividad No. 3**

Entrega del informe final a la asesora.

De igual manera esta actividad no se realizó como esta descrita pero se reemplazó de diferente manera donde le entrega el informe final a la asesora por medio de WhatsApp debido que no se pudo hacerse de forma personal por lo mismo de la pandemia del covid-19.

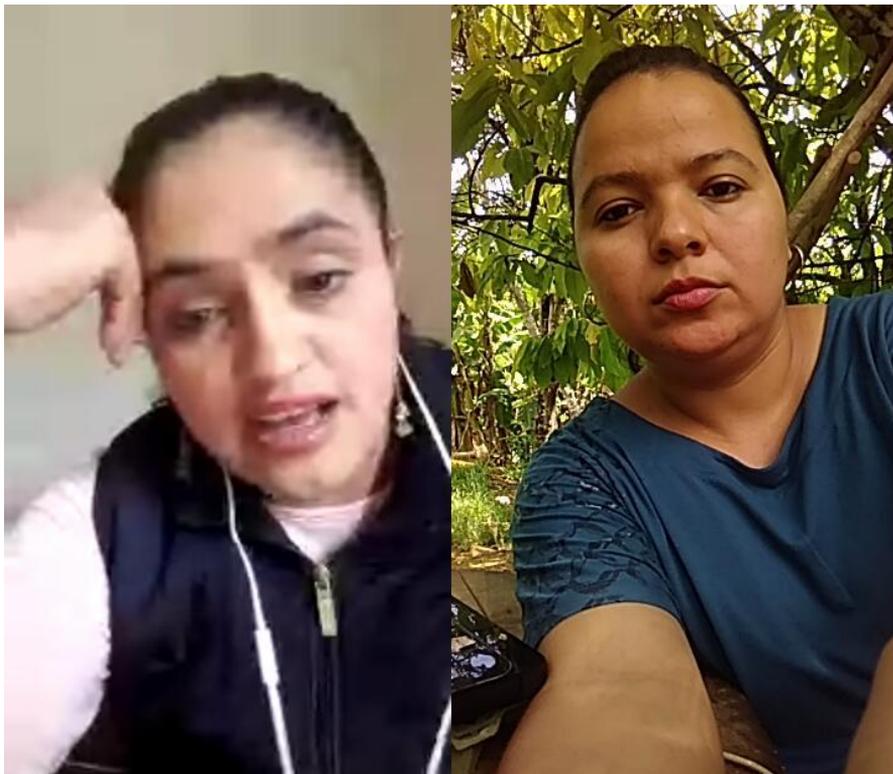


Figura 93. Video llamada con la asesora.  
En discusión de la entrega del informe final.  
Fuente Propia.

## **CAPÍTULO IV**

### **ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS**

La institución seleccionada en la realización de este proyecto de mejoramiento educativo es la Escuela Oficial Rural Mixta, Aldea Campo Dos, Jornada Vespertina, municipio de Los Amates Departamento de Izabal, queda a treinta minutos (30 mnts) de la cabecera municipal.

La escuela es grande, está ubicada en la calle principal que conduce hacia mariscos, es un área rural, tiene nivel pre-primaria y todos los grados de primaria. Cada grado con una sección, y un docente por grado, lo cual es una gran oportunidad de poder lograr las competencias deseadas porque hay un docente para cada grado de primaria y lo cual amerita poder lograr una mejor educación dentro del centro educativo ya que aún no es una escuela multigrada.

La escuela tiene un gobierno escolar muy bien organizado, que es de gran apoyo en el centro educativo porque el gobierno se encarga de apoyar en cada una de las actividades que se realizan en dicho establecimiento, lo cual es de un gran apoyo para los docentes porque se logra velar por la convivencia escolar y se logra mejorar la motivación respetando cada uno de sus derechos y así poder vigilar por una educación de calidad en el centro educativo.

Al revisar los indicadores educativos se encuentra que hay un porcentaje alto de repitencia en los primeros grados de primaria, especialmente por el área de Matemáticas, lo que tiene relación con los niveles muy bajos de resultados en Matemática en las pruebas que aplica el MINEDUC. Producto de las vinculaciones estratégicas realizadas se decide partir de la tercera línea de acción estratégica:

Promover la enseñanza de la matemática en el Ciclo I de primaria, a través de la implementación de la pedagogía lúdica en el proceso de enseñanza aprendizaje. Por lo anterior se decide que el Proyecto de Mejoramiento Educativo a diseñar va a combinar algunos proyectos identificados: Generando conocimientos sobre la necesidad de aprender las tablas de multiplicar asertivamente mediante la organización de los padres de familia, apoyando a sus hijos en la realización de las actividades promotoras de la guía de estrategias lúdicas donde se realizaran ejercicio en hojas de trabajo y se practicaran las tablas de multiplicar mediante las estrategias lúdicas.

Al revisar los indicadores en el centro educativo se encuentra que hay un porcentaje alto de repitencia en los primeros grados de primaria, especialmente en el área de Matemáticas, lo que tiene relación con los niveles muy bajos de resultados en Matemática, es por ello que el proyecto pretende minimizar esta problemática la cual ha afectado mucho en lo que es el rendimiento escolar en el grado de tercero primaria.

Entonces se desarrolló un plan de actividades en el que se involucró al gobierno escolar y a los padres de familia. Las actividades desarrolladas que incluyeron realizar ejercicios matemáticos en hojas de trabajo, aprestamiento lúdico y resolver multiplicaciones logro que cada uno de los estudiantes se motivaran un poco más y al final del proyecto se logró que subiera en un 75% los resultados en el Área de Matemáticas, mejorando el rendimiento académico de cada uno de los estudiantes del grado de tercero primaria.

Las acciones desarrolladas evidencian que aplicar estrategias lúdicas es de mucha importancia para generar alianzas y compromisos entre los diferentes actores involucrados en la comunidad educativa y otros potenciales logrando un mejor aprendizaje en cada uno de los estudiantes.

(Ferrero, 2001) Dice que la matemática dota a los humanos de un conjunto de instrumentos que potencian y enriquecen sus estructuras mentales, y los posibilitan para explorar y actuar en la realidad. Los juegos enseñan a los escolares a dar los primeros pasos en el desarrollo de técnicas intelectuales, potencian el pensamiento lógico, desarrollan hábitos de razonamiento, enseñan a pensar con espíritu crítico.

Lev Semiónovich Vygotsky , según este autor, en el acto del juego el niño desarrolla un conocimiento referencial, es decir, se tiene la experiencia como tal de los objetos los cuales va formando en el momento mismo de la experiencia referenciada en la realidad, ya que el niño tiene la posibilidad de construir y conocer símbolos de las experiencias que tiene en el contacto mismo de las cosas a partir de la vida cotidiana, en otras palabras, se tiene un aprendizaje por descubrimiento, mediante el cual el niño se apropia de su conocimiento, el cual aprende a través de la vivencia misma, es decir en la vida cotidiana. (Torres Padrón, 2001, pág. 9)

Esto denota que, al aplicar la lúdica como un enfoque de las decisiones estratégicas, se pudo romper el paradigma de cada uno de los niños y niñas y el aislamiento de la escuela, estimulando la participación de otros actores a diferentes niveles y lograr un rendimiento académico y una educación de calidad.

Los resultados obtenidos por medio de la aplicación de las estrategias lúdicas en el grado de tercero primaria en lo que es el área de matemáticas fueron positivos, ya que las estrategias lúdicas sirvieron de mucho apoyo para poder lograr los objetivos propuestos en el proyecto de mejoramiento educativo, porque por medio de cada una de las estrategias aplicadas se pudo lograr un mejor aprendizaje en lo que son las tablas de multiplicar porque se logró despertar el interés de los estudiantes a través del juego y así poder vencer lo que es la repetición y el bajo rendimiento en el grado de tercero.

## CONCLUSIONES

Con la Ejecución del Proyecto de Mejoramiento Educativo en el área de matemáticas se mejoró el rendimiento académico de los estudiantes a través de la implementación de la guía de estrategias lúdicas para la enseñanza de las tablas de multiplicar en el grado de tercero primaria, ya que las estrategias lúdica ayudan y son de buen beneficio e importancia para aplicarlas en la enseñanza-aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes, y a base de ello se logró mejorar y avanzar en el aprendizaje académico de cada uno de los y las estudiantes en dicho establecimiento.

Se fomentó el aprendizaje de las tablas en los estudiantes a través de materiales lúdicos, los cuales ofrecieron importantes contribuciones para la enseñanza-aprendizaje del concepto de las tablas de multiplicar en el grado de tercero primaria; logrando un mejor rendimiento educativo y resaltando los resultados a largo plazo, se realizó en este grado porque se ha tomado como base a nivel primario para fortalecer este concepto y llegar a tener aprendizajes más duraderos y una mejoría en la calidad educativa en los grados superiores.

Se diseñaron estrategias que permitieron determinar cada una de las dificultades que se presentaron en el aprendizaje significativo de las tablas de multiplicar de los estudiantes de tercer grado, lo cual nos muestra que este proyecto de mejoramiento educativo es una herramienta más que se le brinda a los docentes para que aborden las tablas de multiplicar de una forma diferente a las tradicionales, sin pretender ser una camisa de fuerza o la clave descubierta para terminar con las dificultades en la enseñanza-aprendizaje de esta temática en el área de matemática.

Se implementaron estrategias lúdicas que nos permitieron cambiar y romper el paradigma en los estudiantes de tercer grado primaria, sobre las tablas de multiplicar y hacerles ver la facilidad y la aplicabilidad de éstas en la vida

cotidiana, donde se apoyaron mutuamente a través de la realización de cada una de las estrategias lúdicas para poder lograr un aprendizaje significativo que lleve al estudiante a obtener mejores resultados en su rendimiento académico dentro y fuera del establecimiento.

Para poder evaluar y reflexionar los resultados obtenidos a través de las estrategias aplicadas en esta unidad didáctica, se lograron realizar varias actividades de aprendizaje para poder verificar el aprendizaje obtenido en cada uno de los niños y niñas de tercer grado primaria, esto se logró en el momento que ejecutaron sus actividades con el apoyo del padre de familia o encargado, así mismo los resultados han sido muy gratificantes ya que por medio de las estrategias lúdicas se logró una gran transformación en la enseñanza-aprendizaje al igual en la labor docente nos ayudan a ser personas más innovadoras en nuestras clases y nos obligan a dar lo mejor de nosotros en cada una actividad que nos planteamos a desarrollar.

Concluyendo que la didáctica y la lúdica han mostrado buenos resultados en los estudiantes para el aprendizaje de las matemáticas, se diseñaron actividades lúdicas para el aprendizaje de las tablas de multiplicar utilizando el juego como un elemento motivador. Éstas ayudaron a crear más espacios de confianza e interés que facilitaron el proceso cognitivo de los niños y niñas porque se motivan y se enfocan más sobre lo que son las temáticas. Cada una de las estrategias lúdicas propuestas en este PME se caracterizaron por actividades como juegos, dinámicas, concursos grupales, para despertar la motivación en los niños, desarrollando un trabajo colaborativo y fomentando un aprendizaje significativo en el área de matemáticas.

