



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

El juego como recurso didáctico para lectoescritura en primer grado

**Proyecto de Mejoramiento Educativo realizado en la Escuela Oficial Urbana
de Niñas Antonia de Marure, municipio de Quetzaltenango, departamento
de Quetzaltenango**

Lilian Aracely García Aguilar

Carné: 201417898

Asesor

Lic. Marco Tulio Molina Salguero

Guatemala, noviembre de 2020



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

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

El juego como recurso didáctico para lectoescritura en primer grado

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

Lilian Aracely García Aguilar

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

Guatemala, noviembre de 2020

AUTORIDADES GENERALES

MSc. Murphy Olympo Paíz 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 Elías Ordoñez	Representante de Estudiantes
MEPU. Luis Rolando Ordoñez Corado	Representante de Estudiantes

TRIBUNAL EXAMINADOR

Presidente	Licda. María Isabel Colindres Cruz
Secretaria	Licda. Silvia Janeth Lara Salazar
Vocal	Lic. Daniel Reyes Mendez



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

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



Guatemala 20 de noviembre 2020

Licenciado

Alvaro Marcelo Lara Miranda

Secretario Académico de la EFPEM-USAC

Estimado Licenciado Lara:

Con un atento saludo, a la vez le informo que luego de trabajar con el estudiante Lilian Aracely García Aguilar carné: 201417898 las mejoras a su informe final del proyecto de mejoramiento educativo, derivadas del examen privado de la carrera Licenciatura en Educación Primaria Intercultural con énfasis en Educación Bilingüe, brindo mi aprobación a su trabajo titulado: El juego como recurso didáctico para lectoescritura en primer grado.

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

Atentamente,

M.A. Marco Tulio Molina Salguero
Asesor del Proyecto

C.c. Archivo



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



APROBACIÓN DEL INFORME FINAL


Guatemala, 27 de junio 2020

Licenciado
Alvaro Marcelo Lara Miranda
Secretario Académico
EFPEM-USAC

Atentamente tengo a bien informarle lo siguiente:

En mi calidad de Asesor del trabajo de graduación denominado: **El juego como recurso didáctico para lectoescritura en primer grado**, correspondiente a la estudiante: **Lilian Aracely García Aguilar**, carné: **201417898**, CUI: **2375917310901**, 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,



Lic. Marco Tulio Molina Salguero
Colegiado Activo No. 3,690
Asesor nombrado



Vo. Bo.
M.A. Aura Lissette Rodríguez Velásquez
Coordinadora Departamental

c.c. Archivo



PROGRAMA ACADÉMICO DE
DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE



Dictamen de aprobación de Ejecución SA-2020 No. 01_3077

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: *El Juego Como Recurso Didáctico Para Lectoescritura En Primer Grado.*

Realizado por el (la) estudiante: *García Aguilar Lilian Aracely*

Con Registro académico No. *201417898* Con CUI: *2375917310901*

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

78_81_201417898_01_3077



PROGRAMA ACADÉMICO DE
DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE



Dictamen de aprobación de Impresión SA-2020 No. 01_3077

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: *El Juego Como Recurso Didáctico Para Lectoescritura En Primer Grado.*

Realizado por el (la) estudiante: *García Aguilar Lilian Aracely*

Con Registro académico No. 201417898

Con CUI: 2375917310901

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

CONSIDERANDO

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

AUTORIZA

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

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

¡DID Y ENSEÑAD A TODOS!

Lic. Alvaro Marcelo Lara Miranda

Secretario Académico

EFPEM-USAC

78_81_201417898_01_3077

DEDICATORIA

A MI PATRIA GUATEMALA:	Por ser la tierra bella bendita por Dios
A QUETZALTENANGO	Por el privilegio de haber nacido en esta tierra
A LA NIÑEZ GUATEMALTECA	La semilla del cambio para un futuro mejor
E.O.U.N. ANTONIA DE MARURE	Por formar parte de mi vida profesional
A LA MEMORIA DE MIS PADRES Y ABUELOS	Por su ejemplo de trabajo y honestidad
A MI ESPOSO Y MIS HIJOS	Por su apoyo incondicional
A MIS COMPAÑEROS Y COMPAÑERAS DE COHORTE	Por todas las experiencias compartidas
A MIS COMPAÑERAS DE EQUIPO	Por el cariño y amistad incondicional

AGRADECIMIENTOS

A DIOS	Ser supremo dador de la vida y toda la Sabiduría
A LA GLORIOSA UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA USAC	Por la oportunidad de continuar mis estudios Universitarios Y ser parte de tan distinguida universidad
A: PADEP EFPEM	Por creer en el magisterio Nacional y Brindar herramientas útiles en la labor Docente

RESUMEN

El presente proyecto de Mejoramiento Educativo se ha realizado para mejorar el nivel de calidad educativa en el aula y contribuir a mejorar los índices de lectoescritura en primer grado. El título del mismo es “El juego como recurso didáctico para lectoescritura en primer grado” en el cual se han adoptado varias actividades en las que las estudiantes son protagonista de su propio aprendizaje y realizan las actividades con voluntad, de una forma natural y alegre, desarrollando un aprendizaje significativo.

La lectoescritura en el primer año de primaria es de vital importancia ya que aquí se establecen los conocimientos de grafías y sonidos esenciales para sus siguientes años de escolaridad, por lo que su aprendizaje debe ser de una forma constante y agradable, desarrollando las competencias básicas de la comunicación que le permitirán expresarse de una mejor manera forma verbal y escrita.

El juego es un recurso didáctico efectivo, no es utilizado solo como diversión sino con una intención que motiva a las estudiantes a participar, a crear habilidades en ellas, en interés por participar, el respeto por los demás, a respetar turnos, seguir instrucciones, actuar con seguridad y comunicarse mejor con los demás obteniendo resultados favorable dejando a un lado la rutina en las estudiantes y aprender de una forma fácil y divertida.

ABSTRACT

This Educational Improvement project has been carried out to improve the level of educational quality in the classroom and raise literacy rates in first grade. The title of the same is "The game as a didactic resource for literacy in first grade" in which various activities have been adopted in which the students are the protagonists of their own learning and carry out the activities with will, in a natural and joyful way. developing meaningful learning.

Literacy in the first year of primary school is of vital importance since here the knowledge of letters and sounds essential for their subsequent years of schooling is established, so that their learning must be in a constant and pleasant way, developing the basic competences of communication that will allow you to express yourself in a better verbal and written way. Learning should be a shared space in which students can present their skills and improve them with the support of their teacher and parents.

We can say that the game is an effective educational resource, it is not used only for fun but with an intention that motivates students to participate, to create skills in them, in the interest of participating, respect for others, respecting turns, follow instructions, act confidently and communicate better with others, obtaining favorable results leaving aside the routine in the students and learning in an easy and fun way.

ÍNDICE

CAPÍTULO I.....	3
PLAN DE TRABAJO.....	3
1.1. Marco organizacional.....	3
1.2. Análisis Situacional.....	22
1.3. Análisis estratégico.....	27
1.4. Diseño de proyecto.....	31
CAPÍTULO II.....	41
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	41
2.1. Corrientes pedagógicas.....	41
2.2. Técnicas de administración educativa.....	42
2.3. Componentes del diseño del proyecto.....	47
CAPÍTULO III.....	61
PRESENTACIÓN DE RESULTADOS.....	61
3.1. Título.....	61
3.2. Descripción de PME.....	61
3.3. Concepto de PME.....	61
3.4. Objetivos.....	61
3.5. Justificación.....	61
3.6. Distancia entre el diseño proyectado y el emergente.....	62
3.7. Plan de actividades.....	67
CAPÍTULO IV.....	91
ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	91
4.1. Análisis y discusión de resultados.....	91
4.2. Conclusiones.....	105
4.3. Plan de sostenibilidad.....	106
REFERENCIAS.....	109

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro No. 1 Población por rango de edades E.O.U.N Antonia de Marure	4
Cuadro No. 2 Población por rango de edades	5
Cuadro No. 3 Índice Nacional de desarrollo humano	5
Cuadro No. 4 Población escolar	6
Cuadro No. 5 Cantidad de docentes preprimaria	7
Cuadro No. 6 Cantidad de docentes	7
Cuadro No. 7 Nivel 43 Ciclo II.....	7
Cuadro No. 8 Organización de Padres	8
Cuadro No. 9 Resultados de aprendizaje	11
Cuadro No. 10 Resultados de lectura tercero primaria	12
Cuadro No. 11 Resultados de lectura sexto primaria	12
Cuadro No. 12 Resultados de escolarización	16
Cuadro No. 13 Informe de lectura por departamentos	17

ÍNDICE DE GRÁFICAS

Gráfica No. 1 Tasa de mortalidad infantil	6
Gráfica No. 2 Tasa de desnutrición infantil.....	6
Gráfica No. 3 Tasa de Promoción/no promoción.....	9
Gráfica No. 4 Tasa de éxito/tasa de fracaso	9
Gráfica No. 5 Tasa de conservación	10
Gráfica No. 6 Tasa de éxito	10
Gráfica No. 7 Tasa de repitencia	10
Gráfica No. 8 Tasa de retención/deserción	11
Gráfica No. 9 Resultados de lectura y matemáticas.....	12
Gráfica No. 10 Promovidos /no promovidos /retirados	16
Imagen No.1 Solicitud y aprobación de padres para uso de watsaap... ..	63
Imagen No. 2 Clase digital	65
Imagen No. 3 Clase digital	65
Imagen No. 4 Monitoreo	66
Imagen No. 5 Monitoreo	66
Imagen No. 6 Niñas cantando y bailando	71
Imagen No. 7 Niñas cantando y bailando	72
Imagen No. 8 Estudiantes armando rompecabezas.....	75
Imagen No. 9 Equipo ganador celebrando.....	75
Imagen No. 10 Formando palabras en parejas	78
Imagen No. 11 Formando palabras en parejas	78
Imagen No. 12 Realizando la actividad en casa	80
Imagen No. 13 Exponiendo la clase cuentos pictográficos	80
Imagen No. 14 Grabando la clase	82
Imagen No. 15 Seguimiento de actividades	82
Gráfica No. 11 Indicador: participa activamente en los juegos	83
Gráfica No. 12 Comprende fácilmente las instrucciones	84

Gráfica No. 13 Manifiesta creatividad en las actividades	84
Gráfica No. 14 Demuestra facilidad de Expresión Oral	85
Gráfica No. 15 Evidencia conocimiento de lo aprendido en los juegos	85
Gráfica No. 16 Socializa con facilidad con los compañeros de clase	86
Gráfica No. 17 Realiza las actividades de lectoescritura con alegría	86
Gráfica No. 18 Realiza las actividades de forma libre y voluntaria	87
ImagenNo. 16 Constancia de realización del proyecto	89

INTRODUCCIÓN

Este proyecto se realizó con alumnas de Primer grado Sección A de la Escuela Oficial Urbana de Niñas Antonia de Marure ubicada frente a plazuela el Calvario zona 1. ubicada a 14 Km del parque central de Quetzaltenango departamento de Quetzaltenango, es una escuela con una población escolar de 57 estudiantes en el nivel pre primaria y 304 en el nivel primaria, tiene gobierno escolar establecido, idioma materno es el español, posee un 100% de tasa de retención de matrícula un 75% de promoción y un 25% de no promoción, después de aplicar técnicas de análisis de la institución de forma interna y externa se seleccionó el Proyecto de Mejoramiento educativo titulado El juego como Recurso didáctico para lectoescritura en Primer grado el cual contribuirá a disminuir los índices de repitencia en primer grado y mejorar la lectoescritura a nivel local.

El proyecto se encuentra basado en la política de calidad educativa y poder contribuir a mejorar la lectoescritura en las estudiantes de la escuela ya que en las últimas evaluaciones realizadas de lectura en primer grado por MINEDUC a nivel municipal no han sido satisfactorios por lo que este problema ha sido analizado y es necesario mencionar sus causas las cuales serán los aspectos a considerar, falta de interés de las alumnas por aprender; el no querer hacer tareas y el poco apoyo que reciben de los padres de familia, es por ello la necesidad de hacer cambios en el proceso de enseñanza aprendizaje.

El presente proyecto titulado El juego como recurso didáctico para lectoescritura de primer grado Propone implementar actividades con juegos dirigidos, intencionados con el fin de introducir la lectoescritura de una forma efectiva y divertida. Utilizando metodología activa, constructivista que permitan responder a las necesidades de la comunidad educativa ya que es en primer grado donde se establecen las bases de una buena lectura y escritura.

El proyecto se desarrolló iniciando con aprendizaje del sonido de las letras creando una conciencia fonológica en los estudiantes utilizando como medio

de aprendizaje juegos, canciones y actividades que puedan ayudaron a fijar el conocimiento de una forma divertida; estas actividades ayudaron a conocer en la pronunciación al repetirlas se les hizo más fácil asociarlas con las grafías que se le presentan las cuales ejercitaron en su cuaderno. La segunda estrategia es la unión de consonantes con las vocales formando sílabas , las cuales con diversos juegos identificándolas con diferentes juegos la tercera estrategia formación de palabras utilizando juegos de tarjetas , las cuales pueden realizar en forma individual, parejas o en forma grupal favoreciendo la creatividad de cada una.

La cuarta estrategia está relacionada en formación de oraciones mediante cuentos con grafías las cuales deben adivinar y escribir , también se realizaron cuenta cuentos para la práctica de expresión oral. La quinta estrategia está enfocada a introducir al estudiante a la lectura comprensiva , con cuentos pequeños, divertidos en los que debe de poner atención, responder pequeños cuestionamientos los cuales harán divertido su aprendizaje, la importancia de la lectura comprensiva es que pueda comprender lo que lee y así poder dar un juicio o una crítica de la lectura que esté realizando.

Dicho proyecto benefició a las estudiantes de primer grado sección A quienes determinaron eficacia en el proceso de las diferentes actividades, mejorando su aprendizaje y disfrutando la lectura y escritura logrando la lectoescritura eficaz 25 de 28 estudiantes 3 estudiantes necesitan reforzamiento ya que a causa de factores de inasistencia y falta de apoyo y desintegración familiar han influido en su aprendizaje a las cuales se les puede seguir apoyando.

CAPÍTULO I

PLAN DE TRABAJO

1.1. Marco organizacional

1.1.1. Diagnóstico Institucional

A. Nombre de la escuela

Escuela Oficial Urbana de niñas Antonia de Marure

B. Dirección

Frente a Plazuela el Calvario Zona 1

C. Naturaleza de la institución

a. Sector Oficial

b. Área Urbana

c. Plan Diario

d. Modalidad Monolingüe

e. Tipo Mujeres

f. Categoría Pura

g. Jornada Matutina

D. Gobierno Escolar

Cuenta con gobierno escolar bien estructurado

E. Visión y Misión

a. Visión

Ser una Institución Educativa que contribuya a la formación Integral de las estudiantes, fomentando los valores sociales con pertinencia cultural promoviendo el sentido crítico y el compromiso social formando ciudadanas competentes que respondan a los retos de una sociedad globalizada .

b. Misión

Somos un grupo de docentes, comprometidos con la educación través de una educación integral eficiente, pertinente impartiendo una educación que responda a las necesidades de la sociedad de una manera efectiva contribuyendo en formar ciudadanas competentes que incidan en forma positiva a un cambio social.

F. Estrategias de abordaje CNB Aprendizaje Significativo

- a. Planificación
- b. Monitoreo
- c. Evaluación
- d. Rincones de Aprendizaje

G. Modelos educativos

Constructivismo basado en el CNB

H. Programas que actualmente están desarrollando

- a. Leamos juntos
- b. Contemos Juntos
- c. Gobierno Escolar
- d. Gratuidad de la educación
- e. Alimentación escolar
- f. Vivamos Juntos en Armonía
- g. Ayúdame a Crecer
- h. Remozamiento Escolar
- i. Yo decido

I. Proyectos desarrollados

2019: Ampliación de la cocina (padres de familia y docente)

2019 Entechado del salón (programa de Remozamiento)

1.1.2. Indicadores Educativos

A. De contexto

- a. Población por rango de edad

Cuadro No. 1

Población por rango de edades E.O.U.N Antonia de Marure

EDADES	KINDER	PÁRVULOS	Preparatoria A	Preparatoria B	total
4 Años	4				4
5 Años		16			16
6 Años			18	19	37
total	4	16	18	19	57

Fuente: Sire Mineduc

Cuadro No. 2
Población por rango de edades

Grado	1º	1o	2o	2o	3o	3o	4o	4o	5o	5o	6o	6o	total
Edades	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	
6 años	0	2											2
7 años	24	23	1										48
8 años	3	2	17	22									44
9 años	1		4	3	21	16	5	3					53
10 años			2	1		4	14	14	2	2			39
11 años		1	2		2	2	4	5	17	19			52
12 años					2	3	1	3	4	5	12	6	36
13 años								2	5	2	6	10	25
14 años										1	2	2	5
15 años													
Total	28	28	26	26	25	25	24	27	28	29	20	18	304

Fuente: Sire Mineduc

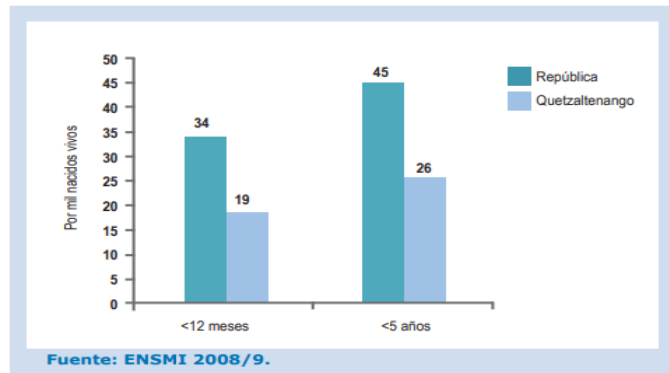
b. Índice de desarrollo humano

Cuadro No. 3
Índice Nacional de desarrollo humano

2006	2014	2006	2014	2006	2014	2000	2006	2011	2014	
Total	0.391	0.397	0.416	0.461	0.685	0.651	0.421	0.481	0.483	0.492
Departamento										
Guatemala	0.56	0.524	0.595	0.582	0.817	0.759	s.d.	0.648	0.629	0.614
El Progreso	0.416	0.428	0.428	0.515	0.662	0.631	s.d.	0.49	0.502	0.518
Sacatepéquez	0.488	0.484	0.489	0.54	0.706	0.699	s.d.	0.553	0.547	0.567
Chimaltenango	0.412	0.416	0.432	0.472	0.609	0.589	s.d.	0.477	0.459	0.487
Escuintla	0.438	0.435	0.388	0.471	0.66	0.671	s.d.	0.482	0.528	0.516
Santa Rosa	0.354	0.362	0.372	0.468	0.641	0.614	s.d.	0.439	0.446	0.47
Sololá	0.346	0.402	0.32	0.424	0.539	0.552	s.d.	0.391	0.428	0.455
Totonicapán	0.313	0.35	0.313	0.401	0.548	0.572	s.d.	0.378	0.409	0.432
Quetzaltenango	0.412	0.449	0.442	0.494	0.665	0.666	s.d.	0.495	0.479	0.529
Suchitepéquez	0.369	0.386	0.364	0.429	0.627	0.633	s.d.	0.438	0.45	0.471
Retalhuleu	0.369	0.371	0.402	0.454	0.649	0.64	s.d.	0.458	0.437	0.476
San Marcos	0.328	0.353	0.377	0.426	0.593	0.61	s.d.	0.418	0.41	0.451
Huehuetenango	0.317	0.329	0.292	0.371	0.581	0.522	s.d.	0.377	0.397	0.399
Quiché	0.281	0.341	0.256	0.39	0.506	0.572	s.d.	0.332	0.376	0.424
Baja Verapaz	0.311	0.363	0.345	0.44	0.574	0.597	s.d.	0.395	0.454	0.457
Alta Verapaz	0.244	0.254	0.295	0.358	0.551	0.556	s.d.	0.341	0.372	0.37
Petén	0.285	0.346	0.359	0.436	0.656	0.637	s.d.	0.406	0.41	0.458
Izabal	0.353	0.378	0.375	0.454	0.725	0.649	s.d.	0.458	0.471	0.481
Zacapa	0.407	0.425	0.401	0.472	0.681	0.667	s.d.	0.481	0.475	0.511
Chiquimula	0.327	0.317	0.355	0.357	0.644	0.601	s.d.	0.421	0.429	0.408
Jalapa	0.29	0.329	0.305	0.376	0.586	0.625	s.d.	0.373	0.414	0.426
Jutiapa	0.321	0.362	0.375	0.435	0.651	0.6	s.d.	0.428	0.466	0.455

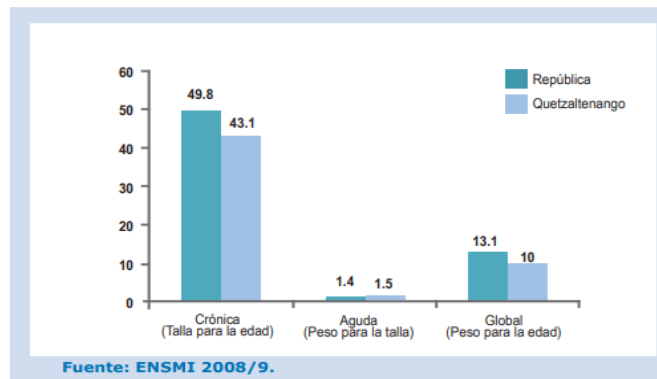
Fuente: Sire Mineduc

Gráfica No. 1
Tasa de mortalidad infantil



Fuente: ENSMI 2008/9.

Gráfica No. 2
Tasa de desnutrición infantil



Fuente: ENSMI 2008/9.

B. De recursos

a. Cantidad de alumnos matriculados E.O.U.N. Antonia de Marure

Población escolar 2020: nivel 42 = 57

Población escolar 2020 : Nivel 43 =304

Cuadro No 4
Población escolar

Mi establecimiento		ABIERTA
Nombre:	EOUN ANTONIA DE MARURE	Información 2020* 322 Estudiantes 14 Servicios docentes Más Otros establecimientos
Dirección:	FRENTE A PLAZUELA EL CALVARIO, ZONA 1, QUETZALTENANGO, QUETZALTENANGO	
Director(a):	LESLEY MAGDALENA MAYORGA FLORES	
Teléfono:	42738559	
Correo:	antoniamarure@gmail.com	
Departamental:	QUETZALTENANGO	
Departamento:	QUETZALTENANGO	
Municipio:	QUETZALTENANGO	
Nivel:	PRIMARIA	
Sector:	OFICIAL	
Área:	URBANA	
Plan:	DIARIO(REGULAR)	
Jornada:	MATUTINA	
Ciclo:	ANUAL	
Modalidad:	MONOLINGUE	
Tipo:	MUJERES	
Categoría:	PURA	
Gobierno Escolar:	.	
Posee OPF:	NO	
Supervisor(a):	09-003 - PEDRO GERONIMO SARAT CHAJ	
Sede:	14 AVENIDA 8-43 ZONA 3	
Teléfono:	54273569	
Correo:	jose.scha@hotmail.com	

Fuente: ficha Escolar Ministerio de Educación

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

Ciclo escolar 2020

Nivel 42: 57

Nivel 43: 304

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

1 directora Administrativa

Licda.: Lesly Mayorga Flores

15 docentes con grado

1 docente de Educación Física

Cuadro No.5

Cantidad de docentes preprimaria

DOCENTE	GRADO	CANTIDAD DE ESTUDIANTES
Yohana Reynoso	Párvulos y kínder	20
Lisbeth Hernández	Preprimaria A	18
Sara Abigail Cua	Preprimaria B	19

Fuente: ficha Escolar Ministerio de Educación

Cuadro No.6

Cantidad de docentes

DOCENTE	GRADO	CANTIDAD DE ESTUDIANTES
Lilian Aracely García	Primero A	28
Aura Violeta Loarca	Primero B	28
Sonia Elizabeth Juárez	Segundo A	26
María del Carmen Robles	Segundo B	26
Mónica Marín Reyes	Tercero A	26
Sheily Magali Tebalán	Tercero B	25

Fuente: Sire Mineduc

Cuadro No 7

Nivel 43 Ciclo II

DOCENTE	GRADO	CANTIDAD DE ESTUDIANTES
Bidaura Ramírez	Cuarto A	23
María Godoy	Cuarto B	27
Consuelo Gramajo	Quinto A	28
Gabriela Recancoj	Quinto B	29
Claudia Leticia Poroj	Sexto A	20
Norma Guzmán	Sexto B	18

Fuente: Sire Mineduc

d. Relación alumno/docente

Escuela es gradada, el número de docentes corresponden al nivel respectivo indicado por MINEDUC

1 directora administrativa liberada

15 docentes con grado

1 docente de educación física

C. De proceso

a. Asistencia de los alumnos

98 % de asistencia de estudiantes

b. Porcentaje de cumplimiento de días de clase

2017=189 días efectivos de clases 100%

2018=188 días efectivos de clases 100%

2019=194 días efectivos de clases 100%

c. Idioma utilizado como medio de enseñanza

El idioma en que se imparten las clases es español, la escuela es de Modalidad Monolingüe.

d. Disponibilidad de textos y materiales

Hay textos de MINEDUC en todos los niveles y en todos los grados

Matemática

Leo y aprendo

Comunicación y Lenguaje

Medio Social Y Natural

Ciencias Naturales y Tecnología

Ciencias Sociales

e. Organización de los padres de familia

Organización de padres de familia nivel 42 y 43

Cuadro No. 8

Organización de Padres

NOMBRE	CARGO
Mirza Baneza Boj de Mérida	Presidenta
Sucelia Dalila Maldonado	Secretaria
Gricelda Pérez	Tesorera
Telma Maribel Chaj	Vocal I
Sara Noemí Estacuy Pac	Vocal II

Fuente: Libro de OPF Mineduc

D. De resultados de Escolarización

a. Escolarización oportuna

97 de cada 100 estudiantes

b. Escolarización por edades simples

97%

c. Sobre edad

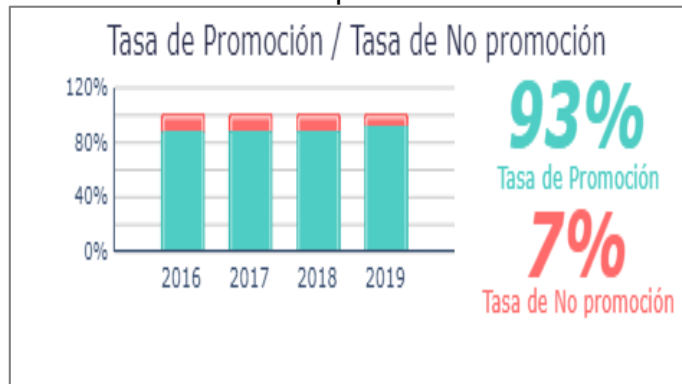
3% de estudiantes pasan por la edad permitida por grado

d. Tasa de promoción anual

El 93% de estudiantes promueven el ciclo escolar

Gráfica No. 3

Tasa de Promoción/no promoción



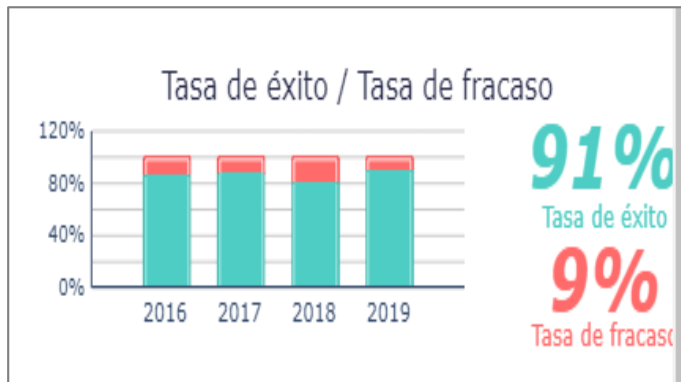
Fuente: Ficha escolar Ministerio de Educación