## PLAN DE SOSTENIBILIDAD

**TABLA NO 36. PLAN DE SOSTENIBILIDAD**

No.	TIPO DE SOSTENIBILIDAD	OBJETIVOS	ACTIVIDADES DE SOSTENIBILIDAD	CRONOGRAMA	RESPONSABLES
1	<b>SOSTENIBILIDAD FINANCIERA</b>	Mantener la sostenibilidad financiera del proyecto y seguir gestionando los recursos necesarios para sostenerlo dentro del centro educativo.	Realizar actividades para la recolección de fondos para poder sostener y poder continuar con el proyecto y generar sentido de pertenencia en la comunidad educativa.	Del 15 de enero al 30 de abril del año 2,020.	Docente Estudiante de PADEP/D. Director. Docentes.
2	<b>SOSTENIBILIDAD AMBIENTAL</b>	Aumentar el índice de los indicadores en el centro educativo utilizando los recursos y el material necesario a modo que haya un ambiente adecuado.	Aplicar el uso del material reciclable en el PME adecuadamente al momento de utilizarlo y así poder proteger el medio ambiente.	Del 15 de enero al 30 de abril del año 2,020.	Docente Estudiante de PADEP/D. Director. Docentes.
3	<b>SOSTENIBILIDAD TECNOLÓGICA</b>	Integrar la tecnología en el proyecto educativo para obtener mejores resultados al momento de enseñar las tablas de multiplicar de forma lúdica y así mejorar el rendimiento académico de los alumnos.	Continuar con la tecnología en el establecimiento educativo generando permanencia de las estrategias lúdicas del PME para lograr mejores resultados en el rendimiento académico en los estudiantes.	Del 2 de marzo al 30 de abril del año 2,020.	Docente Estudiante de PADEP/D. Director. Docentes.
4	<b>SOSTENIBILIDAD SOCIAL Y CULTURAL</b>	Impulsar a la participación a las diferentes autoridades educativas del establecimiento a continuar con el PME involucrándose los padres de familia, COCODE para poder mantener la sostenibilidad del proyecto.	Realizar actividades para la integración de los miembros de la comunidad educativa donde intervengan en la realización y ejecución del proyecto de mejoramiento educativo.	Del 6 al 30 de abril del año 2,020.	Docente Estudiante de PADEP/D. Director. Docentes. Padres de familia COCODE.

Fuente: Elaboración Propia.

## REFERENCIAS

Amar Víctor (2010) LA EDUCACIÓN EN MEDIOS DIGITALES DE COMUNICACIÓN. Universidad de Cádiz (España). Disponible en: [https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/22613/file\\_1.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/22613/file_1.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Ander-Egg Ezequiel y Aguilar Idáñez María José (1997) Guía para diseñar proyectos sociales y culturales Buenos Aires, 1997. Editorial LUMEN/HUMANITAS

Cabero (1994) Nuevas tecnologías, comunicación y educación. Revista científica de comunicación y educación.

Colás Bravo, P. y Pablos Pons, J. de. (2004). La formación del profesorado basada en redes de aprendizaje virtual: aplicación de la técnica DAFO. [Versión electrónica]. "Teoría de la Educación: educación y cultura en la sociedad de la información", 5

Deninse Farías Freddy Rojas Velásquez ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA LA ENSEÑANZA DE LA MATEMÁTICA EN ESTUDIANTES QUE INICIAN ESTUDIOS SUPERIORES Revista Informe de Investigaciones Educativas, Vol. XXV, año 2011, Pág. 51-64. ISSN: 1316-0648.

Depósito Legal Pp. 198504DF11. Farías y Rojas. ARTÍCULOS.

DÍAZ BARRIGA, ÁNGEL. (2005). El profesor de educación superior frente a las demandas de los nuevos debates educativos. Perfiles educativos, 27(108), 9-30. Recuperado en 05 de julio de 2020, de [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S018526982005000100002&lng=es&tlng=es](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S018526982005000100002&lng=es&tlng=es).

Ezequiel Ander-Egg María José Aguilar Idáñez (1997) Guía para diseñar proyectos sociales y culturales. Editorial LUMEN/HUMANITAS. 13.<sup>a</sup> edición, ampliada y revisada Buenos Aires, 1997.

Franco, Augusto (1995), *Ação Local: a nova política da contemporaneidade*, Ágora / Instituto de Política / Fase, Brasília

Gómez Díaz, Patricia (2018) *Diagnóstico de los problemas en el aprendizaje a nivel primario en el sistema educativo oficial de la Ciudad de Guatemala*. Licenciatura thesis, Universidad de San Carlos de Guatemala.

Martinic, S. (2006) *Participación y calidad educativa*. Programa de Doctorado en Ciencias de la Educación. P. Universidad Católica de Chile. Disponible en: [https://www.researchgate.net/profile/Sergio\\_Martinic/publication/238598061\\_Participacion\\_y\\_calidad\\_educativa/links/56f13a2e08aeb4e2ede8cd35/Participacion-y-calidad-educativa.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Sergio_Martinic/publication/238598061_Participacion_y_calidad_educativa/links/56f13a2e08aeb4e2ede8cd35/Participacion-y-calidad-educativa.pdf)

Michael Richards y Julia Richards (1998) *Diversidad Lingüística, Interculturalidad y Democracia*. Universidad del Valle de Guatemala 1998. Disponible en: <https://red.pucp.edu.pe/ridei/wp-content/uploads/biblioteca/inter74.PDF>

Ortiz (2009) *Estándares Educativos para Guatemala*. Universidad Rafael Landívar. Guatemala 2009. Disponible en: [https://www.wikiguate.com.gt/w/images/f/ff/Est%C3%A1ndares\\_educativos\\_para\\_Guatemala.pdf](https://www.wikiguate.com.gt/w/images/f/ff/Est%C3%A1ndares_educativos_para_Guatemala.pdf)

Pastor Sirera, Joaquín (2008). *El psicólogo en atención primaria: un debate necesario en el sistema nacional de salud*. Papeles del Psicólogo, 29(3),281-290.[fecha de Consulta 4 de Julio de 2020]. ISSN: 0214-7823. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=778/77829304>

Rivero (1999) *Políticas Educativas de Equidad e Igualdad de Oportunidades*. III Seminario para Altos Directivos de las Administraciones Educativas de los países Iberoamericanos La Habana, junio 1999. Disponible en: <http://caedofu.tripod.com/doc/rivero.pdf>

Rojas-León, Alexis (2014). *Aportes de la sociología al estudio de la educación (Autores clásicos)*. Revista Educación, 38(1),33-58.[fecha de Consulta 4 de Julio

de 2020]. ISSN: 0379-7082. Disponible en:  
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=440/44030587002>

Rosales Zepeda, Ana Mireya y Benavidez Montenegro, Julia Fabiola (2015) El papel de los padres en la educación social sexual en niños con déficit de atención de 5 a 7 años asistentes al Instituto Guatemalteco de Seguridad Social IGSS de la Ciudad de Guatemala. Licenciatura thesis, Universidad de San Carlos de Guatemala.

Tatiana Gómez Rodríguez, Olga Patricia Molano y Sandra Rodríguez Calderón (2015) la actividad lúdica como estrategia Pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la Institución educativa niño Jesús de Praga, Ibagué - Tolima 2015

Torres (2001) PARTICIPACIÓN CIUDADANA Y EDUCACIÓN Una mirada amplia y 20 experiencias en América Latina. Punta del Este, Uruguay, 24-25 Septiembre, 2001.

Zimmermann (1993) Modos de interculturalidad en la educación bilingüe. Reflexiones acerca del caso de Guatemala. Revista Iberoamericana de Educación Número 13 - Educación Bilingüe Intercultural. Guatemala 1993. Disponible en:  
[https://centroderecursos.cultura.pe/sites/default/files/rb/pdf/Modos de interculturalidad en la educacion bilingue.pdf](https://centroderecursos.cultura.pe/sites/default/files/rb/pdf/Modos_de_interculturalidad_en_la_educacion_bilingue.pdf)



**USAC**  
TRICENTENARIA  
Universidad de San Carlos de Guatemala



## GUÍA DE ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA ENSEÑAR LAS TABLAS DE MULTIPLICAR

Iris Adalí Chávez

### Descripción del PME

El proyecto se realizó en la Escuela Oficial Rural Mixta, Jornada Vespertina de la Aldea Campo Dos, Municipio de Los Amates, Departamento de Izabal. Fue aplicado con los niños de tercer primaria. El establecimiento educativo cuenta con cuatro aulas y un salón de usos múltiples tiene seis docentes de primaria. Se trabaja según el contexto que rodea a los estudiantes aplicando la metodología activa para obtener un aprendizaje significativo en los estudiantes.



### Concepto del PME

Implementación de estrategias lúdicas para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje de las tablas de multiplicar.

### Objetivo del PME

#### General

Mejorar el rendimiento académico del estudiante a través de la implementación de una guía de estrategias lúdicas para la enseñanza de las tablas de multiplicar en el grado de tercer primaria.

#### Específicos

- Fomentar el aprendizaje de las tablas en los estudiantes a través de materiales lúdicos.
- Diseñar estrategias que permitan determinar las dificultades que se presentan para el aprendizaje significativo de las tablas de multiplicar de los estudiantes de tercer grado.
- Implementar estrategias lúdicas que permitan cambiar el paradigma de los estudiantes de tercer grado, sobre las tablas de multiplicar y hacerles ver la facilidad y la aplicabilidad de ésta en la vida cotidiana.
- Evaluar y reflexionar los resultados obtenidos a través de las estrategias aplicadas.
- Diseñar actividades lúdicas para el aprendizaje de las tablas de multiplicar utilizando el juego como un elemento motivador.

### Justificación

Analizando los índices educativos de la escuela surge la necesidad de realizar este Proyecto de Mejoramiento Educativo, porque es necesario minimizar el bajo rendimiento académico que hay en los estudiantes de tercer primaria de la Escuela Oficial Rural Mixta, Jornada Vespertina de Aldea Campo Dos, en lo que es el área de Matemáticas. Tomando en cuenta los índices del centro educativo nos vemos en la necesidad de implementar una guía de estrategias lúdicas para enseñar las tablas de multiplicar en tercero, para mejorar el rendimiento académico en cada uno de los estudiantes, ya que años anteriores se ha visto el bajo nivel de rendimiento dentro del centro educativo lo cual a llevado a los estudiantes a lo que es la repitencia, razón por la cual se implantaron nuevas estrategias innovadoras como lo es la lúdica para lograr mejorar la enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas ya que ella despertaría el interés por aprender en el estudiante a través del juego, donde los estudiantes participan más y aprenden con mayor facilidad.

### Metodología

La metodología utilizada en el PME fue a través del aprendizaje cooperativo, la observación y participación, donde se hicieron actividades en casa, con el apoyo de los padres de familia al momento de la realización de cada una de las estrategias lúdicas para mejorar el aprendizaje de las tablas de multiplicar, donde desarrollaron sus destrezas y habilidades logrando un mejor rendimiento académico.

### Marco Organizacional

Conforma una amplia información sobre los datos específicos del establecimiento, E.O.R.M. Aldea Campo Dos, I.V., donde se realizó un diagnóstico institucional para conocer la problemática que afecta al centro educativo, todo eso se realizó con el fin de disminuir los índices de repitencia y el bajo rendimiento en el área de Matemáticas en el grado de tercer primaria de dicha escuela, también se hizo una investigación sobre el entorno sociológico, psicológico, cultural de la comunidad, donde a través de ello se conoció un poco el porqué de los problemas de aprendizaje de los alumnos. Así mismo se hizo un análisis acerca del contexto de educación nacional, donde se pudo conocer también grandes rasgos sobre algunos temas como los medios de comunicación, las nuevas tecnologías de la información el entorno social y los factores culturales y lingüísticos en la educación del país y la comunidad, y mencionando también el cumplimiento de las políticas educativas vigentes para una calidad educativa.

### Análisis Situacional

Consta de una serie de problemas que se encontraron en el grado de tercer primaria del establecimiento educativo en la asignatura de matemáticas, del cual se toma el más importante de la matriz de priorización siendo el bajo rendimiento académico en Matemáticas, el cual nos obliga a mejorar el rendimiento académico en los alumnos de tercero por medio de las tablas de multiplicar.

### Análisis Estratégico

Este análisis trata sobre la información de todos los factores que influyen en las actividades que se realizan dentro o fuera del contexto como lo son el DAFO, MINIMAX, Vinculaciones estratégicas, líneas de acción y posibles proyectos, lo cual aborda a realizar el PME para solucionar la problemática del bajo rendimiento en el grado de tercer primaria realizando una Guía de Estrategias Lúdicas para enseñar las tablas de multiplicar, y así poder mejorar el aprendizaje en Matemáticas.

### Diseño del proyecto

El proyecto que se realizó en la Escuela Oficial Rural Mixta Jornada Vespertina de Aldea Campo Dos, se basó tomando en cuenta lo que es el bajo rendimiento académico que hay en los niños y niñas del centro educativo, el cual con la implementación de la Guía de estrategias Lúdicas para la Enseñanza de las Tablas de Multiplicar se logró minimizar lo que es el bajo rendimiento académico de los estudiantes de tercer grado primaria, estas estrategias innovadoras vinieron a fortalecer el desenvolvimiento en cada uno de los estudiantes y así como se logró un mejor Rendimiento Académico en la asignatura de Matemáticas en lo que es el grado de tercero, ya que estas estrategias lúdicas ayudan a que los niños se motiven y pongan más interés por aprender jugando.