e. Fracaso escolar

9% de estudiantes no promueven el ciclo escolar

Gráfica No. 4

Tasa de éxito/tasa de fracaso



Fuente: Ficha escolar .Ministerio de Educación

f. Conservación de la matrícula: el 84% de conservación de matrícula

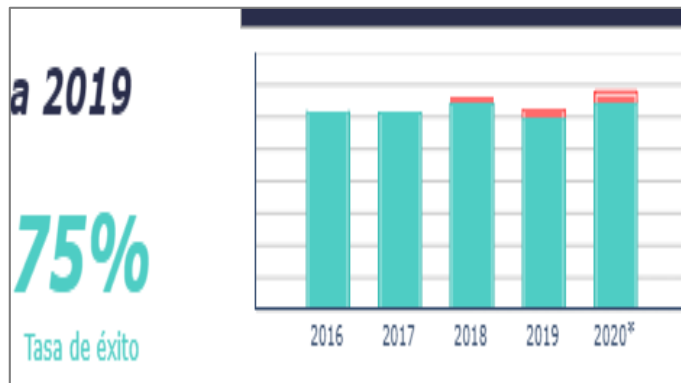
Gráfica No. 5
Tasa de conservación



Fuente: Ficha escolar .Ministerio de Educación

g. Finalización de nivel: El 75% de estudiantes finalizan el nivel de primaria

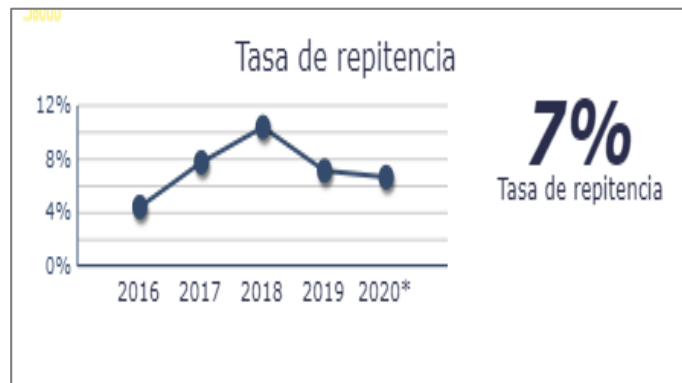
Gráfica No. 6
Tasa de éxito



Fuente: Ficha escolar .Ministerio de Educación

h. Repitencia: 7% de estudiantes repitentes

Gráfica No. 7
Tasa de repitencia



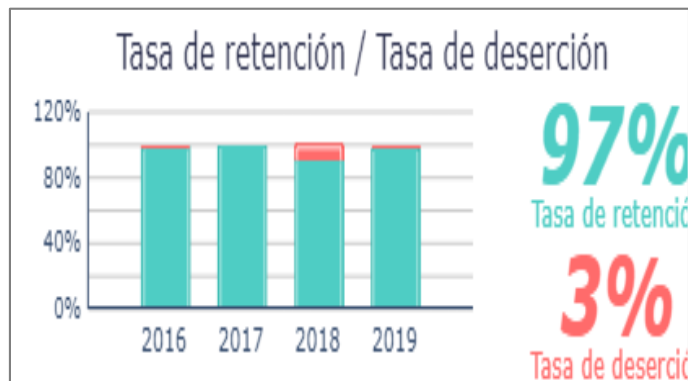
Fuente: Ficha escolar Mineduc

i. Deserción

El 3% de tasa de deserción

Gráfica No. 8

Tasa de retención/deserción



Fuente: Ficha escolar Mineduc

j. Resultados de aprendizaje

Cuadro No. 9

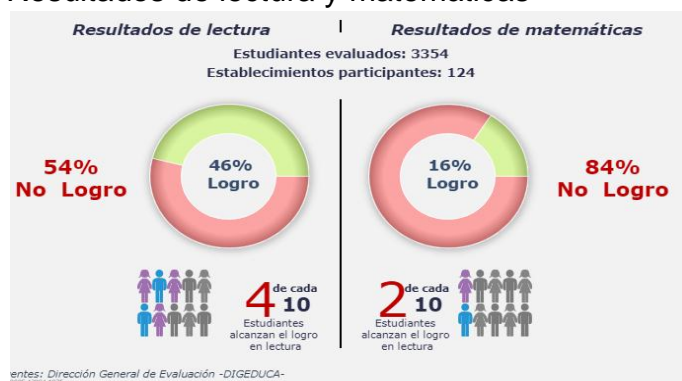
Resultados de aprendizaje

Tabla 17. Promedio obtenido al inicio y al finalizar el año escolar

Departamento	Calificación sobre 100 de 67 puntos LEE	Calificación sobre 100 de 67 puntos	Diferencia
HUEHUETENANGO	42.63	80.49	37.87
BAJA VERAPAZ	47.73	78.03	30.30
SUCHITEPÉQUEZ	44.11	73.76	29.65
SAN MARCOS	54.14	83.03	28.89
SOLOLÁ	45.41	74.24	28.83
GUATEMALA	59.83	88.32	28.49
ESCUINTLA	52.40	80.36	27.96
TOTONICAPÁN	56.98	84.00	27.02
QUICHÉ	41.85	68.33	26.48
JUTIAPA	55.15	81.52	26.37
CHIMALTENANGO	54.77	79.76	24.98
RETALHULEU	39.93	64.45	24.53
QUETZALTENANGO	57.01	81.43	24.43
SANTA ROSA	58.10	82.00	23.90
EL PROGRESO	56.54	77.56	21.02
ZACAPA	61.92	82.28	20.36
CHIQUIMULA	55.11	74.09	18.98
CIUDAD CAPITAL	71.10	88.64	17.54
PETÉN	56.10	73.18	17.08
SACATEPÉQUEZ	59.59	76.49	16.90
ALTA VERAPAZ	58.18	73.64	15.46
JALAPA	53.98	66.79	12.81
IZABAL	67.44	77.17	9.72

Fuente: Ficha escolar Mineduc

Gráfica No. 9 Resultados de lectura y matemáticas



Fuente Digeduca Mineduc

Cuadro No. 10 Resultados de lectura tercero primaria

Nivel de desempeño en Lectura					
DEPARTAMENTO	Insatisfactorio	Debe Mejorar	Satisfactorio	Excelente	Logro
Ciudad Capital	2.58 %	24.97 %	48.04 %	24.41 %	72.45 %
Sacatepéquez	4.57 %	37.59 %	40.01 %	17.83 %	57.84 %
Guatemala	5.13 %	38.07 %	34.87 %	21.34 %	56.21 %
El Progreso	8.67 %	37.46 %	39.23 %	14.65 %	53.88 %
Zacapa	3.93 %	43.34 %	36.74 %	16.00 %	52.74 %
Jalapa	3.87 %	46.09 %	39.30 %	10.74 %	50.04 %
Izabal	13.16 %	42.69 %	31.80 %	12.36 %	44.16 %
Jutiapa	9.51 %	47.05 %	36.01 %	7.43 %	43.44 %
Chiquimula	7.10 %	50.95 %	31.85 %	10.10 %	41.95 %
Santa Rosa	8.91 %	49.42 %	32.91 %	8.76 %	41.67 %
Sucumbepéquez	7.55 %	51.03 %	30.72 %	10.70 %	41.42 %
Petén	8.20 %	52.42 %	29.77 %	9.61 %	39.38 %
Retalhuleu	10.87 %	51.17 %	28.05 %	9.92 %	37.97 %
Escuintla	13.46 %	50.03 %	28.00 %	8.51 %	36.51 %
Quetzaltenango	13.47 %	50.69 %	28.25 %	7.58 %	35.83 %
Nacional	17.21 %	47.14 %	26.40 %	9.26 %	35.66 %
Baja Verapaz	14.62 %	53.83 %	26.65 %	4.91 %	31.56 %
Chimaltenango	16.10 %	52.94 %	24.75 %	6.20 %	30.96 %
San Marcos	21.13 %	51.65 %	21.32 %	5.90 %	27.22 %
Totonicapán	22.02 %	52.60 %	22.60 %	2.78 %	25.38 %
Sololá	30.16 %	45.05 %	19.12 %	5.67 %	24.79 %
Alta Verapaz	29.85 %	47.43 %	16.91 %	5.80 %	22.71 %
Huehuetenango	32.80 %	44.67 %	16.69 %	5.84 %	22.53 %
Quiché	33.93 %	51.44 %	11.33 %	3.30 %	14.63 %

Fuente Digeduca Mineduc

Cuadro No. 11 Resultados de lectura sexto primaria

6.º primaria						
Departamentos	Logro en Lectura					
	2006	2007	2008	2009	2010	2013
Alta Verapaz	16.39 %	26.78 %	20.17 %	21.58 %	15.43 %	22.71 %
Baja Verapaz	16.77 %	24.34 %	34.69 %	19.26 %	17.73 %	31.56 %
Chimaltenango	30.28 %	38.16 %	35.37 %	31.58 %	38.68 %	30.96 %
Chiquimula	21.14 %	30.71 %	36.41 %	38.13 %	38.17 %	41.95 %
Ciudad Capital	57.69 %	65.76 %	73.14 %	62.38 %	52.29 %	72.45 %
El Progreso	37.40 %	35.64 %	37.87 %	32.27 %	28.11 %	53.88 %
Escuintla	18.70 %	40.69 %	45.04 %	30.15 %	41.25 %	36.51 %
Guatemala	44.87 %	60.09 %	57.50 %	54.61 %	47.47 %	56.21 %
Huehuetenango	11.99 %	19.83 %	22.51 %	14.41 %	11.01 %	22.53 %
Izabal	22.40 %	36.21 %	38.15 %	37.70 %	38.28 %	44.16 %
Jalapa	14.82 %	36.44 %	40.33 %	43.11 %	34.07 %	50.04 %
Jutiapa	20.17 %	40.78 %	34.20 %	34.97 %	34.91 %	43.44 %
Petén	20.63 %	26.72 %	32.78 %	21.41 %	36.23 %	39.38 %
Quetzaltenango	25.24 %	25.60 %	36.50 %	29.85 %	19.23 %	35.83 %
Quiché	10.48 %	24.82 %	21.40 %	14.09 %	9.81 %	14.63 %
Retalhuleu	27.20 %	32.83 %	36.36 %	35.42 %	31.89 %	37.97 %
Sacatepéquez	50.04 %	56.56 %	32.54 %	51.43 %	42.76 %	57.84 %
San Marcos	17.87 %	18.80 %	22.18 %	19.14 %	20.99 %	27.22 %
Santa Rosa	31.92 %	41.50 %	46.14 %	29.73 %	45.76 %	41.67 %
Sololá	11.86 %	33.88 %	17.64 %	17.77 %	20.69 %	24.79 %
Sucumbepéquez	23.35 %	35.95 %	32.92 %	28.98 %	36.91 %	41.42 %
Totonicapán	16.95 %	23.56 %	9.17 %	22.37 %	16.85 %	25.38 %
Zacapa	29.06 %	43.07 %	45.43 %	42.13 %	43.01 %	52.74 %

Fuente Digeduca Mineduc

1.1.3. Antecedentes

A. Históricos

Aspectos Históricos de la Escuela Oficial Urbana de Niñas No.5 Antonia de Marure

Fundación y denominación

Fue fundada en 1898 llamándose al principio Escuela de Niñas No.3

Primera directora Arsenia de Guzmán, la escuela se inició con dos

Profesoras: María Luisa Rosal y Virginia de León.

En el año 1925 La Sede de la Junta Departamental de Educación directiva en Pleno, en sesión de verificación de méritos magisteriales después del recién fallecimiento de la Ilustre profesora María Mercedes Antonia Lorenzana Taracena Viuda de Marure, Acuerda que la escuela se llamará en adelante Escuela Nacional de Niñas No.5 “Antonia de Marure”. La profesora Lorenzana Taracena de Marure fue directora del Instituto Normal para Señoritas de Occidente INSO; luchó y gestionó por establecer en la Ciudad de Quetzaltenango la Carrera de Magisterio en dicho Instituto.

Ubicación y traslados

No se cuenta con datos anteriores a 1938 debido al daño que sufrieron los documentos por la lluvia, fueron destruidos alrededor del año 1979.

Desde el año 1938 la Escuela Primaria Nacional No.5 “Antonia de Marure” estuvo ubicada en el sector que actualmente se conoce como las siete esquinas de la zona 1, en la casa particular propiedad del señor Roberto Lavarreda. Hasta el año 1963.

En febrero de 1963 se trasladó el establecimiento a la 4ª. Calle 14ª-25 zona 1 de esta ciudad a una casa particular y pagando alquiler por Q120.00 mensuales. El 01 de marzo de 1963 se instituye la jornada única y a partir de ese momento se comparte el edificio con la Escuela de Varones “Vicente R. Sánchez” de jornada vespertina. El 26 de febrero de 1976 el propietario del edificio solicita a través de un telegrama indicando daños en el edificio derivados del terremoto de ese año, y que desea evitar responsabilidades y en caso que hayan muchos daños desocupar el edificio. La casa se continúa

utilizando hasta el año 1979 en la cual los nuevos propietarios exigen desocupen la misma.

También se dan problemas por el aumento de población estudiantil el cual va ser insuficiente. El 22 de marzo de 1979 se da la orden de trasladarse al edificio que está en construcción el área del Calvario.

El 03 de agosto de 1981 por orden de la Supervisión se crea la Escuela para Adultos No. 2 "El Esfuerzo" jornada nocturna que funcionará en el edificio que ocupa la escuela de Niñas "Antonia de Marure"; la fundación obedece a la necesidad de continuidad de estudios de los adultos alfabetizados y que sigue funcionando hasta la fecha.

En el año 2000 se crea la Escuela Oficial de Párvulos Anexa a la Escuela Oficial Urbana de Niñas Antonia de Marure", por órdenes ministeriales, siendo la primer docente la profesora Elisa Beatriz Sigüenza Reynosa de Cano atendiendo una sección de preparatoria. Actualmente se atiende dos secciones de Preparatoria y otra de párvulos.

Las alumnas registradas en los inicios de la escuela han sido:

En el año 1948 =158 alumnas inscritas

En el año 1955 =144 alumnas inscritas

La cantidad de docentes ha variado de acuerdo a las necesidades de las

En 1938 se tenían todos los grados autorizados en esta escuela, por la Baja Cobertura de docentes se trasladaron.

En el 1948 se cubría solamente hasta cuarto grado y de acuerdo a esas necesidades se impartieron los demás grados.

En el año 1974 inscritas 285

En el año 1988 =458 alumnas inscritas.