### Ejecución de Actividades

Algunas de las actividades realizadas en cada fase fueron:

Fase inicial: Acá se les presentó el PME a la comunidad educativa, se investigaron las estrategias y se elaboró material.

Fase de planificación: En esta fase se planificó y se organizó como se realizaría el PME con los alumnos de tercer primaria.

Fase de ejecución: Se realizaron diferentes estrategias lúdicas, aprestamiento y diferentes ejercicios matemáticos en hojas de trabajo para fortalecer la enseñanza-aprendizaje de las tablas de multiplicar y lograr un mejor rendimiento académico en tercer primaria.

Fase de monitoreo: En esta actividad se hicieron llamadas por teléfono y se visitó algunos de los estudiantes en casa para saber como se estaba ejecutando el PME desde casa con la ayuda de sus padres.

Fase de evaluación: Para poder comprobar el aprendizaje obtenido de los estudiantes cada niño y niña realizaron estrategias lúdicas desde casa con la observación de los padres de familia o hermanos mayores.



### Actividades Fundamentales desarrolladas

Entre algunas de las actividades realizadas se pueden mencionar. La solicitud de autorización del proyecto, la reunión para dar a conocer el proyecto, la elaboración de material lúdico para enseñar las tablas de multiplicar, la elaboración y entrega de una guía con estrategias lúdicas, y entre las actividades de finalización se hizo un video divulgado en Facebook donde se dio a conocer el proyecto finalizado a la comunidad educativa.



### Resultados alcanzados

De un total de 11 alumnos de tercer primaria, un 97% de ellos logra aprender las tablas de multiplicar con las estrategias lúdicas y el otro porcentaje aun están en proceso.



### Acciones de sostenibilidad

Seguir utilizando adecuadamente la Guía de Estrategias Lúdicas para Enseñar las Tablas de Multiplicar en el centro educativo. Formar un equipo de trabajo y capacitarlo para que apoye la continuación del proyecto en los próximos años.

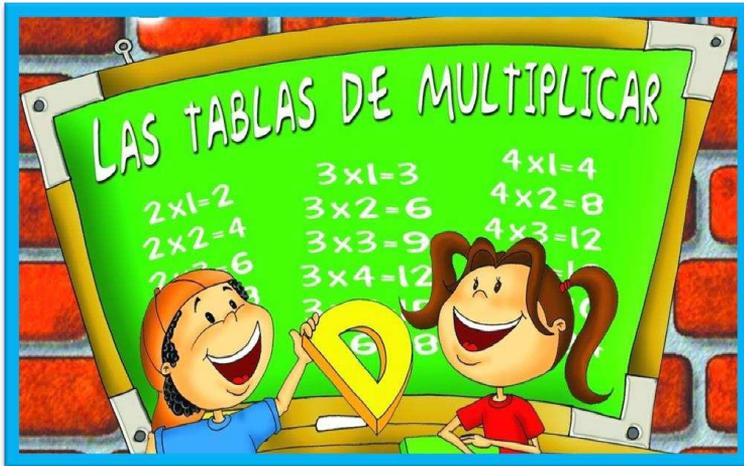
Institución: Escuela de Formación de Profesores de Enseñanza Media EFPEM  
Programa: Programa Académico de Desarrollo profesional Docente PAPEP/D  
Carrera: Licenciatura en Educación Primaria Intercultural con Énfasis en Educación Bilingüe.

ANEXOS



EDUCACIÓN BILINGÜE.

*Guía de Estrategias  
Lúdicas Para Enseñar Las  
Tablas de Multiplicar*



Escuela Oficial Rural Mixta  
Aldea Campo Dos, J.V.  
Municipio de Los Amates,  
Departamento de Izabal.

# Universidad de san Carlos de Guatemala

Escuela de Formación de Profesores  
De enseñanza Media

Programa Académico de Desarrollo Profesional  
Docente PADEP/D



## **Guía de Estrategias Lúdicas Para Enseñar Las** **Tablas de Multiplicar** **Tercero primaria**

Estudiante:

**Iris Adalí Chávez**

Licenciatura en educación Primaria intercultural con énfasis en Educación  
Bilingüe.

Los Amates, Izabal, mayo del 2020.

Campo Dos, Los Amates, Izabal, mayo del 2020.

### **Apreciados Niños y Niñas.**

El afán que hoy tienen es ¡Prepararse para un nuevo reto!, y ser alguien más en la vida y lograr tener éxito personal y profesional en el futuro.

Les invito a que aprecien y cuiden con mucho compromiso esta Guía de Estrategias Lúdicas Para Enseñar las Tablas de Multiplicar, porque es una llave para entrar al mundo mágico de las tablas de multiplicar por medio del juego y hacer de ella una herramienta que ayudara a solucionar los problemas en el aprendizaje de las tablas.

Esta guía será de mucha utilidad para aprender con facilidad las matemáticas al momento de la enseñanza-aprendizaje de las tablas de multiplicar logrando con mejor facilidad y claridad el aprendizaje de cada una de las tablas de multiplicar en el grado de tercero primaria, utilizando cada uno de los materiales que estén a nuestro alcance y contexto que nos rodea.

Al momento de recorrer cada una de las páginas encontraras varias estrategias lúdicas las cuales les ayudara para facilitar la enseñanza-aprendizaje de las tablas cuando las estén aprendiendo.

Que disfruten aprendiendo las tablas de multiplicar por medio de estrategias lúdicas.

Con especial cariño.

Iris Chávez.  
**Docente Estudiante de PADEP/D.**

**ÍNDICE**

<b>Contenido</b>	<b>No. Pág.</b>
Introducción.	1
Presentación	3
Objetivos.	5
La multiplicación con éxito a través del juego.	6
Actividades Lúdicas a Desarrollar.	8
Juego-el Tablero.	9
Juguemos con la multiplicación.	12
Saca Piojos Multiplicativo.	12
Dominó Multiplicativo.	14
Rompecabezas Multiplicador.	15
Capsulas Multiplicativas.	16
El Libro de las Tablas de Multiplicar.	17
La Ruleta Multiplicadora.	19
El Vaso Multiplicativo.	21
Máquina de Aprendizaje de las Tablas de Multiplicar.	22
Tablero de Tapones Multiplicativos.	24
Los Conos Multiplicativos.	26
Bandeja Multiplicadora.	27
Memoria Multiplicadora.	28
Lotería de las Tablas de Multiplicar.	29
Actividades a Realizar.	31
Las Tablas del 2 al 10 y sus Respectives Tareas.	32
Hojas de Trabajo.	50
Hoja de Trabajo 1.	51
Hoja de Trabajo 2.	52
Hoja de Trabajo 3.	53

Hoja de Trabajo 4.	54
Hoja de Trabajo 5.	55
Recursos.	56
Organización del Espacio y el Tiempo.	56
Evaluación.	56
Conclusiones.	57
Recomendaciones.	58
Bibliografía y E-Grafías	59

## INTRODUCCIÓN

Aprender a multiplicar, a través de los años se ha relacionado con el aprendizaje memorístico de las tablas de multiplicar. Las cartillas o guías para la enseñanza de la multiplicación de números naturales, no han sufrido grandes modificaciones en la metodología y por otro lado las estrategias didácticas de los docentes aún siguen siendo muy tradicionalistas.

Sin embargo, actualmente se ha evidenciado que la construcción de conocimientos sobre este concepto no se logra cuando se enseña el algoritmo, algunos niños son capaces de resolver los cálculos, pero no reconocen como se puede aplicar la operación a situaciones problema de su cotidianidad, mientras que otros pueden resolver problemas multiplicativos sin apropiarse del algoritmo de la multiplicación.

¿Qué significa entonces saber multiplicar? ¿Cómo podemos enseñar a multiplicar? Este trabajo tiene como objetivo primordial mejorar las posibles causas del fracaso en la enseñanza de las tablas de multiplicar en la Escuela Oficial Rural Mixta de la Aldea de Campo Dos Jornada Vespertina, para ello se diseñara una guía didáctica para facilitar la enseñanza-aprendizaje de las tablas de multiplicar en los niño y niñas en el grado tercero primaria de la misma institución.

Según Díaz y R. Gracia (2002), aportan en esta investigación que se debe utilizar el juego como una herramienta para la enseñanza de la multiplicación, ya que el juego ayuda a mejorar la motivación, el interés y la atención del niño o niña.

Esta guía permitirá realizar una lectura de las diferentes estrategias del aprendizaje, entre las cuales están el aprendizaje colaborativo, aprendizaje a través del juego y la didáctica, y la más destacada, la teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel, en la cual se toma como punto de partida los aprendizajes previos del estudiante y que tiene como objetivo que sea él quien construya su propio conocimiento a través del aprender haciendo.

Se diseña esta Guía Didáctica la cual pretende plantear y desarrollar estrategias que permitan que los estudiantes interioricen el concepto de la multiplicación. La guía estará dividida en actividades que los niños y niñas realizarán con la orientación del docente y ayuda de sus padres.

Esta guía es realizada para priorizar la enseñanza-aprendizaje y la apropiación del concepto, más que el hecho de la memorización de las tablas de multiplicar, esto debido a que desde la experiencia como docente he identificado que los estudiantes que adquieren un concepto o saben el porqué de algo tienden a recordarlo más fácilmente que aquellos que aprenden mecánicamente.

## **PRESENTACIÓN**

La Guía de Estrategias Lúdicas Para Enseñar Las Tablas de Multiplicar en el Ciclo I, es una recopilación de información que viene a fortalecer específicamente lo que es el área de Matemáticas en el grado de tercero primaria, en la Escuela Oficial Rural Mixta, Jornada Vespertina Aldea de Campo Dos, Los Amates Izabal.

Basándome en la ausencia de material didáctico para enseñar las tablas de multiplicar, decidí apoyar la labor docente con una Guía de Estrategias Lúdicas Para Enseñar Las Tablas de Multiplicar.

La guía contiene varias estrategias lúdicas y ejercicios que pueden ser aplicados en clase, como apoyo estratégico en la clase de matemáticas al momento de aprender las tablas de multiplicar temas en el grado de Tercero Primaria.

# OBJETIVOS

**Objetivos:****General:**

- Mejorar el rendimiento académico del estudiante a través de la implementación de una guía de estrategias lúdicas para la enseñanza de las tablas de multiplicar en el grado de tercero primaria.

**Específicos:**

- Fomentar el aprendizaje de las tablas en los estudiantes a través de materiales lúdicos.
- Implementar estrategias lúdicas que permitan cambiar el paradigma de los estudiantes de tercer grado, sobre las tablas de multiplicar y hacerles ver la facilidad y la aplicabilidad de ésta en la vida cotidiana.
- Evaluar y reflexionar los resultados obtenidos a través de las estrategias aplicadas.

## LA MULTIPLICACIÓN CON ÉXITO A TRAVÉS DEL JUEGO.

Para que los niños aprendan matemáticas y disfruten al mismo tiempo tenemos que respetar su ritmo, proponerles aprender a partir del juego y de la experimentación y huir de los métodos repetitivos que les aburran y les desmotiven.

El **aprendizaje de las tablas de multiplicar** tradicionalmente es un hito académico. Parece que hay un antes y un después. Si un niño se sabe las tablas de multiplicar respiramos tranquilos, pero ¡ay si no se las sabe!: tenemos un problema.

De lo que no cabe duda es de la practicidad de saberse las tablas de memoria, ya que nos ayuda a ser más ágiles con el cálculo mental y nos permite realizar operaciones más grandes, además de servir de base para realizar divisiones, comprender los múltiplos y divisores de un número o trabajar la proporcionalidad.

El método convencional que se emplea generalmente se basa en la memorización pura y dura pero esta manera mecánica de aprender resulta un obstáculo para la gran mayoría de los niños, además de ser un aprendizaje alejado de situaciones reales, concretas y cotidianas.

Por otro lado, memorizar un conjunto de números sin comprensión provoca grandes dificultades a la hora de resolver problemas matemáticos a la par que genera rechazo hacia las matemáticas. A nadie le gusta aprenderse cosas sin ver la utilidad.