En el año 2000= 465 alumnas inscritas en primaria y 35 en preprimaria.

En el año 2018= 303 alumnas en primaria y 73 en preprimaria.

En el año 2019= 303 alumnas en primaria y 65 en preprimaria.

En el año 2020=304 alumnas en primaria y 57 en preprimaria

Este centro de estudios ha servido durante muchas generaciones a la distinta población estudiantil, muestra de ello es que algunas de las docentes que laboran en ella (profesora Violeta Loarca, Carmen Robles, Lisbeth Hernández,

Sonia Juárez) fue en este sitio que recibieron al pan del saber del nivel primario.

Han sido muchos los docentes que por interinato, préstamos o propiedad de las plazas han pasado por las aulas de este establecimiento dando ejemplos a las nuevas generaciones. Tal es el caso que la profesora Sonia Elizabeth Juárez Ulín, en el año 1,985 realizó prácticas en este establecimiento mientras era estudiante de la carrera de magisterio.

Las directoras de la Escuela Oficial Urbana de Niñas No.5 “Antonia de Marure” han sido las profesoras: Epifanía viuda de Quinteros, Amparo Obregón, Gloria Barberena V., Consuelo Marina Garzona Nápoles de Recinos, Carmen Cabrera Mazariegos, Aura Angélica del Valle, Marina Ester Gordillo Fernández de Lorenzo, Alma Stella Bonilla de Morales, Ofelia Alicia Loarca Alvarez de Morales, Edna Antonieta Margoth Rodas Ovalle, Aura Marina Santizó de Alegría, Julieta Imelda Sac González de Orozco y Lesly Magdalena Mayorga Flores quien es la actual directora del Establecimiento.

Del personal que actualmente labora en el Establecimiento se encuentran las profesoras: Lisbeth Aurora Marina Hernández Monzón, Sara Abigaíl Cuá Tzic de Soberanis, Norma Johana Reinoso, Sheily Magali Tevalán Escobar, Aura Violeta Loarca Fernández, Norma Leticia Guzmán Chan, Sonia Elizabeth Juárez Ulín de Rojas, Mónica Marión Marín Reyes, Gabriela Esmeralda Racancoj Sum de Cuá, María del Carmen Robles Matzuy, Consuelo Elizabeth Gramajo Vicente de Cocinero, Eduardo Isaac Lemus Turnil, María Florencia Godoy Ixcamparic, Lilian Aracely García Aguilar de Citalán, Bidaura Edelmira Ramírez Sontay, Claudia Leticia Poroj Pérez.

B. De contexto

La escuela pertenece al área Urbana del municipio de Quetzaltenango, de Quetzaltenango que dista a 14 Km del parque central de la localidad. El edificio se comparte con jornada vespertina con la EOVI Vicente R. Sánchez y en jornada Nocturna con el instituto por madurez El adelanto

La Población de habitantes es de 180,706 en el municipio

Su población 50% Ladina ,40% indígena y 10% Extranjera

Idiomas que predominan: español, Mam y Kiche

C. De recursos

Se cuenta con organización de padres de familia O.P.F.

Apoyo de supervisión educativa

Libros de texto MINEDUC para todos los grado

17 docentes 011

(1 Directora liberada, 1 docente de Educación Física y 15 docentes con grado)

Apoyo de tecnología pro futuro.

D. De procesos

Según datos de ficha escolar el 100% de retención de matrícula

Escolar 75% de promoción y 25 % no promoción

E. De resultados de escolarización

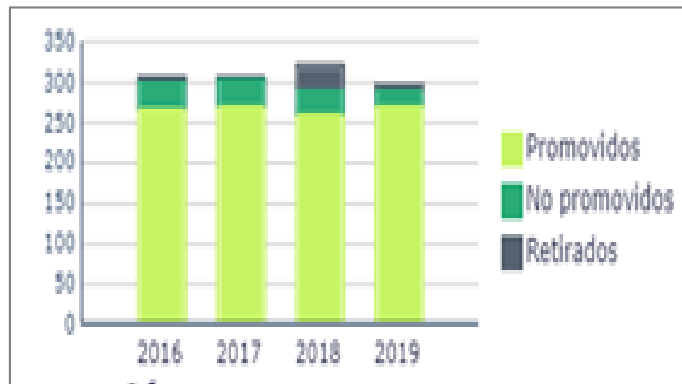
Cuadro No. 12
Resultados de escolarización

Grado	2016			2017			2018			2019			2020*		
	Total	Hombres	Mujeres	Total	Hombres	Mujeres	Total	Hombres	Mujeres	Total	Hombres	Mujeres	Total	Hombres	Mujeres
Total	88.16%	0	88.16%	88.56%	0	88.56%	88.78%	0	88.78%	93.15%	0	93.15%			
Grado 1	83.64%	0	83.64%	82.14%	0	82.14%	77.19%	0	77.19%	88.89%	0	88.89%			
Grado 2	77.08%	0	77.08%	86.15%	0	86.15%	92.73%	0	92.73%	87.76%	0	87.76%			
Grado 3	97.87%	0	97.87%	95%	0	95%	87.5%	0	87.5%	91.07%	0	91.07%			
Grado 4	95.16%	0	95.16%	89.13%	0	89.13%	97.37%	0	97.37%	98.21%	0	98.21%			
Grado 5	75%	0	75%	84.91%	0	84.91%	84.78%	0	84.78%	97.3%	0	97.3%			
Grado 6	100%	0	100%	97.83%	0	97.83%	97.62%	0	97.62%	97.5%	0	97.5%			

Fuente Dgeduca Mineduc

F. De resultados de aprendizaje

Gráfica No. 10
Promovidos /no promovidos /retirados



Fuente: Ficha Escolar Mineduc

Cuadro No. 13
Informe de lectura por departamentos

Departamento	Graduandos 2019		3.º básico 2013		1.º primaria 2014	3.º primaria 2014		6.º primaria 2014	
	MATEMÁTICA	LECTURA	MATEMÁTICA	LECTURA	LECTURA**	MATEMÁTICA	LECTURA	MATEMÁTICA	LECTURA
Alta Verapaz	↑ 8.63 %	↑ 26.38 %	↓ 12.29 %	↓ 7.88 %	8 %	↓ 24.36 %	↓ 30.14 %	↓ 34.61 %	↑ 22.95 %
Baja Verapaz	↓ 5.28 %	↑ 27.19 %	↓ 13.24 %	↓ 7.98 %	16 %	↓ 35.63 %	↑ 42.37 %	↓ 33.36 %	↓ 28.71 %
Chimaltenango	↑ 19.80 %	↑ 44.59 %	↑ 23.47 %	↓ 15.57 %	33 %	↓ 37.90 %	↑ 56.85 %	↓ 38.75 %	↑ 42.75 %
Chiquimula	↑ 8.73 %	↑ 37.13 %	↓ 15.15 %	↓ 11.97 %	5 %	↓ 42.39 %	↓ 58.85 %	↓ 42.90 %	↓ 38.61 %
El Progreso	↓ 10.92 %	↑ 31.57 %	↑ 15.91 %	↓ 11.55 %	27 %	↓ 54.21 %	↓ 65.34 %	↑ 59.68 %	↑ 55.37 %
Escuintla	↑ 12.90 %	↑ 27.62 %	↑ 16.09 %	↓ 10.13 %	11 %	↓ 55.95 %	↑ 70.83 %	↑ 49.72 %	↑ 58.54 %
Guatemala*	↑ 18.26 %	↓ 42.27 %	↑ 27.53 %	↓ 26.96 %	23 %	↓ 69.06 %	↑ 78.50 %	↑ 72.79 %	↑ 70.16 %
Huehuetenango	↑ 13.50 %	↑ 36.13 %	↓ 15.83 %	↓ 10.47 %	7 %	↓ 23.40 %	↑ 30.79 %	↓ 31.79 %	↑ 23.84 %
Izabal	↑ 4.54 %	↓ 25.52 %	↓ 13.71 %	↓ 9.26 %	11 %	↑ 60.69 %	↓ 68.56 %	↓ 44.10 %	↑ 56.39 %
Jalapa	↑ 5.04 %	↓ 25.76 %	↓ 10.51 %	↓ 6.70 %	8 %	↓ 39.38 %	↓ 46.74 %	↓ 41.95 %	↓ 37.07 %
Jutiapa	↑ 4.14 %	↓ 23.90 %	↓ 11.94 %	↓ 8.12 %	6 %	↓ 46.72 %	↓ 58.72 %	↓ 46.49 %	↑ 45.81 %
Petén	↑ 7.44 %	↑ 30.83 %	↓ 12.17 %	↓ 7.06 %	9 %	↓ 46.74 %	↓ 58.04 %	↓ 38.23 %	↑ 42.03 %
Quezaltenango	↑ 14.20 %	↑ 38.29 %	↑ 18.55 %	↓ 14.01 %	17 %	↓ 45.78 %	↓ 51.19 %	↑ 46.60 %	↑ 39.62 %
Quiché	↑ 9.07 %	↑ 26.33 %	↓ 12.19 %	↓ 5.24 %	4 %	↓ 21.81 %	↑ 28.79 %	↓ 33.89 %	↑ 20.16 %
Retalhuleu	↑ 8.40 %	↓ 25.85 %	↓ 16.39 %	↓ 8.12 %	1 %	↑ 54.75 %	↑ 59.63 %	↑ 54.68 %	↑ 46.90 %
Sacatepéquez	↑ 15.22 %	↑ 48.20 %	↑ 25.03 %	↓ 22.41 %	23 %	↓ 63.91 %	↑ 75.74 %	↑ 70.91 %	↑ 62.59 %
San Marcos	↑ 17.97 %	↑ 31.52 %	↓ 11.40 %	↓ 5.98 %	25 %	↓ 28.51 %	↑ 38.57 %	↓ 32.18 %	↑ 28.30 %
Santa Rosa	↑ 5.14 %	↑ 26.19 %	↓ 11.86 %	↓ 8.50 %	10 %	↑ 57.12 %	↑ 71.90 %	↑ 57.71 %	↑ 57.89 %
Sololá	↑ 7.64 %	↑ 26.45 %	↓ 9.91 %	↓ 5.65 %	6 %	↑ 32.81 %	↑ 40.45 %	↓ 43.24 %	↓ 22.44 %
Suchitepéquez	↑ 11.26 %	↓ 26.56 %	↓ 13.89 %	↓ 8.23 %	11 %	↓ 41.84 %	↓ 55.36 %	↓ 43.21 %	↑ 45.27 %
Totonicapán	↑ 9.13 %	↓ 28.56 %	↑ 11.13 %	↓ 6.84 %	15 %	↑ 31.87 %	↑ 39.25 %	↓ 40.26 %	↑ 36.29 %
Zacapa	↑ 6.02 %	↑ 28.22 %	↓ 13.85 %	↓ 10.93 %	19 %	↑ 61.79 %	↑ 73.22 %	↓ 42.22 %	↑ 62.63 %

Fuente; Sistema de Registro SIRE Ministerio de Educación

1.1.4. Marco Epistemológico

A. Circunstancias históricas

Los patrones históricos del país de Guatemala, relegan a la mujer a segundo plano, ya que es el hombre el que provee en la casa de los recursos económicos necesarios para la familia, y a las niñas se piensan que su único papel será esposa en su hogar y cuidar a los hijos.

Esta concepción de valores aún se encuentra en la sociedad actual y es por ello que no ven de importancia la educación de la niña y no la ven tomando papel protagónico en la sociedad. Es por ello la necesidad de sensibilizar a las comunidades, lograr un cambio de actitudes que nos encaminen a la equidad de género desde la familia y empoderar a la niña para ser protagonista en la sociedad donde se desenvuelve

B. Circunstancias psicológicas

La baja autoestima en las alumnas, puede repercutir en el proceso de educación, puede producirse por factores de clase social, defecto físico, problemas internos que lo hacen susceptible ante mensajes negativos de los demás (bulling)

C. Circunstancias sociológicas

La escuela y la familia son entes fundamentales en la formación de la muchas niñas ante la necesidad de colaborar en el hogar no completan su nivel de preparación académica y buscan un empleo.

Es por ello la necesidad de orientar los procesos de educación de formar niñas para enfrentar problemas actuales y superarlos.

D. Circunstancias culturales

Las actividades del hogar , de limpieza y de cocina , cuidado de los niños pequeños son realizadas por mujeres, es por ello que las madres de familia delegan en sus hijas estas actividades cuando ellas están muy ocupadas, prefieren que sus hijas cumplan con los oficios del hogar y que falten a sus clases o que retarden su ingreso a un establecimiento.

1.1.5. Marco del Contexto Educativo

A. El entorno Sociocultural

En el municipio se sostiene el mantener la cultura y tradiciones del municipio se le conoce como “cuna de la cultura” se enorgullece de sus costumbres y tradiciones, las mujeres indígenas lucen orgullosamente el traje típico el cual es único en Guatemala por su calidad y elegancia.

Los centros culturales, museos, son riquezas históricas , arqueológicas y artísticas del departamento, la mayoría de edificios del centro histórico albergan instituciones gubernamentales. Existe una variedad de gastronomía ; en semana santa se vive en todo su esplendor la fé cristiana , la feria de la independencia es de carácter centroamericana donde a través de juegos mecánicos, desfiles, gastronomía, se disfruta de la feria. la fiesta patronal se celebra el 7 de octubre en honor a la virgen del Rosario, en deportes se enorgullece de un listado de deportistas quezaltecos y el equipo de futbol lleva el nombre de un deportista destacado “Xelaju Mario Camposeco” nombre también del estadio donde juegan.

El club social desarrolla los partidos a nivel nacional ha ganado 5 campeonatos y se considera la mejor afición a nivel nacional

B. Los medios de comunicación una escuela paralela

Los medios de comunicación ejercen influencia a través de la radio y la televisión, la mayoría de la población solo tiene acceso a los canales nacionales de televisión ya que los canales por cable representan gastos adicionales

C. Las nuevas tecnologías de la información y comunicación

Actualmente el municipio cuenta con café-internet los cuales son más frecuentados por estudiantes para realizar investigaciones educativas. La mayoría de la población tiene celulares de gama baja.