Seguramente con esfuerzo, horas de dedicación, peleas, cansancio y lloros, al final terminarán por aprenderse todas las tablas de multiplicar. Sin embargo, estarás de acuerdo conmigo en que esa no es la manera adecuada de aprender.

**Las tablas de multiplicar no son ni fáciles ni difíciles.** Dependiendo de cómo se enseñan resultarán más o menos accesibles. Es más fácil de lo que parece conseguir que un niño aprenda las tablas de multiplicar con actividades lúdicas o con materiales manipulativos.

Cuando los niños juegan están concentrados y motivados. Esto convierte al juego en una situación idónea para aprender sin casi esfuerzo.

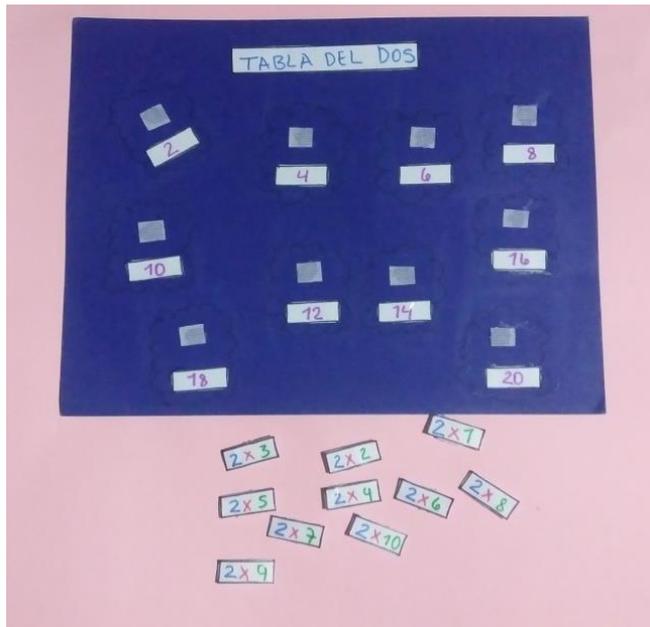
Lo que tienes que hacer es aprovechar las ganas de jugar de los niños para proponerles juegos relacionados con las tablas de multiplicar.

**ACTIVIDADES  
LÚDICAS  
A  
DESARROLLAR**

- Juego-tablero para practicar las tablas de multiplicar.

### ¿Cómo lo hacemos?

Primero tenemos que crear el tablero del juego, tal y como lo se puede ver en la foto.



A continuación recortamos las tarjetas y escribimos en cada una de ellas las multiplicaciones y cada uno de los resultados correspondientes. Podemos hacer todas las tablas de multiplicar o sólo aquellas con la que vamos trabajando ahora mismo.

Para que no se nos rompan fácilmente cuando las estemos utilizando, lo recomendable es que las plastifiquemos. Así serán más duraderas, además,

para que sea más práctico jugar y que las tarjetas no se muevan, lo mejor es pegar un pequeño trozo de velcro detrás de cada una de las tarjetas y en cada uno de los espacios que hay en el tablero.

### **¿Cómo jugamos con el tablero?**

La verdad es que este tablero nos ofrece una gran cantidad de posibilidades de jugar.

A continuación se describirán cuatro de ellas, pero estoy segura más que segura que se te ocurrirán más ideas para jugar con el mismo.

#### **Actividad 1**

Para empezar a practicar una tabla en concreto lo que puedes hacer es pegar en el tablero todas las multiplicaciones de la tabla que quieres practicar y darles a ellos los resultados que tendrán que pegar en el lugar correspondiente.

#### **Actividad 2**

Cuando ya tengan un poco de destreza con las multiplicaciones y los resultados, puedes hacer el juego al revés. En el tablero pega solamente las tarjetas con las soluciones y ellos tendrán que enganchar la multiplicación correspondiente a cada resultado.



### Actividad 3

Otra idea es mezclar las tablas de multiplicar y realizar una de las dos opciones anteriores, sin centrarse en una tabla en concreto.

### Actividad 4

Cuando hayan trabajado todas las tablas, puedes mezclar en el tablero multiplicaciones de varias tablas, poner resultados y multiplicaciones. ¡Esto sí que será muy divertido!

**Material:** Cartulina para hacer el tablero, cartulina para hacer las cartas de las multiplicaciones (mejor si son de colores distintos), velcro para pegar las cartas, plastificadora.

## Juguemos con la multiplicación

El objetivo principal de esta actividad es buscar que los estudiantes se apropien del concepto de multiplicación, y que mejor manera de hacerlo que por medio de juegos construidos por ellos mismos.

Los estudiantes serán divididos en los mismos grupos de la actividad anterior. A cada grupo se le asignará la creación de un juego multiplicativo. Esta asignación se hará por medio de un sorteo. El docente se sentará con cada grupo, le explicará cómo realizar el juego y sus reglas y les entregará el material necesario para la construcción.

Los juegos a realizar son los siguientes:

- **Saca piojos Multiplicador:**

### ¿Cómo lo hacemos?

- ✓ Recortamos una hoja de papel blanco (8,5 "x 11") en forma de cuadrado.
- ✓ Doblamos el cuadrado por la mitad hasta dividirlo en 4 partes.
- ✓ Volteamos la hoja y doblamos las esquinas hacia el centro.
- ✓ Luego doblamos 2 veces a la mitad.
- ✓ Escribimos las operaciones y respuestas ocultas.

### ¿Cómo jugamos?

El jugador A maneja el saca piojos y le pide al jugador B decir un número, el jugador A mueve el saca piojos las veces que indica el número que el jugador B escogió, luego le pide escoger una operación del saca piojos, el jugador B a continuación, responde a la pregunta y el jugador A verifica si es correcta mirando la respuesta oculta. Si responde correctamente se le da un punto.



- **Dominó multiplicativo:**

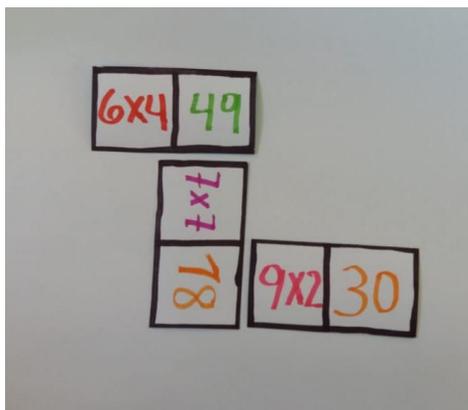
### ¿Cómo lo hacemos?

Se les dará a los estudiantes fichas bibliográficas, con éstas deben sacar 28 fichas de forma rectangular de igual tamaño. Cada ficha será dividida en 2 partes. En un lado aparece un resultado, en la otra una multiplicación.

### ¿Cómo jugamos?

Se puede jugar con 3 o 4 integrantes. Cada ficha tiene dos partes, en una aparece un resultado, en la otra una multiplicación. El juego consiste en ir juntando fichas: multiplicaciones y productos. Colocamos las fichas sobre la mesa todas bocas abajo menos una.

Cada participante escoge sus fichas sin verlas y tenemos que colocar aquella ficha que tenga el resultado que tiene la multiplicación que aparece en la ficha que hay en la mesa, o la multiplicación que dé el número que tiene. Si no tenemos ninguna que nos sirva perdemos el turno. Gana el jugador que quede sin fichas.

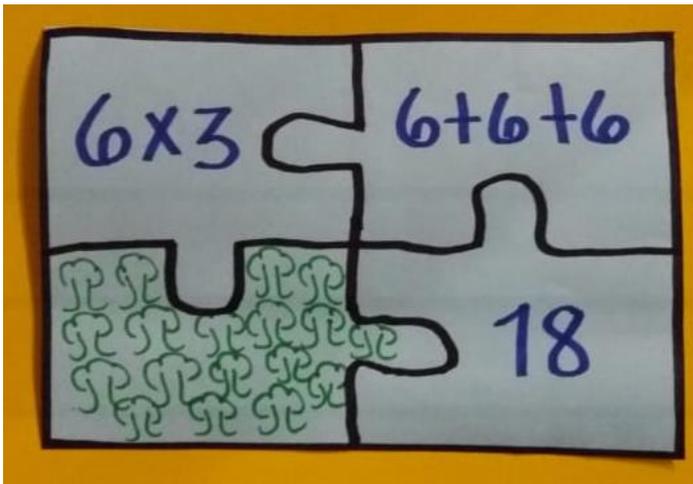


**Materiales:** fichas bibliográficas, tijeras, marcadores de colores.

- **Rompecabezas multiplicativo:**

### ¿Cómo lo hacemos?

Se les dará a los estudiantes 20 fichas bibliográficas, cada ficha se dividirá en tres partes, en la primera parte va la suma sucesiva, en la segunda el factor representado por medio de dibujos y en la tercera la operación. Por último se recorta la ficha para que quede de esta forma:



### ¿Cómo jugamos?

Los estudiantes deben unir las 3 partes del rompecabezas, el estudiante que logre unir el mayor número de rompecabezas en menor tiempo será el ganador.

**Materiales:** fichas bibliográficas, reglas, marcadores, colores y tijeras.

- **Capsulas multiplicativas:**

### ¿Cómo lo hacemos?

A cada estudiante se le darán 20 tapas de botellas y hojas de papel, el estudiante debe recortar 40 círculos del tamaño de las tapas, debe pegar un círculo de papel sobre la tapa y otro dentro de la tapa, en el papel que va por fuera de la tapa va la operación y en el que está dentro va el resultado.



### ¿Cómo lo jugamos?

Se ponen las tapas todas juntas en una mesa, se debe jugar con 3 participantes, uno será el juez y los otros dos los concursantes, con ayuda de un cronometro el juez les dará un minuto a ambos participantes para tomar una tapa y dar la respuesta correcta a la operación, si contesta correctamente el concursante se queda con la tapa sino la devuelve al centro, al final del minuto el concursante que tenga más tapas en su poder será el ganador.

**Materiales:** tapas de botellas, hojas de block sin rayas, marcadores, tijeras, silicona líquida.

- **El libro de Las Tablas de Multiplicar:**

### ¿Cómo lo hacemos?

A cada estudiante se le repartirán 10 hojas tamaño carta de diferentes colores, una hoja lino color blanco, una hoja impresa con el molde del decágono que se va a trabajar, deberán repasar en la hoja blanca y luego recortan la figura que les salió, deberán doblar hacia adentro del decágono todas las pestañas que tiene, después deben de escribir los números del 1 al 10 sobre cada una de las pestañas que se doblaron.

Seguidamente deben de escribir debajo de cada pestaña en el decágono el resultado de cada una de las tablas, luego deben de recortar y pegar en el centro del decágono el número que representara a cada una de las tablas y por último se le colocara grapado en un cuadrito de color el número correlativo al lado derecho de cada hoja tamaño carta según el orden de las tablas del 1 al 10, y así se podrá formar el libro para poder aprender con mejor facilidad y entusiasmo las tablas de multiplicar.





### ¿Cómo lo jugamos?

Este libro no solo servirá para jugar sino también para ir aprendiendo las tablas.

Para poder jugar con el libro de las tablas de multiplicar se formaran parejas con los estudiantes, cada pareja deberá de tener un libro, uno de ellos deberá tener el libro y el otro dará la respuesta a su compañero de la tabla que se le pregunto, así sucesivamente cada uno podrá lanzarse preguntas sobre las tablas y jugando, jugando de esa forma ellos irán memorizando las tablas según su respuesta correcta.

**Materiales:** Hojas tamaño carta iris, hojas tamaño carta de lino, hoja impresa con el molde del decágono, marcadores, tijeras, silicona líquida, perforador, listón.

- **La Ruleta Multiplicadora:**

### ¿Cómo lo hacemos?

A cada estudiante se le dará una hoja lino, donde deberán hacer un círculo y luego recortarlo, después deberán colocar un punto en el centro del círculo para poder separarlo por 10 partes iguales interlineadas, luego deben hacer otro círculo más pequeño que el anterior dejándole una pestaña del ancho espacio interlineado y esta deberá salir hacia afuera del primer círculo que será la que le dará forma a la ruleta, la cual servirá para poder identificar cada tabla y su resultado, para poder ver que tabla se está multiplicando y saber su resultado se deberán recortar dos espacios en la pestaña del círculo pequeño donde irán los números que se multiplicaran.

Por ejemplo: en la pestaña que sale de ambos círculos irá  $2 \times$  y en el círculo grande irá 2 que será el espacio que se recortó en la pestaña, después se escribirá el signo  $=$  en la parte que quedo en medio de los dos espacios recortados, y debajo del signo irá el último espacio que será el resultado en este caso sería 4, por último se colocar un atache en el centro de los círculos para que pueda girar la ruleta y se colocaran los números a multiplicar y resultados en su respectivo lugar y así se podrá encontrar el resultado de cada tabla y se podrá aprender las tablas con más facilidad.





### ¿Cómo jugamos?

Para poder jugar con la ruleta multiplicadora solo se debe girar a ambos lados para poder encontrar el resultado de tabla a multiplicar que el docente le ha preguntado, por ejemplo  $5 \times 2 = 10$ , el estudiante deberá realizar estos pasos para poder encontrar su resultado.

**Materiales:** Hojas de colores, marcadores, silicona en líquido, atache, regla, tijera, lápiz.

- **El Vaso Multiplicativo:**

### ¿Cómo lo hacemos?

A cada estudiante se le darán seis vasos de duroport y marcadores de colores, el estudiante deberá escribir en cinco vasos los números del 0 al 9 en el lado de afuera, en la parte superior de el mismo con marcadores de colores y en el otro vaso deberá escribir el signo X que es el signo para poder multiplicar las tabla y encontrar el resultado correcto de cada una de ellas.



### ¿Cómo lo jugamos?

Se ponen todos los vasos ensamblados, se debe de jugar con uno o todos los estudiantes alavés media ves todos tengan su material lo podrán hacer.

Los vasos no deben de tener ordenados los números para poder realizar el juego, el docente empezara a jugar diciendo cualquier tabla de multiplicar y el estudiante deberá formar la tabla menciona con su respectivo resultado, el estudiante que lo haga primero será el ganador.

**Materiales:** Vasos de duroport. Marcadores de colores.

- **Máquina de aprendizaje de las tablas de Multiplicar:**

### ¿Cómo lo hacemos?

Para poder hacer la máquina de aprendizaje de las tablas de multiplicar solo se necesita cartón, se deberá recortar 12 ruedas de cartón, se pegaran de dos en dos para que quede más gruesas y se formaran 6 ruedas, se cortara una tablilla rectangular, después se recortaran dos pedazos de cartón en forma de triángulo se le quitara la punta al triángulo, se deberán cortar seis tiras de papel de color o sea de papel bond, a cuatro de esas tiras de papel se le colocaran los números del 0 al 9 y en las otras dos tira que sobra se colocaran en una se colocara el signo **X** y en la que queda el signo =.

Seguidamente se le dará la forma deseada a la misteriosa máquina de aprendizaje de las tablas de multiplicar, se pegaran las tiras al dorso de las ruedas de cartón, se les hará un agujero en el centro de las ruedas, luego se les hará un agujero a los triángulos en el centro y se pegaran los triángulos en la tablilla uno al lado izquierdo y el otro al lado derecho, por último se tomara un palillo y se colocara todas las seis ruedas en el siguiente orden, primero se tomara el palillo se colocara una rueda de las que contiene numeración, después la que tiene el signo **X**, seguidamente se colocaran dos ruedas que también contengan la numeración, después la rueda que tenga el signo = y por último las últimas dos ruedas que quedaron con numeración, así podrás ensamblar el palillo en los dos agujeros de los triángulos recortados que están pegados en la tablilla, así darás por terminada tu maquina misteriosa y ya podrás jugar y obtener los resultados de las tablas de multiplicar.



### ¿Cómo lo jugamos?

Este juego de la maquina misteriosa es muy fácil y divertido porque con el puedes encontrar los resultado de las tablas de multiplicar misteriosamente. Para poder encontrar ese resultado misterioso de cada una de las tablas solo debes darle vuelta a cada una de las ruedas de la maquina e iras formando la tabla y el resultado de cada una de ellas, Por ejemplo:  $4 \times 5 = 20$ . Observa la imagen descrita acá abajo.

**Materiales:** Cartón, palillo, marcadores, hojas de papel pon, pegamento o silicón, tijeras.

- **Tablero de tapones Multiplicativos:**

### ¿Cómo lo hacemos?

Para poder formar el tablero multiplicativo no debes de asustarte porque es algo muy sencillo y fácil de hacer para poder realizarlo solo debes de tener cartón, marcadores y boquillas de botellas con su respectivo tapón, para formar el tablero se necesita recortar un pedazo de cartón aproximadamente de 30 cm de largo y 20 cm de ancho, se recortaran una tabilla por cada una de las tablas, en cada tabilla se pegaran cinco pedazos papel de color o color blanco con la multiplicación por ejemplo  $3 \times 5$ , a la par se pegara la boquilla de la botella juntamente con su tapón y sobre de él el resultado de la tabla, y así sucesivamente a la par se pegaran las otras cinco tablas que faltan con su respectivo resultado, el objetivo de este tablero multiplicativo es de poder quitar y poner los tapones con los resultados de las tablas en su respectivo lugar.

### ¿Cómo lo jugamos?

Este es un juego muy sencillo en el cual te diviertes fácilmente, para poder jugarlo el docente le dará una tabilla a cada niño sin los resultados de las tablas, quiere decir que le dará la tabilla sin los tapones enroscados en la boquilla de la botella a cada niño, aparte le dará los tapones con los diferentes resultados y los alumnos deberán es cucharlo que el docente les indique, por ejemplo el docente le dirá una tabla ( $3 \times 5$ ) y el niño deberá buscar el tapón con el resultado que es 15 y lo deberá de enroscar en la boquilla donde esta esa tabla, y así se podar jugar sucesivamente con los demás niños y las demás tablas de multiplicar.

## Tabla 8

$8 \times 1$	8	$8 \times 6$	48
$8 \times 2$	16	$8 \times 7$	56
$8 \times 3$	24	$8 \times 8$	64
$8 \times 4$	32	$8 \times 9$	72
$8 \times 5$	40	$8 \times 10$	80

**Materiales:** Cartón, boquillas de botellas y sus respectivos tapones, hojas de papel bond o de colores, pegamento, marcadores, tijeras.

- **Los Conos Multiplicativos:**

### ¿Cómo lo hacemos?

Para el arreglo de los conos multiplicativos no tiene mucha ciencia solo se necesita dos pedazos de tabilla de cartón, diez conos de papel toilette, se necesitan silicón frío o caliente para poder pegar cinco conos en cada tabilla, luego se les colocara un cuadrito de papel plastificado donde se podrá escribir y borrar a la vez con un marcador de pizarra para poder usarlos de otra manera o ya sea en otra multiplicación, se necesitaran 100 palitos de madera o de bombón para poder realizar las operaciones.



### ¿Cómo lo jugamos?

Se le colocaran los números a cada papelito plastificado del 1 al 10 y se realizarán cartillas con tablas de multiplicar sin respuesta para poder buscar el resultado en los conos multiplicativos, los estudiantes deberán de aprenderse las tablas de memoria a través de este juego, por ejemplo es importante que el niño sepa porque  $3 \times 3$  es 9, el estudiante deberá de colocar 3 palitos en 3 conos, luego deberá de sacarlos y contar todos los palitos para poder saber qué resultado le dio la multiplicación de tres por tres así sucesivamente podrán ir jugando e encontrando el resultado de todas las tablas que debe aprender.

**Materiales:** Conos de toilette, tabillas de cartón, silicón, hojas bond, tape, marcador para pizarra, palitos de bombón.

- **Bandeja para multiplicar:**

### ¿Cómo lo hacemos?

Para el arreglo de la bandeja para multiplicar, solo se necesita unos cartones vacíos de huevos, luego se pegara uno con el otro hasta llegar a obtener 10 filas y 10 columnas para poder multiplicar hasta la tabla del 10, porque  $10 \times 10 = 100$ , entonces se necesitaran 100 espacios en las bandejas, deberán de tener una hoja de papel bond o su cuaderno en caso de ejercicios en clase para poder ir registrando las operaciones que se van a resolver por medio de la bandeja multiplicadora.



### ¿Cómo lo jugamos?

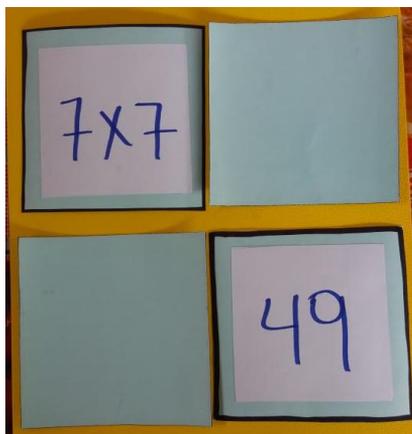
Se les pedirá a los estudiantes que tomen la bolsa que contiene 100 piedritas y la bandeja para multiplicar, y que ellos deberán resolver la operación que el docente le dirá, por ejemplo cuanto es  $3 \times 5$  y el estudiante deberá colocar 3 columnas y 5 filas de piedritas en cada espacio de la bandeja para poder encontrar el resultado de la multiplicación, luego deberá contar cuantas piedras utilizo para poder saber el resultado de la operación dada por el docente, el estudiante deberá colocar el resultado obtenido en la hoja o en cuaderno.

**Materiales:** Cartones de huevos, bolsa con 100 piedras, cuaderno, hoja bond, pegamento o silicón, lapiceros.

- **Memoria Multiplicadora:**

### ¿Cómo lo hacemos?

La memoria es otro juego que se puede utilizar para aprender las tablas de multiplicar jugando. En este caso se hace una memoria sobre las tablas de multiplicar. Para ello necesitamos cortar en cuatro una hoja tamaño carta de iris o lino para poder escribir con marcadores de colores las tablas y en otras los resultados de ellas mismas, se utilizaran 200 cartas 100 con tablas y 100 con los resultados, consistirán en todas las tablas del 1 al 10 por esa razón será toda esa cantidad de tarjetas, luego se pueden plastificar con tape o papel contac para que no se dañen muy rápido a la hora de jugar.



### ¿Cómo lo jugamos?

Para comenzar la partida, se mesclaran todas las cartas y se colocaran boca abajo, de manera que las tablas no se vean. El primer jugador dará la vuelta a dos cartas, si es la tabla y su propio resultado se las llevara y continuará jugando si el resultado no es correcto las vuelve a esconder, seguidamente le toca hacer lo mismo al siguiente jugador y así sucesivamente se juega.

**Materiales:** Cartas con las tablas, cartas con los resultados, tijeras, tape o papel contac, marcadores de colores.

- **Lotería de las Tablas de Multiplicar:**

### **¿Cómo lo hacemos?**

Para poder obtener la lotería de las tablas de multiplicar lo que se necesita es realizar la impresión de los cartones de las tablas y las cartas de los resultados, se deberán de recortar los cartones y las cartas y listo. La lotería es un juego muy divertido, el cual nos sirve de mucho para poder poner mucha atención al momento de cantar las cartas, en este caso las cartas a cantar serían los resultado de las tablas de multiplicar, se le entregara un cartón impreso de lotería a cada estudiante con las tablas de mullicar y el docente deberá tener las carta con los resultados.

### **¿Cómo lo jugamos?**

Cada jugador elige un cartón al azar, o sea el que más le guste. Se utilizara un objeto pequeño para marcar las cartas extraídas o mencionadas por el docente (piedritas, frijol), el docente da inicio al juego exclamando el resultado de una multiplicación, el estudiante deberá poner atención al momento de cantar los resultados de las tablas que está cantando el docente para poder ir marcando los resultados dados y el primero que obtenga cinco resultados será el ganador. También se puede jugar a cartón lleno quiere decir que al estudiante que le salga todos los resultado de las tablas será el ganador y obtendrá un premio.