D. Factores culturales y lingüísticos

El municipio de Quetzaltenango se destaca por la identidad y el respeto de los pueblos indígenas donde se fortalece la multiculturalidad e interculturalidad, los idiomas que predominan Español, Mam y K'iche'

1.1.6. Marco de Políticas Educativas

A. 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

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

B. Calidad

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

Objetivos Estratégicos

- a. 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.

- b. Proveer instrumentos de desarrollo y ejecución curricular.
- c. Fortalecer el sistema de evaluación para garantizar la calidad
- d. Educativa.

C. Modelo de Gestión

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

Objetivos Estratégicos

- a. Sistematizar el proceso de información educativa.
- b. Fortalecer el modelo de Gestión para alcanzar la efectividad del proceso
- c. Garantizar la transparencia en el proceso de Gestión.
- d. Fortalecer criterios de calidad en la administración de las instituciones
- e. Educativas.
- f. Establecer un sistema de remozamiento, mantenimiento y construcción de la planta física de los centros educativos

D. Recurso humano

Fortalecimiento de la formación, evaluación y gestión del recurso humano del sistema educativo nacional.

Objetivos Estratégicos

- a. Garantizar la formación y actualización idónea del recurso humano para alcanzar un desempeño efectivo.
- b. Evaluar el desempeño del Recurso humano para fines de mejora de la Calidad.
- c. Implementar un sistema de incentivos y prestaciones para el recurso humano, vinculados al desempeño, la formación y las condiciones.

E. Educación bilingüe, multicultural e intercultural

Fortalecimiento de la educación Bilingüe Multicultural e Intercultural

Objetivos Estratégicos

- a. Fortalecer programas Bilingües multiculturales e interculturales para la convivencia armónica entre los pueblos y sus culturas.
- b. Implementar diseños curriculares conforme a las características Socioculturales de cada pueblo.

c. Garantizar la generalización de la educación Bilingüe Multicultural e Intercultural.

d. Establecer el sistema de acompañamiento técnico de aula específico de la EMBI

F. Aumento a la inversión educativa Incremento de la asignación

Presupuestaria a la educación hasta alcanzar lo que establece el artículo 102 de la ley de educación Nacional (7% del producto interno bruto)

Objetivos estratégicos

a. Garantizar el crecimiento sostenido del presupuesto de educación en correspondencia al aumento de la población escolar y al mejoramiento permanente del sistema educativo.

b. Promover criterios de equidad en la asignación de los recursos con el fin de reducir las brechas.

c. Asignar recursos para implementar de manera regular la dotación de y equipo.

G. Equidad

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

Objetivos estratégicos

a. Que el sistema Nacional de educación permita el acceso la educación integral con equidad y en igualdad de oportunidades.

b. Igualdad de oportunidades.

c. Reducir el fracaso escolar en los grupos más vulnerables.

d. Implementar programas educativos que favorezcan la calidad educativa para grupos vulnerables.

H. Fortalecimiento institucional y descentralización

La institucionalidad del sistema educativo nacional y la participación desde calidad, cobertura y pertinencia social, cultural y lingüística en todos niveles con equidad a, transparencia y visión de largo plazo.

Objetivos Estratégicos

- Fortalecer a las instancias locales para que desarrollen el proceso de Descentralización y participación en las decisiones administrativas y Técnicas.
- Promover y fortalecer la participación de diferentes sectores sociales a nivel comunitario, municipal, y regional en la educación.
- Fortalecer programas de investigación y evaluación del Sistema educativo nacional.

1.2. Análisis Situacional

1.2.1. Identificación de problemas del entorno educativo

Indisciplina
 Problemas de aprendizaje
 Repitencia
 Dificultad en lectoescritura
 Falta de cálculo matemático
 Falta de interés por aprender
 Ausentismo
 Timidez de los estudiantes
 Desnutrición
 Falta de motricidad fina y gruesa

1.2.2. Selección de problema prioritario

(Matriz de priorización)

Puntuación obtenida por cada problema $(A+B+C+D+E) \times (F+G)$

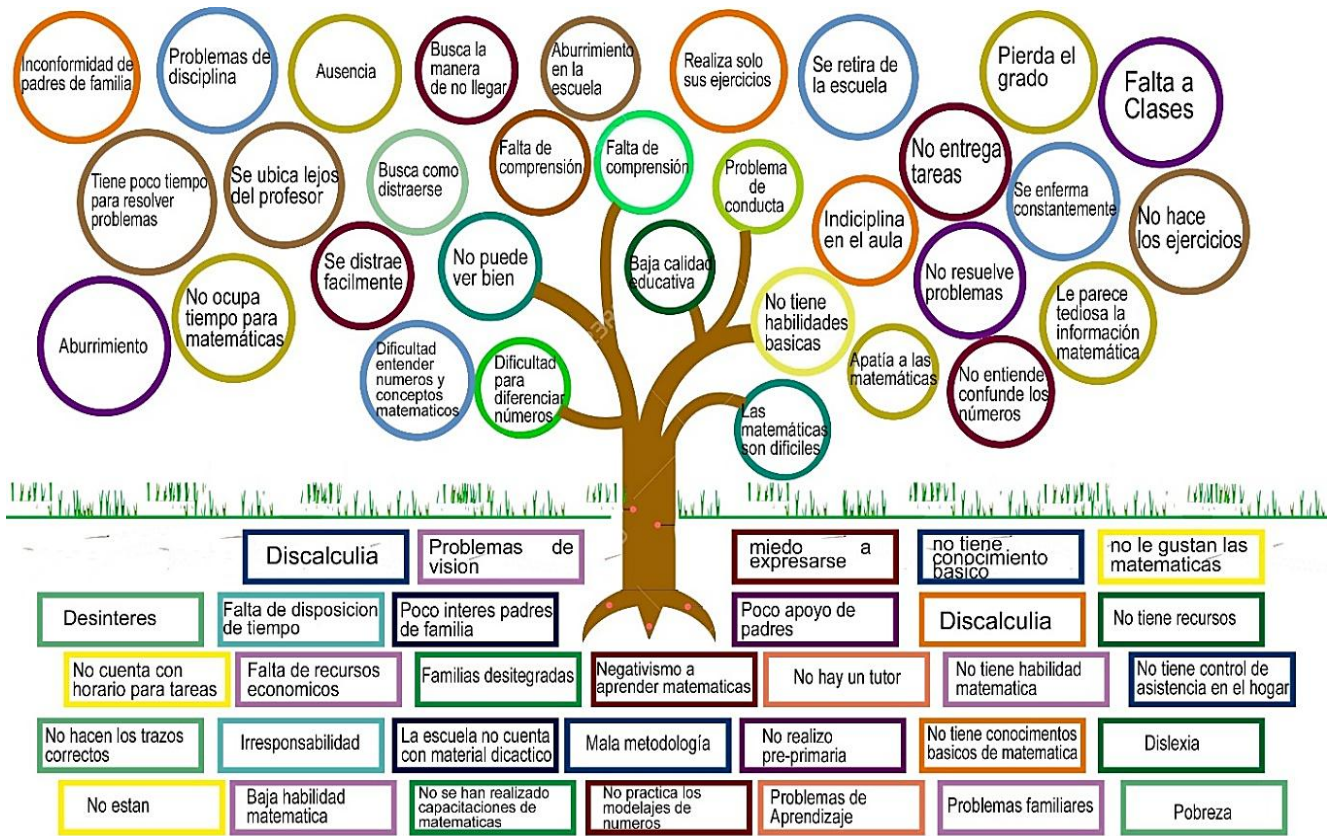
Problemas	A) Magnitud y gravedad	Tendencia	C) Modificable	D) Tiempo	E. Registro	Subtotal 1 (A+E)	F) Interés	G(Competencia)	Subtotal 2 (F-G)	Subtotal 1 x subtotal 2) Total
Indisciplina	1	1	2	1	1	2	1	1	0	0
Dificultades Lectoescritura	2	2	2	1	2	4	2	2	0	4
Repitencia	0	2	2	2	2	2	2	1	1	2
Falta de interés de Aprendizaje	2	1	1	2	1	3	2	1	1	3
Falta de cálculo matemático	1	1	2	0	2	1	2	2	0	1

critério	2 puntos	1 punto	0 puntos
A. Frecuencia y/gravedad del problema	Muy frecuente o muy grave	Medianamente frecuente o grave	Poco frecuente o grave
B. Tendencia de Problemas	En aumento	estático	en descenso
C. Posibilidad de modificar la situación	modificable	Poco modificable	inmodificable
D. Ubicación temporal de la solución	Corto plazo	Mediano plazo	Largo plazo
E. Posibilidades de registro	Fácil registro	Fácil registro	muy difícil registro
F. Interés en solucionar al problema	alto	poco	no hay interés
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: propia

1.2.3. Análisis de problema

Árbol de problemas



Fuente: propia

1.2.4. Identificación de demandas

A. Demandas Sociales

- a. Formar ciudadanas con valores.
- b. Asumir el diálogo en resolución de problemas.
- c. Interacción de diversos grupos sociales en un espacio.
- d. Promoción de integración familiar

B. Demandas Institucionales

- a. Difusión de competencias básicas de formación de conocimientos elementales útiles al contexto de las estudiantes.
- b. Mejorar las metodologías de enseñanza –aprendizaje.
- c. Dejando a un lado la educación tradicionalista.
- d. Transformación de evaluación de competencias
- e. Capacitarse en las áreas científicas y tecnológicas

C. Demandas poblacionales

- a. Formar personas competitivas para asegurar su participación social.
- b. Formar ciudadanas que puedan desenvolverse en diferentes ámbitos de la sociedad, cultural, religioso, deportivo.

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

- a. Los estudiantes
- b. Padres de familia
- c. Encargados de los estudiantes
- d. Maestros
- e. Dirección
- f. Supervisión educativa
- g. Organización de padres de familia
- h. Ministerio de Educación
 - Indirectos
- i. Centro de salud

A. Características

DIRECTOS	INDIRECTOS
Estudiantes Docentes Padres de familia Dirección Supervisión Educativa Organización de padres de familia Ministerio de Educación	Centro de Salud

B. Influencias

ACTORES	INFLUENCIA
Padres de Familia	Modelo-Recursos
Dirección	Liderazgo, autorizaciones
docente	Liderazgo, modelo, Recursos
Supervisión	Liderazgo Autorización
Estudiantes	Actores Principales
Organización de Padres	Liderazgo

C. Criterios

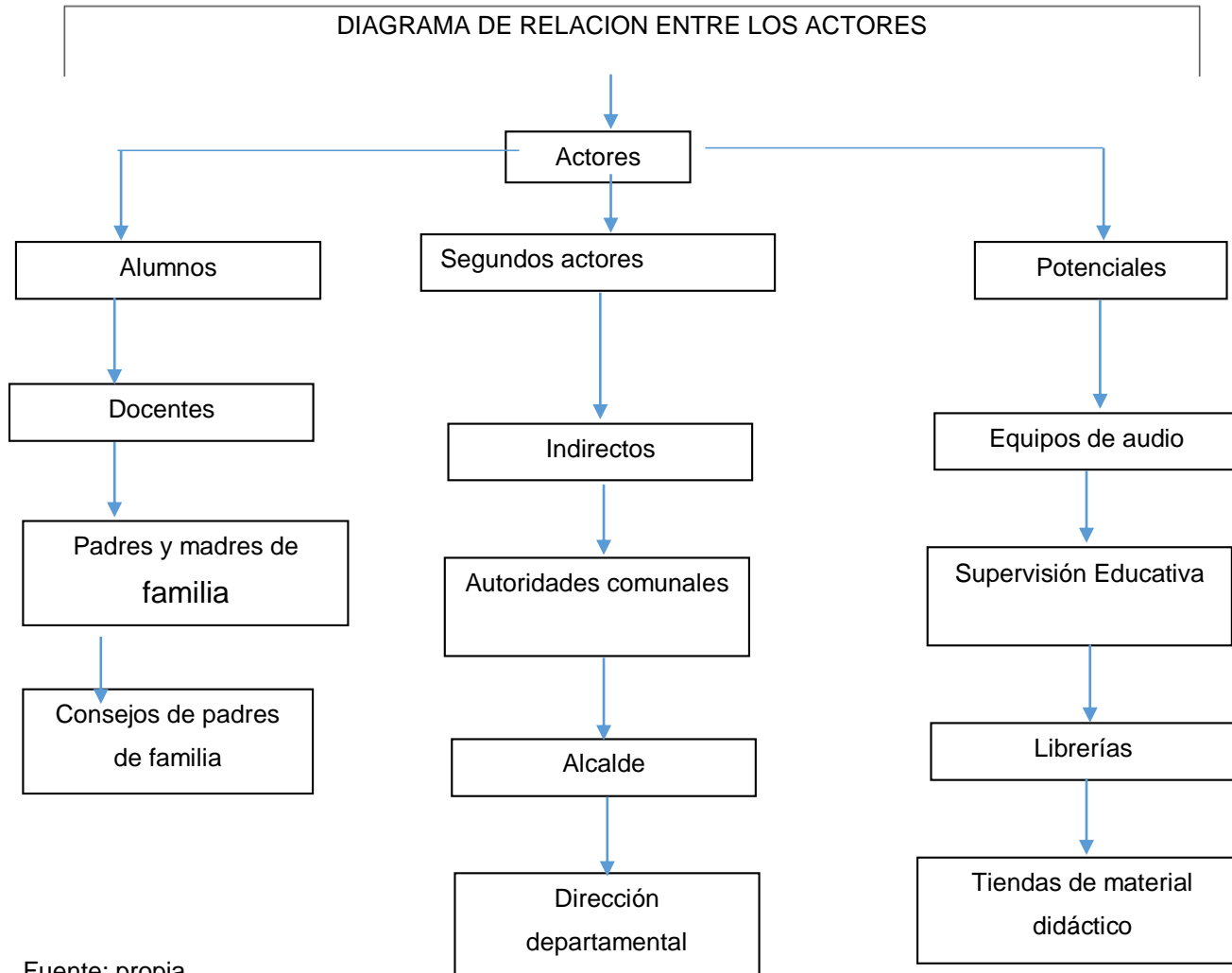
Padres de familia	C3
Dirección	C1
Docente	C1
Supervisión	C2
Organización de Padres de familia	C3
C1, trabaja en el centro educativo C2 tiene poder político C3 es un apoyo en C4 Puede conseguir financiamiento	

D. Características típicas

ACTORES	CARACTERISTICAS
Padres de familia	Apoyo al proceso
docente	Realizar el proceso/cumplir cronograma
Dirección	Autorización/apoyo
supervisión	Autorización /apoyo
Centro de salud	Desarrollo físico normal

E. Diagrama de relaciones

Relación entre los actores



1.3. Análisis estratégico

1.3.1. Matriz DAFO

Matriz DAFO

<p style="text-align: center;">Fortalezas</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.- Existe un período de lectura diario 2.- Identifica algunas consonantes. 3.- Tiene acceso a material didáctico. 4.- Cuenta con textos. 5.- Se puede hacer uso de tecnología. 6. Se pueden realizar ejercicios en equipo. 7.- Hay cantos que se pueden utilizar. 8.- Se pueden realizar competencias usando material concreto. 9.- Existen metodologías de enseñanza. 10.- Hay apoyo por dirección 	<p style="text-align: center;">Oportunidades</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.- Asistencia de estudiantes 2.- Interés por parte del docente 3.- La mayoría realizó preprimaria 4.-Se puede aplicar diferentes metodologías. 5.-Se auxilia de material didáctico. 6. Existen actividades lúdicas de aprendizaje 7.-Puede adquirir material fácilmente 8.- El avance es gradual 9.- Capacitaciones de metodología 10.- Se puede investigar diferentes actividades de aprendizaje
<p style="text-align: center;">Debilidades</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.-Asistencia irregular 2.- Alumnas distraídos 3.-falta de apoyo en realizar ejercicios en casa. 4.- Dificultad en memorización. 5.- Dificultad en psicomotricidad fina y gruesa 6.- Desinterés por parte del padre de familia 7.- Enfermedades frecuentes. 8.-Desinterés en el aprendizaje. 9.- Domicilio es lejano a la escuela 10.- Dificultades de pronunciación 	<p style="text-align: center;">Amenazas</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.-Deserción Escolar 2.- Repitencia 3.- problemas de aprendizaje 4.- Bajo nivel de razonamiento 5.- Falta de interés 6- Desnutrición 7.- Desintegración familiar 8.- Falta de recursos económicos 9.- Trabajo 10.-Familia numerosa.

Fuente: propia

1.3.2. Técnica Mini-Max

Técnica Mini-Max

	Oportunidades (extensas, positivas)	Amenazas (externas, negativas)
Fortalezas (internas, positivas)	<p>Estrategia Fortalezas Oportunidades</p> <p>F1 Existe período lectura</p> <p>O1 Asistencia de estudiantes</p> <p>F3 Acceso a Material Didáctico</p> <p>O5 Auxilia con material manipulable</p> <p>O8 Se encuentra material didáctico accesible.</p> <p>F6 Se puede aprender en equipo</p> <p>O6 Existen actividades lúdicas de aprendizaje</p> <p>F2 Identifica consonantes</p> <p>O4 se aplican diferentes metodologías</p> <p>F10 Hay apoyo de dirección</p> <p>O6 se auxilia con material manipulable</p>	<p>Estrategia Fortalezas Amenazas</p> <p>F10 Hay apoyo por parte de dirección</p> <p>A7. Desintegración familiar</p> <p>F3 Acceso a Material Didáctico</p> <p>A3 Falta de interés</p> <p>F6 Se puede realizar actividades en equipo</p> <p>A3 Problemas de aprendizaje</p> <p>F5 Se puede utilizar tecnología</p> <p>A8 falta de recursos económicos</p>

	<p>Estrategia Debilidades Oportunidades</p> <p>D4 Dificultad en memorización</p> <p>O5 Se auxilia con material manipulable</p> <p>O8 El avance es gradual</p> <p>O9 capacitaciones de metodología</p> <p>D5 Dificultad en Psicomotricidad fina y gruesa.</p> <p>O5 Se auxilia con material didáctico</p> <p>O2 Interés por parte del docente</p> <p>O8. El avance es gradual</p>	<p>Estrategia Debilidades Amenazas</p> <p>D1 Asistencia Irregular</p> <p>A Repitencia</p> <p>D9 Domicilio lejos del establecimiento</p> <p>A2 Deserción Escolar</p> <p>D3 Falta de apoyo en hacer ejercicios en casa</p> <p>A2 Repitencia</p> <p>D2 Alumnos distraídos</p> <p>A3 Problemas de aprendizaje</p> <p>A desnutrición</p>
--	--	---

Fuente: propia

1.3.3. Vinculación estratégica

Vinculación estratégica

Fortalezas-oportunidades	Debilidades-Oportunidades
<p>1.- F1 Existe período lectura O1 Asistencia de estudiantes Se debe aprovechar al máximo el tiempo establecido para realizar diversas técnicas de lectura</p> <p>2.- F3 Acceso a Material Didáctico O5 auxilia con material manipulable O8 se encuentra material didáctico accesible. Se poseen materiales didácticos y se pueden Realizar con material de desecho.</p> <p>3.- F6 Se puede aprender en equipo O6 Existen actividades lúdicas de aprendizaje Las actividades lúdicas se pueden realizar dentro y fuera del aula y favorecen el aprendizaje</p> <p>4.- F2 Identifica consonantes O 4 Se aplican diferentes metodologías Se pueden aplicar diferentes metodologías para mejorar el aprendizaje</p> <p>5.- F10 Hay apoyo de Dirección O6 Se auxilia con material manipulable Aprovechar el apoyo y disposición de dirección en realización de actividades</p>	<p>1. D4 Dificultad en memorización O5 Se auxilia con material manipulable O8 el avance es gradual O9 capacitaciones de metodología Realizar material manipulable ,realizar diferentes actividades que mejoren el aprendizaje, llevar registro de avances</p> <p>2.-D5 Dificultad en Psicomotricidad fina y Gruesa. O5 Se auxilia con material didáctico O2 Interés por parte del docente O8. El avance es gradual La buena actitud hace que se pueda realizar diferentes actividades que mejoren la psicomotricidad</p>
<p>Estrategia Fortalezas Amenazas 1-F10 hay apoyo por parte de dirección A7. Desintegración familiar Aprovechar el apoyo para realizar charlas con padres de familia</p>	<p>Estrategia Debilidades Amenazas 1.-D1 Asistencia Irregular A Repitencia Motivar a las estudiantes a no faltar</p>
<p>2.-F3 acceso a Material Didáctico A3 Falta de interés Motivar a realizar actividades con material concreto</p> <p>3,-F6 Se puede realizar actividades en equipo A3 problemas de aprendizaje Realizar actividades en parejas, equipos</p> <p>4.-F5 se puede utilizar tecnología A8 falta de recursos económicos Facilitar el trabajo imprimiendo hojas de trabajo a las estudiantes</p>	<p>2.D9 Domicilio lejos del establecimiento A2 Deserción Escolar Charlas con padres de la importancia de la educación</p> <p>3.-D3 falta de apoyo en hacer actividades en casa A2 Repitencia Realizar actividades Lúdicas en el aula</p> <p>4.-D2 alumnos distraídos A3 problemas de aprendizaje A desnutrición Charlas de nutrición a padres de familia Motivar q que asistan diariamente y aprovechan la alimentación escolar</p>

Fuente: propia

1.3.4. Líneas de acción estratégica

Realizar diversas técnicas de lectura para un mejor aprendizaje

Realizar material didáctico con material de desecho.

Las actividades lúdicas dentro y fuera del aula y favorecen el aprendizaje

Aplicar diferentes metodologías para mejorar el aprendizaje

Aprovechar el apoyo y disposición de dirección en realización de actividades

Realizar diferentes actividades que mejoren el aprendizaje, llevar registro de avances

Realizar diferentes actividades que mejoren la psicomotricidad

Motivar a los estudiantes a no faltar

Involucrar en acciones de aprendizaje a padres de familia

Motivar a realizar giras estudiantiles

Realizar actividades en parejas y, equipos

Apoyar la labor docente imprimiendo hojas de trabajo a las estudiantes

Motivar a las estudiantes con cuenta cuentos

Charlas con padres de la importancia de la educación

Realizar actividades Lúdicas en el aula

Charlas con padres de familia y su rol en la educación

Realizar actividades que involucren a comunidad educativa

1.3.5. Posibles proyectos

A. Manual de Psicomotricidad

B. El juego como recurso didáctico

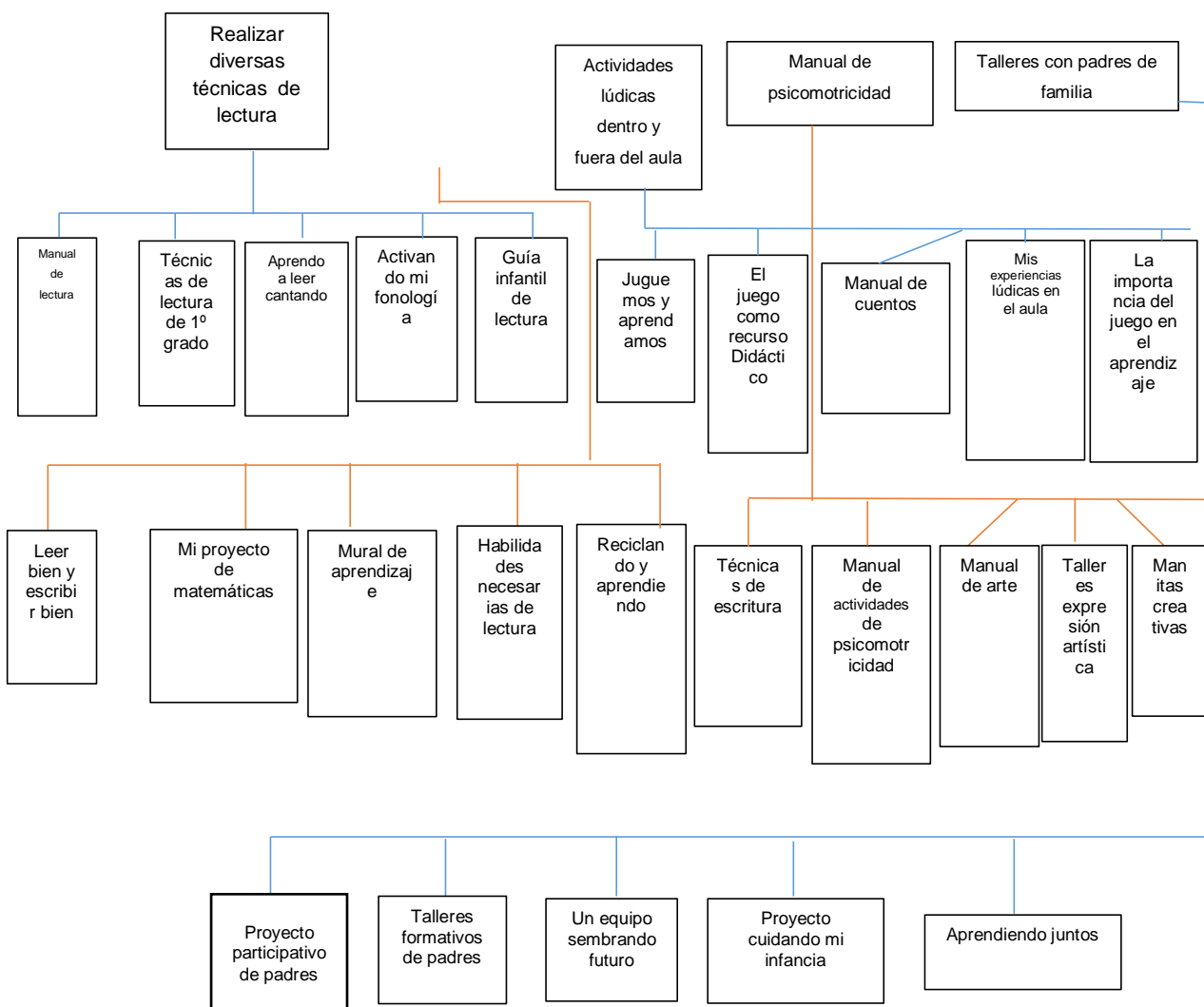
C. Talleres de Capacitación a Padres de Familia

D. Actividades lúdicas dentro y fuera del aula

E. Técnicas de lectura para primer grado

1.3.6. Selección del proyecto a diseñar

Mapa de soluciones



Fuente: elaboración propia

1.4. Diseño de proyecto

1.4.1. Título del proyecto

El juego como recurso didáctico para lectoescritura en primer grado

1.4.2. Descripción del proyecto

El presente proyecto nace de la necesidad de contribuir a desarrollar el proceso de Lectoescritura en estudiantes de Primer grado de una manera efectiva. En los últimos años en las pruebas realizadas por el MINEDUC

de primer grado los resultados no han sido satisfactorios, a nivel municipal y departamental.

Por lo que es necesario implementar estrategias que ayuden a mejorar el aprendizaje. Siendo en primer grado donde se basan los aprendizajes elementales del lectura y escritura se necesita que el estudiante pueda realizarlo de una forma divertida , donde es necesario que interactúe a través de juegos con sus compañeros adquiriendo habilidades de comunicación y pueda empezar por su expresión oral y luego por su expresión escrita , dichas habilidades serán de beneficio en su vida escolar. En primer grado se debe tomar en cuenta aspectos como el lenguaje oral, principio alfabético decodificación ,escritura y más que se deben lograr no atiborrando al estudiante de deberes aburridos sino de actividades que le ayuden a adquirir dichas habilidades de una forma natural, intencional y que el encuentre el gusto y placer por leer y escribir.

El proyecto percibe desarrollar una metodología activa teniendo como estrategia principal el juego , el cual pretende que el estudiante sea el protagonista de su propio aprendizaje, que repita las letras a través de cantos, bailes, el abecedario con juegos de rompecabezas, juegos de asociación, competencias dentro y fuera del aula actividades que le motiven a formar sílabas y formar palabras leerlas y escribirlas , realizando a la vez pequeñas lecturas con la intención de aprender de una forma dinámica dejando a un lado las clases tradicionales. El juego es un recurso que estimula la fantasía y la creatividad de los estudiantes. Las actividades a realizar han sido diseñadas con su monitoreo y evaluación con fechas establecidas.