5x2 	5x3 	5x4 
5 x 5 	5 x 6 	5x7 
5x8 	5x9 	5x10 

10 	15 	20 
25 	30 	35 
40 	45 	50 

**Materiales:** Cartones impreso de las tablas, cartas impresas de resultados, tijera, piedra, premios.

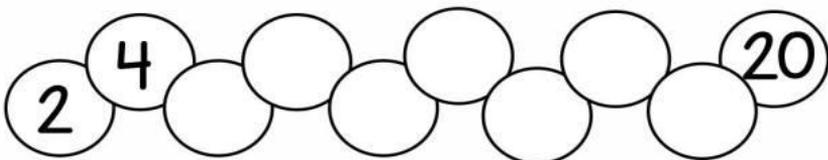
**ACTIVIDADES  
A  
REALIZAR**

# Tabla del 2

Me llamo:



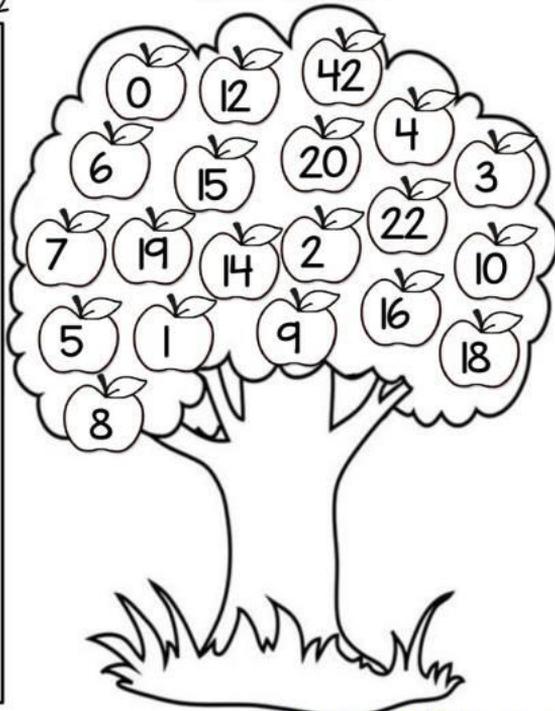
Escribe los números de 2 en 2



Colorea las manzanas de los resultados de la tabla del 2

Completa la tabla del 2

$2 \times 1 =$	<input type="text"/>
$2 \times 2 =$	<input type="text"/>
$2 \times 3 =$	<input type="text"/>
$2 \times 4 =$	<input type="text"/>
$2 \times 5 =$	<input type="text"/>
$2 \times 6 =$	<input type="text"/>
$2 \times 7 =$	<input type="text"/>
$2 \times 8 =$	<input type="text"/>
$2 \times 9 =$	<input type="text"/>
$2 \times 10 =$	<input type="text"/>



Material Didáctico Ari

# Tabla del 2

Me llamo:



Recorta y pega los resultados.

$2 \times 1 = \square$

$2 \times 4 = \square$

$2 \times 5 = \square$

$2 \times 8 = \square$

$2 \times 7 = \square$

$2 \times 3 = \square$

$2 \times 2 = \square$

$2 \times 10 = \square$

$2 \times 9 = \square$

$2 \times 6 = \square$

Material Didáctico Ari



2

4

6

8

10

12

14

16

18

20

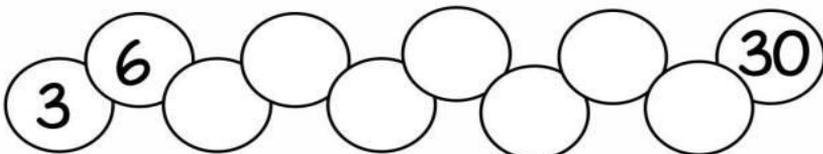
Material Didáctico Ari

# Tabla del 3

Me llamo:



Escribe los números de 3 en 3



Colorea las manzanas de los resultados de la tabla del 3

Completa la tabla del 3

$3 \times 1 = \square$

$3 \times 2 = \square$

$3 \times 3 = \square$

$3 \times 4 = \square$

$3 \times 5 = \square$

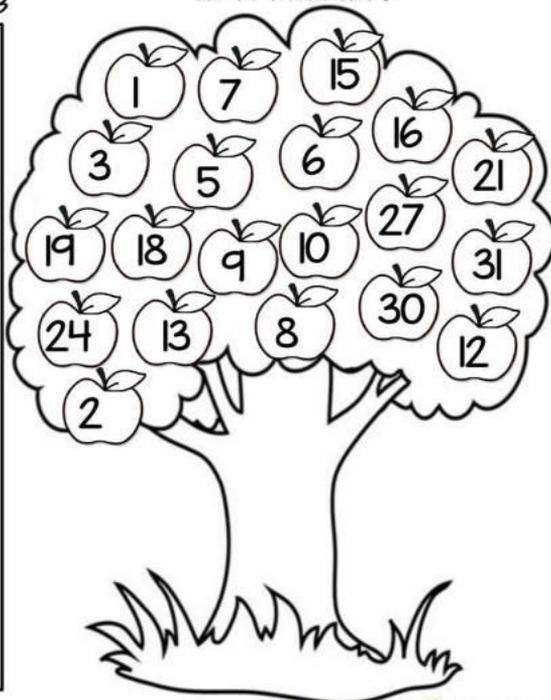
$3 \times 6 = \square$

$3 \times 7 = \square$

$3 \times 8 = \square$

$3 \times 9 = \square$

$3 \times 10 = \square$



Material Didáctico Ari



Me llamo:

Recorta y pega los resultados.

$3 \times 10 =$	<input type="text"/>	$3 \times 3 =$	<input type="text"/>
$3 \times 5 =$	<input type="text"/>	$3 \times 7 =$	<input type="text"/>
$3 \times 9 =$	<input type="text"/>	$3 \times 2 =$	<input type="text"/>
$3 \times 4 =$	<input type="text"/>	$3 \times 6 =$	<input type="text"/>
$3 \times 8 =$	<input type="text"/>	$3 \times 1 =$	<input type="text"/>



<input type="text" value="3"/>	<input type="text" value="6"/>	<input type="text" value="9"/>	<input type="text" value="12"/>
<input type="text" value="15"/>	<input type="text" value="18"/>	<input type="text" value="21"/>	<input type="text" value="24"/>
	<input type="text" value="27"/>	<input type="text" value="30"/>	

Material Didáctico Ari

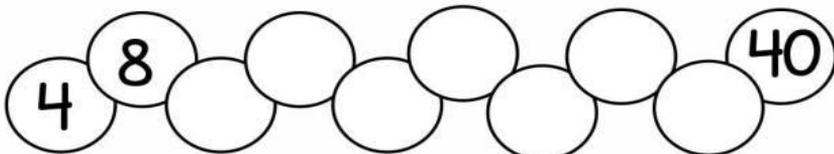
Material Didáctico Ari

# Tabla del 4

Me llamo:



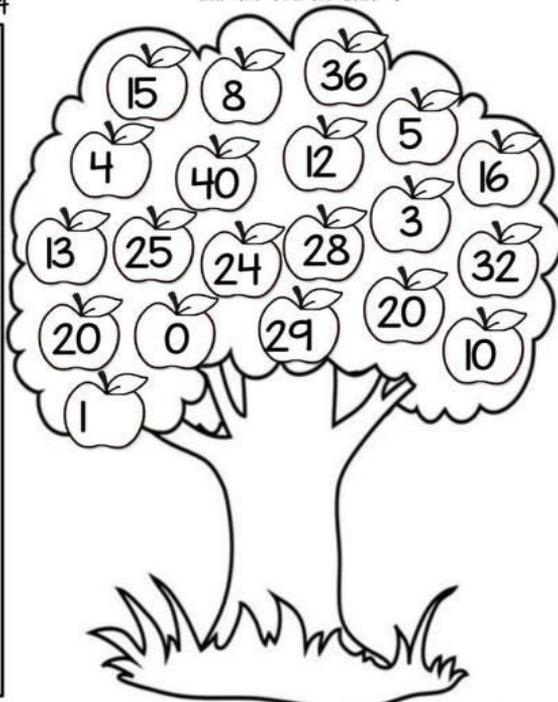
Escribe los números de 4 en 4



Colorea las manzanas de los resultados de la tabla del 4

Completa la tabla del 4

$4 \times 1 =$	<input type="text"/>
$4 \times 2 =$	<input type="text"/>
$4 \times 3 =$	<input type="text"/>
$4 \times 4 =$	<input type="text"/>
$4 \times 5 =$	<input type="text"/>
$4 \times 6 =$	<input type="text"/>
$4 \times 7 =$	<input type="text"/>
$4 \times 8 =$	<input type="text"/>
$4 \times 9 =$	<input type="text"/>
$4 \times 10 =$	<input type="text"/>



Material didáctico Ari



Me llamo:

Recorta y pega los resultados.

$4 \times 5 =$

$4 \times 6 =$

$4 \times 8 =$

$4 \times 9 =$

$4 \times 3 =$

$4 \times 4 =$

$4 \times 10 =$

$4 \times 7 =$

$4 \times 1 =$

$4 \times 2 =$



4

8

12

16

20

24

28

32

36

40

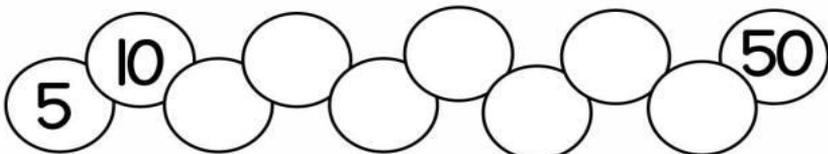
Material Didáctico Ari

Material Didáctico Ari

# Tabla del 5

Me llamo:

Escribe los números de 5 en 5



Colorea las manzanas de los resultados de la tabla del 5

Completa la tabla del 5

$5 \times 1 = \square$

$5 \times 2 = \square$

$5 \times 3 = \square$

$5 \times 4 = \square$

$5 \times 5 = \square$

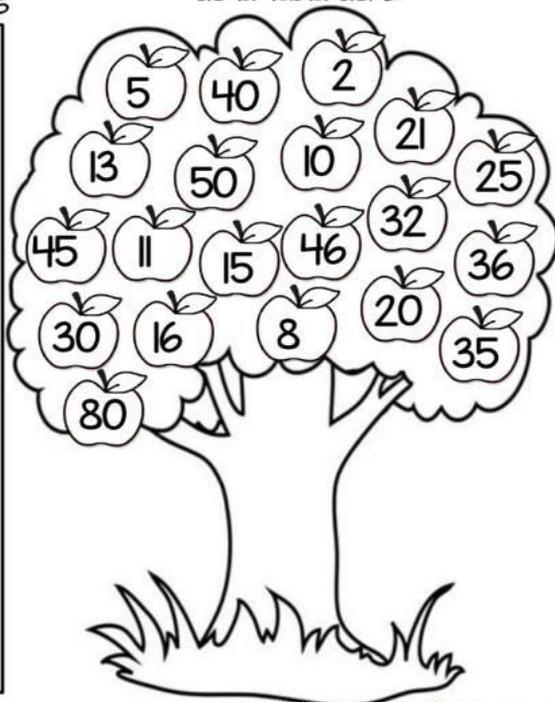
$5 \times 6 = \square$

$5 \times 7 = \square$

$5 \times 8 = \square$

$5 \times 9 = \square$

$5 \times 10 = \square$



Material Didáctico Ari

# Tabla del 5

Me llamo:



Recorta y pega los resultados.

$5 \times 1 =$

$5 \times 6 =$

$5 \times 2 =$

$5 \times 7 =$

$5 \times 3 =$

$5 \times 9 =$

$5 \times 4 =$

$5 \times 8 =$

$5 \times 10 =$

$5 \times 5 =$

Material Didáctico Ari



5

10

15

20

25

30

35

40

45

50

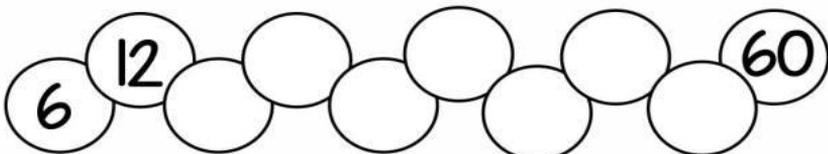
Material Didáctico Ari

# Tabla del 6

Me llamo:



Escribe los números de 6 en 6



Colorea las manzanas de los resultados de la tabla del 6

Completa la tabla del 6

$6 \times 1 = \square$

$6 \times 2 = \square$

$6 \times 3 = \square$

$6 \times 4 = \square$

$6 \times 5 = \square$

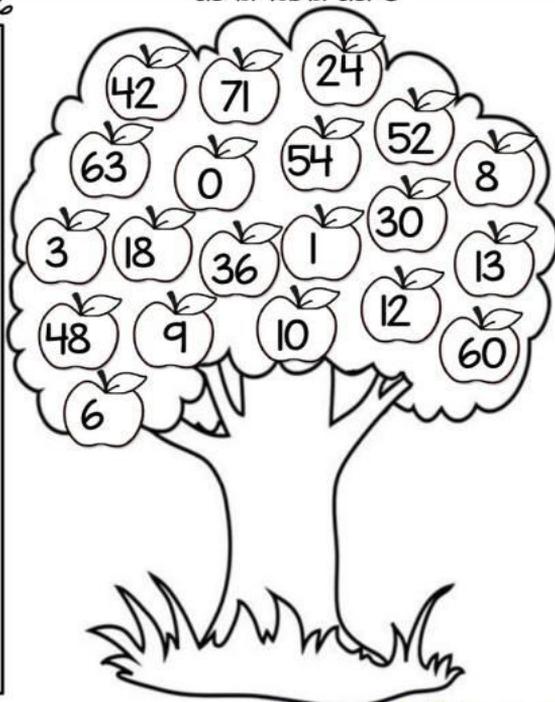
$6 \times 6 = \square$

$6 \times 7 = \square$

$6 \times 8 = \square$

$6 \times 9 = \square$

$6 \times 10 = \square$



Material Didáctico Ari

# Tabla del 6

Me llamo:



Recorta y pega los resultados.

$6 \times 6 = \square$

$6 \times 5 = \square$

$6 \times 7 = \square$

$6 \times 4 = \square$

$6 \times 8 = \square$

$6 \times 3 = \square$

$6 \times 9 = \square$

$6 \times 2 = \square$

$6 \times 10 = \square$

$6 \times 1 = \square$

Material Didáctico Ari



6

12

18

24

30

36

42

48

54

60

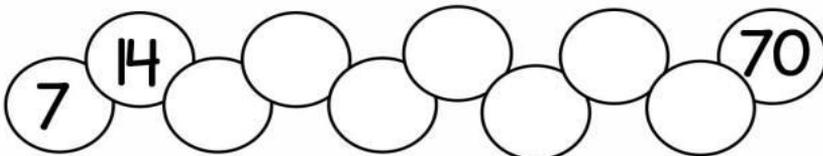
Material Didáctico Ari

# Tabla del 7

Me llamo:



Escribe los números de 7 en 7



Colorea las manzanas de los resultados de la tabla del 7

Completa la tabla del 7

$7 \times 1 =$

$7 \times 2 =$

$7 \times 3 =$

$7 \times 4 =$

$7 \times 5 =$

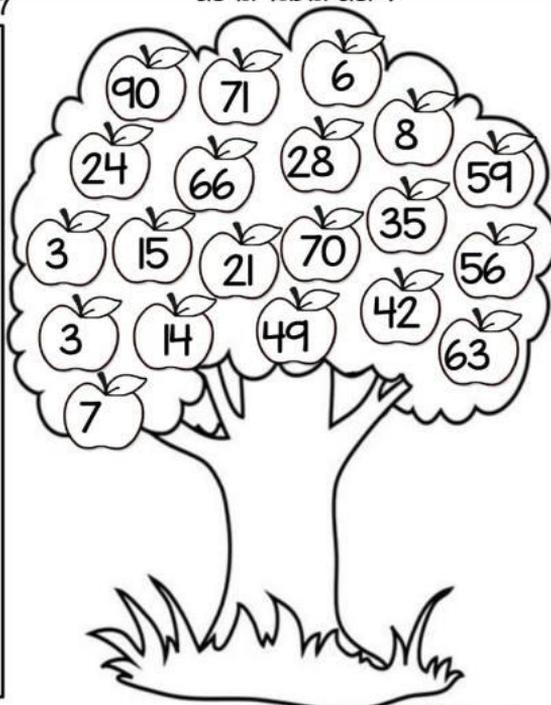
$7 \times 6 =$

$7 \times 7 =$

$7 \times 8 =$

$7 \times 9 =$

$7 \times 10 =$



Material Didáctico Ari

**Tabla del 7**

Me llamo:

Recorta y pega los resultados.

$7 \times 5 =$ <input type="text"/>	$7 \times 10 =$ <input type="text"/>
$7 \times 9 =$ <input type="text"/>	$7 \times 3 =$ <input type="text"/>
$7 \times 1 =$ <input type="text"/>	$7 \times 8 =$ <input type="text"/>
$7 \times 7 =$ <input type="text"/>	$7 \times 6 =$ <input type="text"/>
$7 \times 2 =$ <input type="text"/>	$7 \times 4 =$ <input type="text"/>

Material Didáctico Ari



7

14

21

28

35

42

49

56

63

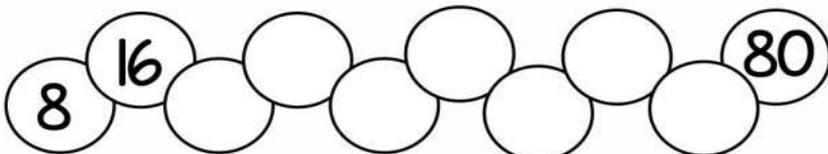
70

# Tabla del 8

Me llamo:



Escribe los números de 8 en 8



Colorea las manzanas de los resultados de la tabla del 8

Completa la tabla del 8

$8 \times 1 = \square$

$8 \times 2 = \square$

$8 \times 3 = \square$

$8 \times 4 = \square$

$8 \times 5 = \square$

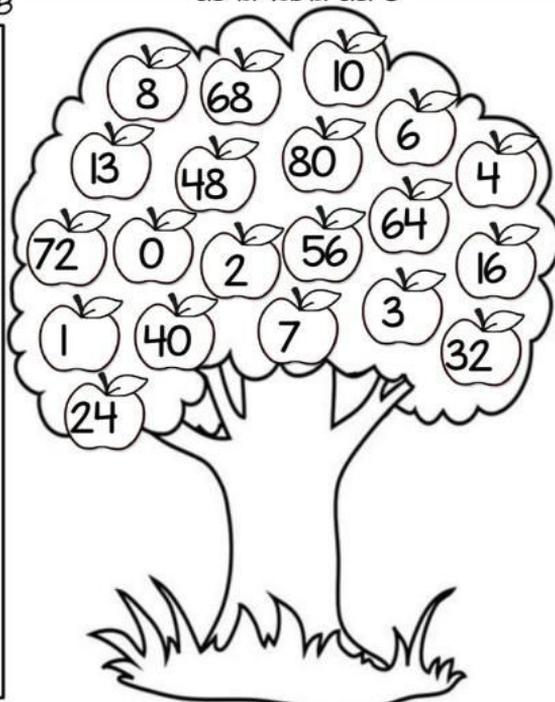
$8 \times 6 = \square$

$8 \times 7 = \square$

$8 \times 8 = \square$

$8 \times 9 = \square$

$8 \times 10 = \square$



Material Didáctico Ari

# Tabla del 8

Me llamo:



Recorta y pega los resultados.

$8 \times 1 = \square$

$8 \times 2 = \square$

$8 \times 3 = \square$

$8 \times 4 = \square$

$8 \times 5 = \square$

$8 \times 6 = \square$

$8 \times 7 = \square$

$8 \times 8 = \square$

$8 \times 9 = \square$

$8 \times 10 = \square$

Material Didáctico Ari



8

16

24

32

40

48

56

64

72

80

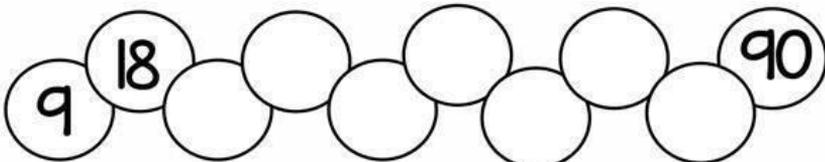
Material Didáctico Ari

# Tabla del 9

Me llamo:



Escribe los números de 9 en 9



Colorea las manzanas de los resultados de la tabla del 9

Completa la tabla del 9

$9 \times 1 = \square$

$9 \times 2 = \square$

$9 \times 3 = \square$

$9 \times 4 = \square$

$9 \times 5 = \square$

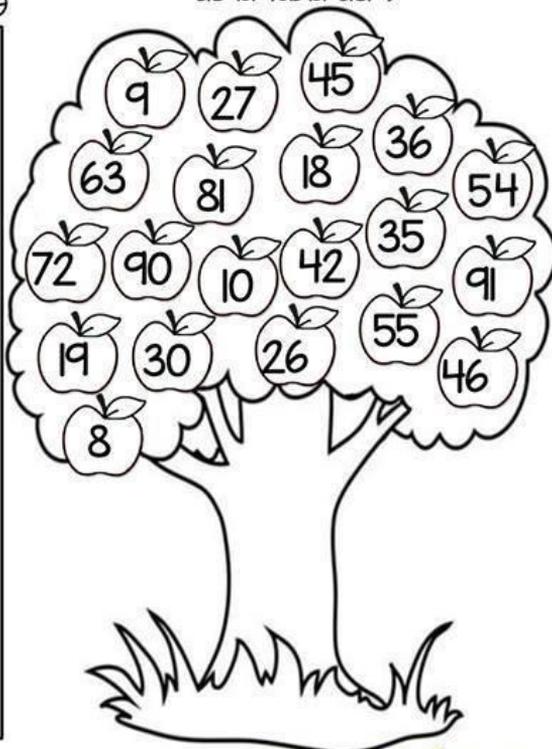
$9 \times 6 = \square$

$9 \times 7 = \square$

$9 \times 8 = \square$

$9 \times 9 = \square$

$9 \times 10 = \square$



Material Didáctico Ari



Me llamo:

Recorta y pega los resultados.

$9 \times 1 =$	<input type="text"/>	$9 \times 6 =$	<input type="text"/>
$9 \times 7 =$	<input type="text"/>	$9 \times 2 =$	<input type="text"/>
$9 \times 3 =$	<input type="text"/>	$9 \times 9 =$	<input type="text"/>
$9 \times 10 =$	<input type="text"/>	$9 \times 4 =$	<input type="text"/>
$9 \times 5 =$	<input type="text"/>	$9 \times 8 =$	<input type="text"/>



Material Didáctico Ari

<input type="text" value="9"/>	<input type="text" value="18"/>	<input type="text" value="27"/>	<input type="text" value="36"/>
<input type="text" value="45"/>	<input type="text" value="54"/>	<input type="text" value="63"/>	<input type="text" value="72"/>
	<input type="text" value="81"/>	<input type="text" value="90"/>	

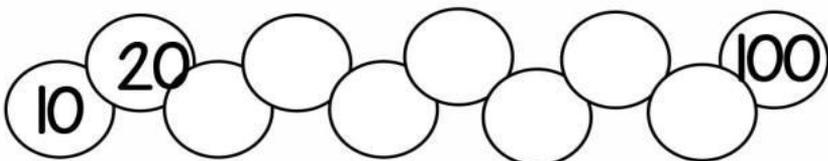
Material Didáctico Ari

# Tabla del 10

Me llamo:



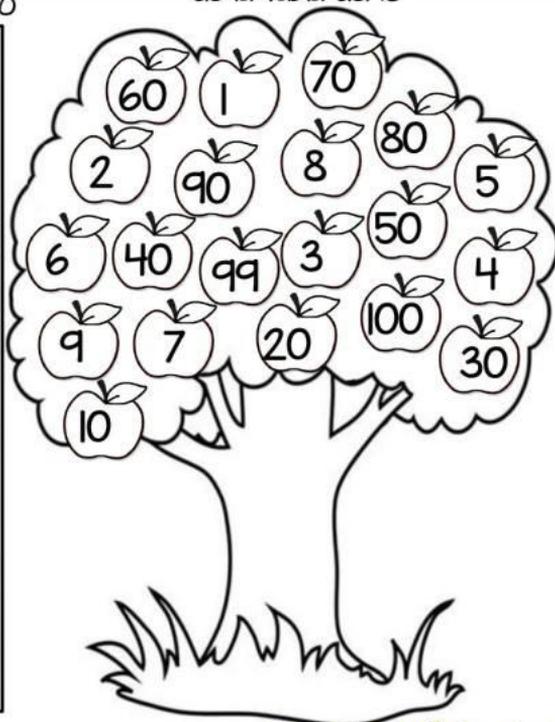
Escribe los números de 10 en 10



Colorea las manzanas de los resultados de la tabla del 10

Completa la tabla del 10

$10 \times 1 =$	<input type="text"/>
$10 \times 2 =$	<input type="text"/>
$10 \times 3 =$	<input type="text"/>
$10 \times 4 =$	<input type="text"/>
$10 \times 5 =$	<input type="text"/>
$10 \times 6 =$	<input type="text"/>
$10 \times 7 =$	<input type="text"/>
$10 \times 8 =$	<input type="text"/>
$10 \times 9 =$	<input type="text"/>
$10 \times 10 =$	<input type="text"/>



Material Didáctico Ari



Me llamo:

Recorta y pega los resultados.