1.4.3. Concepto

El juego recurso didáctico

1.4.4. Objetivos

A. General

Contribuir al mejoramiento del aprendizaje de lectoescritura de primer grado Sección A de la EOUN Antonia de Marure Jornada Matutina del municipio y

departamento de Quetzaltenango implementando el juego como recurso didáctico.

B. Específicos

- a. Implementar juegos didácticos innovadores en el aprendizaje de lectoescritura dentro y fuera del aula.
- b. Promover la participación individual, parejas, en equipos para la realización de diferentes actividades
- c. Seleccionar material accesible y adecuado para la realización de las diferentes actividades.

1.4.5. Justificación

Este proyecto de Mejoramiento Educativo se realiza con el objetivo de mejorar el aprendizaje de la lectoescritura en primer grado de primaria y de elevar los índices de lectura en primer grado a nivel local, basado en la política educativa de Calidad.

Dicho proyecto se realizara en la EOUN Antonia de Marure ubicada frente a plazuela el calvario zona 1 de la ciudad de Quetzaltenango en primer grado sección "A" con una matrícula escolar de 28 estudiantes donde se utilizará juego como recurso didáctico para el aprendizaje de lectoescritura utilizando diferentes estrategias dentro y fuera del aula.

El aporte del proyecto es beneficiar a las estudiantes en su aprendizaje cognitivo y su relación social participando en juegos de parejas , grupales desarrollando diversas habilidades que motiven al aprendizaje de la lectoescritura ,aprovechando cada actividad para que sean protagonistas de su propio aprendizaje , su desarrollo en cada proceso , su avance , y puedan aprender de una forma divertida dejando atrás las clases tradicionales. Se pretende vincular juego –aprendizaje para que cada una pueda desarrollar y potencializar sus habilidades cognitivas, afectivas, sociales, generando acciones de respeto, trabajo en equipo para un desarrollo integral que contribuya a mejorar la calidad de la educación a nivel de escuela y de municipio.

1.4.6. Plan de actividades

Planificación

NO.	ACTIVIDAD	SUBTAREAS	RESPONSABLE	DURACION
1.	Planificación de proyecto	Requerimientos necesarios	Docente 1o	7días
4.-	Solicitud a las autoridades educativas	Presentación de carta a Dirección	Docente 1o	1día
5.-	Realización de cronograma de actividades	Estipular las fechas	Docente 1o	2 días
6.-	Socialización con el director	Estipular fecha	Docente 1o	1 día
7.-	Elaboración de encuesta	Realizar preguntas adecuadas al proyecto	Docente 1o	2 días
8.-	Recolección de encuestas	Estudio de resultados	Docente 1o	2 días
9.-	Elaboración de listas de cotejo	Estipular fechas	Docente 1o	2 días
10.-	Elaboración de plan de evaluación	Estipular fecha	Docente 1o	2 días

Fuente: elaboración propia

1.4.7. Cronograma de actividades

Cronograma

NOVIEMBRE

No.	ACTIVIDAD	1. SEMANA					2. SEMANA					3. SEMANA					4. SEMANA					5. SEMANA								
		L	M	M	J	V	S	L	M	M	J	V	S	L	M	M	J	V	S	L	M	M	J	V	S	L	M	M	J	V
					1	2	4	5	6	7	8	9	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3
1																														
2																														
3	Planificación de actividades a desarrollarse en el proyecto												x	x	x	x	x													
4	Realización de cronograma																		x		x	x								
5	Realización de material didáctico																				x	x	x	x	x	x				

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES ENERO

N o.	ACTIVIDAD	1. SEMANA					2. SEMANA					3. SEMANA					4. SEMANA					5. SEMANA									
		S	L	M	M	J	V	S	L	M	M	J	V	S	L	M	M	J	V	S	L	M	M	J	V	S	L	M	M	J	V
					1	2	3	6	7	8	9	10	11	13	14	15	16	17	18	20	21	22	23	24	25	27	28	29	30	31	
1	Solicitud a autoridades educativas para ejecutar el proyecto														x																
2	Autorización de autoridades educativa															x															
3	Recolección de datos a través de encuestas y diagnóstico																		x	x	x										
4	Presentación de resultados																					x									
5	actividad 1 Aprendizaje de vocales y abecedario a través de cantos y bailes																		x	x	x	x			x	x					

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES FEBRERO

No	ACTIVIDAD	1. SEMANA					2. SEMANA					3. SEMANA					4. SEMANA					5. SEMANA									
		L	M	M	J	V	S	L	M	M	J	V	S	L	M	M	J	V	S	L	M	M	J	V	S	L	M	M	J	V	S
							1	3	4	5	6	7	8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2
1	ACTIVIDAD DE MONITOREO Observación y registro de actividad cantemos y bailemos con las letras						x	x																							
2	Evaluación									x	x																				
4	Actividad rompecabezas en el patio competencias por equipos en la actividad equipos del alfabeto													x	x	x		x	x	x											
5	Monitoreo																			x	x										
6	Evaluación																								x	x					

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES MARZO

No	ACTIVIDAD	1. SEMANA							2. SEMANA							3. SEMANA							4. SEMANA							5. SEMANA						
		L	M	M	J	V	S	L	M	M	J	V	S	L	M	M	J	V	S	L	M	M	J	V	S	L	M	M	J	V	S					
		2	3	4	5	6	7	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3									
1	Actividad N 3 Concurso formar palabras Con tarjetas (actividad en parejas) Inventemos palabras	x	x	x	x	x																														
2	Monitoreo						x	x																												
3	Actividad de Evaluación									x	x																									
4	Actividad No.4 Leamos y contemos cuentos pictográficos												x	x	x	x	x																			
5	Monitoreo														x	x	x																			

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES DE ABRIL

No	ACTIVIDAD	1. SEMANA						2. SEMANA						3. SEMANA						4. SEMANA						5. SEMANA					
		L	M	M	J	V	S	L	M	M	J	V	S	L	M	M	J	V	S	L	M	M	J	V	S	L	M	M	J	V	S
				1	2	3	4	6	7	8	9	10	11	13	14	15	16	17	18	20	21	22	23	24	25	27	28	29	30		
1	Evaluación			x	x																										
2	Actividad N. 5 Leo y comprendo						x	x	x	x	x																				
3	Monitoreo											x	x																		
4	Evaluación														x	x															
5	Plan de divulgación																	x	x	x											

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES DE MAYO

No	ACTIVIDAD	1. SEMANA						2. SEMANA						3. SEMANA						4. SEMANA						5. SEMANA					
		L	M	M	J	V	S	L	M	M	J	V	S	L	M	M	J	V	S	L	M	M	J	V	S	L	M	M	J	V	S
					1	2	4	5	6	7	8	9	11	12	13	14	15	16	18	19	20	21	22	23	25	26	27	28	29	30	
1	Entrega de proyecto										x																				
2																															
3																															
4																															
<u>5</u>																															

Fuente: elaboración propia

1.4.8. Plan de monitoreo y evaluación

A. Parte informativa

- a. Nombre del Proyecto: El juego como recurso didáctico para lectoescritura en Primer grado.
- b. Establecimiento: Escuela Oficial Urbana de Niñas Antonia de Marure.
- c. Dirección: Frente a Plazuela el calvario zona 1. Quetzaltenango

B. Parte operativa:

A continuación se encuentran las actividades realizadas

a. Monitoreo

Monitoreo

ACTIVIDAD (como se va a monitorear)	Tiempo	Meta
1.Verificación que todos los alumnos cuenten con la letra de los cantos - amplificación adecuada para la actividad -horario específico para la actividad Cumplir actividad en los días planificados. Y evaluar la actividad	2 días	-Que el aprendizaje se de manera activa -Que la repetición con cantos ayude a la memorización de vocales y alfabeto -Participación activa de todas las integrantes del aula
2. Verificación de realización de la actividad Aprendizaje de las reglas del juego Realización de actividad en las fechas específicas Verificación con lista de cotejo	2 días	- Que se aprenda de manera lúdica el sonido y la grafías de las letras del abecedario -Que se practique con alegría -Que encuentren gusto por aprender
3.- verificación de la actividad en el tiempo establecido Verificar que se cuente con tarjetas suficientes para todas las estudiantes Contar con la participación de todas las alumnas Lista de cotejo	2 días	-Mejorar el aprendizaje de los estudiantes -Reforzar los conocimientos la unión de sílabas para formar palabras
Verificar porque se cuente con el material establecido La participación de todos los estudiantes Que se realice de forma amena	2 días	-Mejorar el rendimiento de los estudiantes en lectoescritura -Promover la participación la observación. -identificación de imágenes -Realizar lecturas cortas -Aprender con gusto
Que se cumpla con la fecha establecida Medir el nivel de avance Verificar el avance de los estudiantes	2 días	-Compromiso de los estudiantes - Practica de lectura comprensiva - Responder correctamente cuestionamientos Aprendizaje de forma divertida

Fuente: elaboración propia

Monitoreo

Objetivo específico	Indicador	Responsable	Fuentes	
			Fuente de información	Instrumento
Estimular el aprendizaje de las vocales y letras del alfabeto través de la actividad No 1	Conocer el % de estudiantes que aprenden con los cantos	Docente 1º A	Resultados obtenidos en las diferentes pruebas lectura 1º grado	Lista de cotejo
Promover el uso de materiales lúdicos en el aprendizaje de las letra Actividad 2	Conocer el % de estudiantes que aprenden con actividades lúdicas	Docente 1oA	Resultados obtenidos en las diferentes pruebas lectura 1º grado	Lista de cotejo
Promover el Trabajo en equipo en el desarrollo de las actividades lúdicas	% de estudiantes que realizan actividades de lectoescritura con alegría utilizando el juego	Docente 1oA	Resultados obtenidos en las diferentes pruebas lectura 1º grado	Listas de cotejo
Pone en práctica actividades de lectoescritura y Leamos y contemos cuentos pictográfico	% de estudiantes que se expresan sin dificultad en forma oral	Docente 1º A	Resultados obtenidos en las diferentes pruebas lectura 1º grado	Listas de cotejo
Practicar la lectura comprensiva Leo y aprendo	% de estudiantes que realizan actividades de forma libre y voluntaria	Docente 1º A	Resultados de lectura mediante l	lista de cotejo

Fuente: elaboración propia

b. Plan de Evaluación: da a conocer los impactos del proyecto

Evaluación

Objetivo específico	Tiempo	Meta
	Efectos	Impactos
Implementar en el aula cantos que ayuden al aprendizaje de las letras.	Que las estudiantes puedan fácilmente a reconocer las letras Promover la alegría en el aprendizaje actividad física	Cambios en cuanto al aprendizaje Asistencia de estudiantes Participación activa
Implementar actividades dentro y fuera del aula con juegos de competencias	Realizar actividades fuera del aula Promover la competencia entre los alumnos Premiación a los equipos Cambio de actitud de las estudiantes Promover las actividades lúdicas que favorecen al aprendizaje Gusto por aprender	Mejorar el aprendizaje Elevar el nivel de escritura y lectura de 1º grado Que los estudiantes encuentren gusto por Leer y escribir
Practicar la escritura por medio de tarjetas a través de la actividad Invento de palabras	Poner en práctica actividades en el que participen los estudiantes jugando y aprendiendo Que formen palabras según su pensamiento y creatividad Que redacte sus primeras palabras de forma libre y divertida	Interactuar activamente en actividades de aprendizaje Que sea protagonista de su propio aprendizaje Que se motive a escribir
Promover la lectura Utilizando cuentos pictográficos	Práctica de la lectoescritura de forma dinámica reconociendo las imágenes	Verificar el avance de lectura y escritura de las estudiantes Mejorar el proceso educativo de los estudiantes. Motivación por la escritura
Practicar la lectura comprensiva utilizando pequeños textos	Práctica de la comprensión Atención y memoria Lecturas que puede socializar	Mejorar la lectura e implementar comprensión de textos Interactuar con sus compañeras Socialización Motivación por la lectura

Fuente: elaboración propia

CAPÍTULO II

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1. Corrientes pedagógicas

2.1.1. Conductista

Es una de las teorías que enmarcan que la conducta de la persona está regida por el ambiente, quien es el que le da las características únicas de la persona es una relación entre estímulo y respuesta, ésta teoría nos da a conocer que las malas conductas pueden ser modificadas mediante el aprendizaje y pueden representar cambios significativos en todas las personas.

“Teoría psicológica que se ocupa principalmente de los estímulos que inciden en los órganos sensoriales de un organismo y de las respuestas que dichos estímulos provocan” (Zanden, James, Manual de psicología Social, Barcelona, Paidós, 1986, pag. 617)

2.1.2. Constructivismo

Esta teoría desde el enfoque pedagógico evidencia que cada persona se construye, construye su pensamiento, su forma de ser y él es el responsable de su propio proceso. En el aprendizaje demuestra que cada persona puede aprender de diferentes maneras, construye, piensa, decide, logra nuevos conocimientos.

El constructivismo es la idea que mantiene que el individuo tanto en los aspectos cognitivos y sociales del comportamiento como en los efectivos, no es un mero producto del ambiente ni un simple resultado de sus disposiciones internas, sino una construcción propia que se va produciendo día a día como resultado de la interacción entre esos dos factores. En consecuencia según la posición constructivista, el conocimiento no es una copia de la realidad sino una construcción del ser humano. ¿Con qué instrumentos realiza la persona dicha construcción? Fundamentalmente con esquemas que ya posee, es decir, con lo que ya construye en su relación con el medio que la rodea. (Carretero Mario. Constructivismo y educación ED AIQUE México 199, pág. 30)

2.1.3. Escuela nueva

Es un nuevo modelo que pretende cambiar la forma tradicional de enseñanza con aplicación de estrategia de seguimiento, evaluación y

mejoramiento tomando en cuenta el contexto de los estudiantes se basa en el aprendizaje cooperativo participativo y constructivista.

La escuela nueva deriva de una comprensión a las necesidades educativas, en el que el rol del docente es de mediador entre el estudiante y su ambiente, siendo un guía de los estudiantes, pretende dar un sentido activo y vivo a la educación en la que el estudiante viva su aprendizaje y participe en clase de una forma activa, reconoce las capacidades y aprende haciendo su base metodológica es que el estudiante tenga experiencias directas que se estimule su pensamiento, que tenga oportunidad de experimentar y resolver sus dudas.