$10 \times 10 =$ <input type="text"/>	$10 \times 9 =$ <input type="text"/>
$10 \times 8 =$ <input type="text"/>	$10 \times 7 =$ <input type="text"/>
$10 \times 6 =$ <input type="text"/>	$10 \times 5 =$ <input type="text"/>
$10 \times 4 =$ <input type="text"/>	$10 \times 3 =$ <input type="text"/>
$10 \times 2 =$ <input type="text"/>	$10 \times 1 =$ <input type="text"/>



<input type="text" value="10"/>	<input type="text" value="20"/>	<input type="text" value="30"/>	<input type="text" value="40"/>
<input type="text" value="50"/>	<input type="text" value="60"/>	<input type="text" value="70"/>	<input type="text" value="80"/>
	<input type="text" value="90"/>	<input type="text" value="100"/>	

Material Didáctico Ari

Material Didáctico Ari

# **HOJAS DE TRABAJO A REALIZAR**

## HOJA DE TRABAJO No.1

Nombre: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

- **Instrucciones:** Responde correctamente las siguientes tablas de Multiplicar.

$3 \times 5 = \underline{\quad}$      $4 \times 6 = \underline{\quad}$      $7 \times 5 = \underline{\quad}$      $8 \times 6 = \underline{\quad}$      $7 \times 9 = \underline{\quad}$

$6 \times 7 = \underline{\quad}$      $5 \times 3 = \underline{\quad}$      $8 \times 9 = \underline{\quad}$      $9 \times 3 = \underline{\quad}$      $10 \times 6 = \underline{\quad}$

$3 \times 2 = \underline{\quad}$      $4 \times 3 = \underline{\quad}$      $7 \times 6 = \underline{\quad}$      $4 \times 6 = \underline{\quad}$      $2 \times 9 = \underline{\quad}$

$9 \times 7 = \underline{\quad}$      $5 \times 2 = \underline{\quad}$      $8 \times 10 = \underline{\quad}$      $9 \times 8 = \underline{\quad}$      $10 \times 4 = \underline{\quad}$

$3 \times 3 = \underline{\quad}$      $6 \times 6 = \underline{\quad}$      $7 \times 7 = \underline{\quad}$      $8 \times 5 = \underline{\quad}$      $1 \times 9 = \underline{\quad}$

$4 \times 7 = \underline{\quad}$      $2 \times 2 = \underline{\quad}$      $8 \times 9 = \underline{\quad}$      $10 \times 10 = \underline{\quad}$      $10 \times 7 = \underline{\quad}$

$6 \times 10 = \underline{\quad}$      $5 \times 1 = \underline{\quad}$      $4 \times 9 = \underline{\quad}$      $9 \times 6 = \underline{\quad}$      $1 \times 6 = \underline{\quad}$

$4 \times 4 = \underline{\quad}$      $5 \times 4 = \underline{\quad}$      $1 \times 8 = \underline{\quad}$      $6 \times 3 = \underline{\quad}$      $10 \times 9 = \underline{\quad}$

## HOJA DE TRABAJO No.2

Nombre: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

- Resuelve las siguientes multiplicaciones de las tablas de multiplicar.

$$\begin{array}{r} 4 \\ \times 6 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 5 \\ \times 7 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 7 \\ \times 9 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 4 \\ \times 5 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 8 \\ \times 8 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 9 \\ \times 5 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 7 \\ \times 7 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 5 \\ \times 2 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 2 \\ \times 9 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 3 \\ \times 10 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 4 \\ \times 9 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 3 \\ \times 7 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 8 \\ \times 9 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 4 \\ \times 7 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 5 \\ \times 8 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 9 \\ \times 7 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 8 \\ \times 7 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 5 \\ \times 2 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 5 \\ \times 9 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 7 \\ \times 10 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 5 \\ \times 6 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 10 \\ \times 7 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 7 \\ \times 10 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 2 \\ \times 5 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 3 \\ \times 8 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 9 \\ \times 3 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 7 \\ \times 8 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 5 \\ \times 3 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 2 \\ \times 2 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 9 \\ \times 10 \\ \hline \end{array}$$

**HOJA DE TRABAJO No.3****Nombre:** \_\_\_\_\_ **Fecha:** \_\_\_\_\_

- Encierra con crayones de diferentes colores la respuesta correcta de cada una de las tablas que se te presentan a continuación.

1)  $3 \times 9 =$     20            4            48            27.

2)  $5 \times 8 =$     45            38            40            34.

3)  $7 \times 9 =$     63            24            36            64.

4)  $8 \times 3 =$     74            24            35            26.

5)  $9 \times 4 =$     68            30            36            75.

6)  $9 \times 6 =$     90            54            78            63.

7)  $6 \times 7 =$     70            64            42            88.

8)  $9 \times 9 =$     80            83            82            81.

9)  $8 \times 6 =$     48            64            36            75.

10)  $4 \times 8 =$     75            43            32            76

## HOJA DE TRABAJO No.4

Nombre: \_\_\_\_\_

Fecha: \_\_\_\_\_

- Responde correctamente las siguientes tablas.

$3 \times 5 = \underline{\quad}$

$8 \times 4 = \underline{\quad}$

$3 \times 8 = \underline{\quad}$

$9 \times 7 = \underline{\quad}$

$7 \times 5 = \underline{\quad}$

$9 \times 5 = \underline{\quad}$

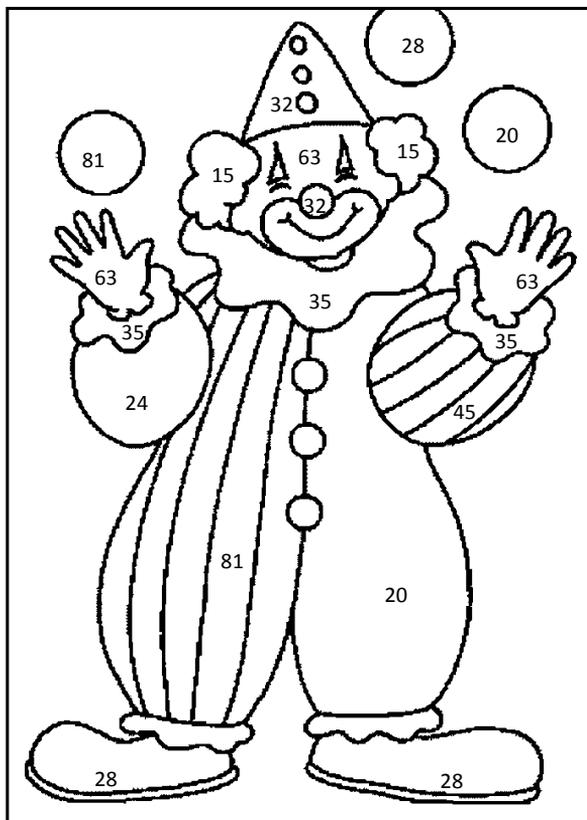
$9 \times 9 = \underline{\quad}$

$4 \times 7 = \underline{\quad}$

$5 \times 5 = \underline{\quad}$

$2 \times 10 = \underline{\quad}$

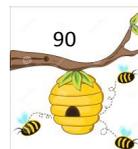
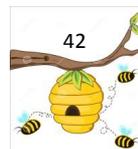
- Pinta la imagen con los siguientes colores que se presentan arriba según el resultado de cada tabla. Observa bien la imagen y los resultados.



## HOJA DE TRABAJO No.5

Nombre: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

- **Instrucciones:** Une cada uno de los resultados con sus respectivas tablas de Multiplicar según su sea lo correcto.



**Recursos:**

- ✓ Planeación de la Guía didáctica
- ✓ Referencias de los temas a trabajar (libros y páginas web)
- ✓ Block iris
- ✓ Hojas de papel
- ✓ Tapas de botella
- ✓ Silicona líquida
- ✓ Marcadores de colores
- ✓ Diarios de campo de los estudiantes
- ✓ Marcadores de tablero
- ✓ Tijeras
- ✓ Fichas bibliográficas
- ✓ Reglas
- ✓ Hojas de trabajo
- ✓ Chapitas
- ✓ Cartones

**Organización del espacio y el tiempo**

El espacio a utilizar será el aula de clase y la Guía estará dispuesta para que el docente pueda guiarse y realizar trabajos individuales o en equipos cuando así se disponga la necesidad de la utilización de ella para poder reforzar la enseñanza-aprendizaje de cada uno los estudiantes el tiempo que sea necesario para poder lograr el objetivo deseado desarrollando las actividades con estrategias lúdicas que ayudarán a obtener un aprendizaje significativo.

**Evaluación**

La evaluación es continua. Se evalúa la actitud del estudiante clase a clase, su participación y manipulación del material, la integralidad con el grupo, el registro en su diario de campo y los resultados obtenidos en la práctica de verificación de conceptos.

## CONCLUSIONES

Este Guía de Estrategias Lúdicas ofrece importantes contribuciones para la enseñanza-aprendizaje del concepto de la multiplicación en el grado de tercero primaria; pero es importante resaltar que se espera que los resultados más significativos sean vistos a largo plazo, pues se ha tomado como base el grado tercero esperando fortalecer este concepto en los grados inferiores para tener aprendizajes más duraderos y una mejoría evidente en los grados superiores.

Se puede concluir que la didáctica y la lúdica han mostrado buenos resultados en los estudiantes para el aprendizaje de las matemáticas. Éstas ayudan a crear espacios de confianza e interés que facilitan los procesos cognitivos debido a que los niños y niñas se motivan y se enfocan más sobre los que son las temáticas, apropiándose de ellas. Las estrategias propuestas se caracterizaron por actividades como juegos, dinámicas, concursos grupales, éstas además de despertar motivación en los niños, desarrollan el trabajo colaborativo, el respeto, la autonomía, fomentan un aprendizaje significativo, y contribuyen al cambio de actitud de los estudiantes logrando un aprendizaje significativo.

Es importante destacar el impacto de este proyecto en las habilidades sociales y valores morales de los estudiantes, ya que con la ejecución de trabajos en grupo aprenden a compartir con diferentes compañeros, ayudarse unos a otros y respetar a los demás, sus opiniones e ideas.

## RECOMENDACIONES

- ✓ Para realizar un trabajo de este tipo es fundamental primero conocer el entorno social y las necesidades o intereses de los estudiantes para abordar desde allí las estrategias que puedan facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- ✓ Siempre se hará necesario tener unos buenos fundamentos teóricos para enfrentarse a una transformación de la forma de enseñar las matemáticas en la escuela.
- ✓ Es necesario profundizar en la enseñanza de las tablas de multiplicar, utilizando estrategias didácticas similares, ya que este concepto es vital para facilitar el aprendizaje de la multiplicación.

## **BIBLIOGRAFÍA**

Díaz y R. Gracia (2002)

### **E-GRAFÍAS**

<https://construimosmatematicas.com/multiplicacion-a-traves-del-juego/>

<https://www.imageneseducativas.com/mi-primer-cuaderno-de-las-tablas-de-multiplica/>