Los beneficios de la escuela nueva es que el estudiante aprende según sus experiencias, participa activamente en el aula, el aprendizaje se le lleva de una manera fácil, entendible y facilita su actividad intelectual, aprende de una forma activa, se utilizan técnicas grupales que favorecen su socialización

La escuela nueva no puede en ningún momento limitar el aprendizaje de los alumnos debe ayudar a propiciar todas las actividades que permitan que explore, que socialice y. que sea explorador de su propio aprendizaje. Toda actividad que dinamice el aprendizaje, que llame la atención del estudiante debe ser bien aprovechada por los docentes el aprendizaje.

Zuburia, Samper (1,994) dijo:

“Los recursos didáctico serán entendidos como útiles de la infancia que al permitir la manipulación u la experimentación, contribuirán a educar los sentidos, garantizando el aprendizaje y el desarrollo de las capacidades intelectuales que son los recursos didácticos”. (pág. 45).

La escuela nueva debe ser diferente enfocada a ayudar al estudiante a lograr su aprendizaje.

2.2. Técnicas de administración educativa

2.2.1. Matriz de priorización

Es una herramienta Útil para toma de decisiones, sabiendo que nos ayuda a darle a cada asunto su tiempo exacto, clasificando el nivel de importancia.

Dado que los recursos son limitados, es preciso elegir (entre) los usos que compiten por ellos y el análisis de proyectos es un método para evaluar las opciones de un modo conveniente y comprensiva.” En esencia, el análisis de proyectos valora los beneficios y los costos de un proyecto y los reduce a un patrón de medida común”(Cohen y Franco, 1988, p.212).

“Al valorar los méritos de los proyectos, deben tenerse claramente los objetivos de cada sociedad. Los costos y beneficios del proyecto deben medirse por comparación con la medida en que disminuyen la posibilidad o contribuyen al logro de objetivos de esa sociedad. (Squire y Van der Tak, 1980, p. 212).

2.2.2. Árbol de problemas

Es una técnica que nos ayuda a conocer los problemas en una manera diferente, conociendo las causa del problema y buscar las soluciones que sean más eficaces. Es una forma de hacer un análisis profundo de una empresa, buscando respuestas a diferentes situaciones que le estén afectando a la institución, debe de realizarse con todos los miembros, ya que cada uno puede aportar desde su punto de vista y de esa manera realizar una mejor introspección de la organización y ver las debilidades de la misma.

Es una técnica participativa que ayuda a desarrollar ideas creativas para identificar el problema y organizar la información recolectada, generando un modelo de relaciones causales que lo explican:

Esta técnica facilita la identificación y organización de las causas y consecuencias de un problema. Por tanto es complementaria, y no sustituye, a la información de base. El tronco del árbol es el problema central, las raíces son las causas y la copa los efectos. La lógica es que cada problema es consecuencia de los que aparecen debajo de él y, a su vez, es causante de los que están encima, reflejando la interrelación entre causas y efectos. (Martínez Rodrigo. Metodología e Instrumentos para la investigación, España 2005, pág.2)

2.2.3. Demandas

La demanda nace de una necesidad de obtener o querer algo, cuanto más necesitamos algo más alta va hacer nuestras demanda. La demanda también ayuda a definir cómo será el producto que se va a entregar, la demanda es lo que las personas necesitan o la necesidad busca

urgentemente, la demanda debe de mantener calidad en el servicio , calidad en el producto que va a entregar y esto hará que tenga éxito.

La demanda es la cantidad de bienes que los compradores o consumidores están dispuestos a adquirir para satisfacer sus necesidades, quienes además, tienen la capacidad de pago para a un precio determinado en un lugar establecido. (Gregory Mankiw, 1996, p.54).

2.2.4. Identificación de actores

Los actores son los protagonistas en un suceso, cambio o estrategia, en cualquier acción trascendental es necesario conocer a los actores o protagonistas para saber qué papel desempeñan , que aportes o que acciones pueden tomar en diferentes circunstancias. Cada uno de los actores tiene un papel protagónico en el cambio que se pretende, no se debe dejar fuera a ningún integrante ya que cada miembro siempre va a aportar según el papel que desempeñen deben ser tomado en cuenta, para identificarlos, es vital poder ir mencionando a cada uno y pensar cuán cerca son del objetivo que queremos alcanzar y cuánto nos pueden apoyar o Influenciar en el mismo.

Es cuestión de contactar a personas que saben sobre el tema y tienen acceso a los actores más importantes e influyentes. “En muchos casos en los países de ingresos medios y bajos, el líder del proceso debe ser presentado por un tercero a fin de iniciar un diálogo y trabajar eficientemente desde un inicio”. (Reymond, P., 2011, Cuestionamientos de Organización p.45).

2.2.5. Matriz DAFO

Es una herramienta útil ,para el análisis personal o de una empresa, para poder identificar todo aquello que está a nuestro favor , nuestras debilidades, amenazas y La oportunidad de poder mejorar las acciones. Este análisis va a permitir conocer mejor a una empresa u organización porque va a dar a conocer la realidad de la empresa, conociéndose más podrá actuar para compensar las debilidades en oportunidades, podemos decir que es un examen interno de la empresa. Para poder trabajarla es

necesario que se recolecte información con todos los cambios que la organización vaya pasando.

Esto permite conocer en qué se va a trabajar, un análisis interior y exterior y partiendo de eso se va a conocer las estrategias que se van a trabajar.

Las debilidades y fortalezas se refieren a todo lo interno de la empresa, conociendo

Los recursos y capacidades. Las amenazas y oportunidades pertenecen a lo externo. A que se le llama oportunidades, todos los recursos que se tienen en la empresa y que nos pueden ayudar a mejorar, cuando se identifican conocemos nos ayudan a mejorar toda actividad, al encontrarlas es necesario que se puedan potencializar. Las amenazas son todo lo que está en el entorno que puedan impedir la realización de una actividad o reducir su efecto haciendo más grandes los riesgos de la misma, o reducir los ingresos, es necesario conocer las cosas que representen una amenaza y luego hacer un análisis entre las fortalezas y debilidades. Cuando se combina las fortalezas y las oportunidades se potencia todas las líneas de acción.

Es necesario que ésta herramienta sea hecha por los miembros de la empresa organización quienes son los que conocen todos estos datos que producen beneficio al estudio que ayudará a conocer nuevas soluciones y a tomar decisiones que beneficien a nuestro establecimiento y reducir el riesgo de errores.

La finalidad es ajustar las actividades de la organización a su capacidad de recursos, en un análisis de la posición estratégica y por la competitividad cuando analiza los cambios que ocurren en el entorno, y los efectos que éstos tendrán en las actividades de la organización. La segunda etapa se decide la planificación que se llevará a cabo para lograr los objetivos esperados. Se toman en cuenta los cambios reales y posibles del entorno, las capacidades y recursos con que cuenta la empresa, las expectativas de desarrollo de sus directivos, todo enmarcado en la realidad cultural, económico, política que se define. A partir de estos resultados se definen las modificaciones necesarias que la empresa necesita realizar para adaptarse a su nueva realidad. (Thompson – Strickland 1985. Editorial Mc Graw-Hill. Conceptos y Técnicas de la Dirección y Administración Estratégicas, p.12)

2.2.6. Técnica Mini-Max

Es una herramienta de ayuda y reflexión de una persona o empresa, en la que se van a plasmar cuales son las debilidades, oportunidades, amenazas

y fortalezas realizando un análisis antagónico, hacer que las debilidades puedan convertirse en las fortalezas y las debilidades en oportunidades y hacer una buena toma de decisiones.

Para evaluar una idea que generará un nuevo producto o servicio o para valorar el rendimiento de uno ya existente, resulta útil determinar, cuál es el volumen de ventas de ese producto o servicio, si no arroja pérdidas o ganancias. El punto de equilibrio es el volumen en el cual el ingreso total es equivalente al costo total, la técnica minimax sirve para hacer comparaciones entre distintos métodos de producción, calculando dos procesos diferentes con diferentes costos. (Lee. J. .Krajesky Lary.P.Ritzman 2,000. Administración en operaciones .Pag.63)

2.2.7. Vinculación estratégica

Es la interacción premeditada que realizamos de diversos elementos o actores con el fin de alcanzar los objetivos propuestos. La vinculación estratégica está directamente ligada con la técnica de minimax, nos permite ver de una manera más ordenada y estratégica los aspectos más relevantes que se pueden analizar y que pueden dar soluciones a los problemas existentes en una institución.

Un análisis estratégico nos hace reflexionar de todos los aspectos que podemos tener y qué podemos cambiar., vinculando fortalezas con oportunidades, después fortalezas con amenazas, fortalezas con debilidades y fortalezas con oportunidades, esto nos facilitará el que en conjunto podamos encontrar las acciones que podemos tomar y poder dar solución al problema que estemos enfrentando.

“Es una actividad que constantemente han adoptado las empresas que desean identificar y seguir una visión a través del logro de objetivos y metas. Son estas herramientas administrativas que le dan una guía a las organizaciones que desean consolidarse en un mundo globalizado que requiere de marcos estratégicos para su desarrollo” (Revista El Buzón de Pacioli, Año XII, Número 81 Abril-Junio 2013: p. 4).

2.2.8. Líneas de Acción

Son las propuestas analizadas, organizadas para mejorar una situación. Estas líneas de acción son el resultado de un análisis que se ha hecho antes con las vinculaciones estratégicas, cuando se realiza éste análisis de una vez se van dando posibles acciones que entre todos los miembros pueden ir

tomando en cuenta como posibles soluciones al problema. Son actividades que se van accionar en beneficio de la institución que dan solución al problema planteado. “Es el movimiento de una cosa o punto hacia la que esta se dirige, llamada dirección de este domo en la definición en conjunto son los niveles de estrategia que se desglosan en estrategia corporativa de negocio y operativas” (Veliz, Fernando. 2016, Objetivos estratégicos y líneas de acción, pag.67).

2.3. Componentes del diseño del proyecto

2.3.1. Título del proyecto

Es la presentación del proyecto y nos da a conocer el problema a investigar. Después de hacer un análisis de todas las debilidades, fortalezas, vinculación estratégica, y buscar líneas de acción se determina que acción se va a tomar y también se determina a proceder cuál va ser el tema que se va a manejar, entonces se empieza a pensar en un título conveniente para dicho efecto, por lo regular los títulos de un proyecto no pueden ser largos, debe enfocar el problema que va a ser motivo de estudio y debe ser claro y a la vez en su contenido debe dar a conocer las variables claras de lo que se quiere proponer, debe ser corto para que se facilite la idea a las demás personas y tomar en cuenta que no puede tener faltas de ortografía, debe estar bien coordinadas las palabras que se exponen es decir claro y preciso.

El título es lo que identifica la investigación, por ello es necesario que refleje el área temática que se propone investigar. Por lo cual, éste es una definición abreviada o reducida del problema que se pretende estudiar, por lo que se debe delimitar y concretar, además de ser claro y transparente en la formulación del mismo. Y es una especie de envoltura de un producto, ya que es lo primero con lo que se entra en contacto el potencial consumidor del mismo. (Balestrini A., M. 2006 Cómo se elabora el proyecto de investigación (p.11)

2.3.2. Descripción

Es dar a conocer en forma detallada y ordenada los aspectos importantes de lo que se solicita.

En la elaboración del proyecto es necesario describirlo de la mejor manera posible dando a conocer los pormenores del problema el que va hacer motivo de estudio, tomando en cuenta todas las características importantes que influyen en el problema, para que puedan ser evaluados.

La descripción es una herramienta discursiva que permite explicar las características de los sujetos, de los acontecimientos que tienen lugar, de los espacios físicos donde se desarrollan, incluso de las sensaciones que se tienen, tanto en situaciones reales o en textos de ficción.

La descripción comprende todo aquello que el hombre puede caracterizar. “Se trata de poner en palabras aquellas ideas que las personas se figuran en su mente por lo que les llega, fundamentalmente, a través de sus sentidos, y quieren manifestarlo por medio del lenguaje”. (Raffino, Estela, 2020, Conceptos de descripción y vinculación de documentos, edición digital en línea)

2.3.3. Concepto

Es la idea o representación de algo de una forma comprensible. “El concepto es el elemento lógico, el material con que los organismos lógicos (juicios y raciocinios) se constituyen” (Arrieta, Ever, 2009. Teoría del concepto, p.15).

2.3.4. Objetivos

Es lo que se pretende alcanzar al final de una acción. “Los objetivos de investigación son metas que se traza el investigador en con los aspectos que desea indagar y conocer. Estos expresan un resultado o producto de labor investigativa” (Arias, Fidias G. 1998 Mitos y errores en la elaboración de Tesis y proyectos de investigación. Caracas: editorial Episteme, p. 37).

2.3.5. Justificación

Es el respaldo que se le pueda dar a una acción

“La justificación es una operación racional mediante la cual fundamentamos nuestros actos, creencias y conocimientos. Por su estrecha vinculación con el conocimiento, el estudio de la justificación ha tenido un papel central en la filosofía de la ciencia” (Sabaj, Omar. 1999. Descripción de las formas naturales de justificación de los objetivos, p.316).

2.3.6. Plan de actividades

Es un listado de todas las actividades a realizarse en un tiempo Determinado. "La planeación de actividades consiste en fijar el curso concreto de acción que ha de seguirse, estableciendo los principios que habrán de orientarlo, la secuencia de operaciones para la determinación de tiempos y

números necesarios para su realización" (A. Reyes Ponce, 2002. Definiciones y conceptos de tesis, p, 32).

2.3.7. Cronograma

Es una herramienta en la que se enlistan , con todas las actividades a realizar en forma ordenada estableciendo un tiempo para realizarlas. Nos permite conocer los tiempos exactos establecidos para la realización de actividades, esto evita las improvisaciones.

“Es una herramienta muy importante gestión de proyectos. Puede tratarse de un documento impreso o de una aplicación digital en cualquier caso, el cronograma incluye una lista de actividades o tareas con las fechas previstas de su comienzo y final”.(Julián Pérez Porto . Publicado: 2014. Definiciones de cronograma, publicado en línea).

2.3.8. Monitoreo y evaluación

Son que están ligados el monitoreo vela por los progresos de las actividades y la evaluación mide si esas actividades se están realizando de una forma correcta.

El monitoreo, el seguimiento y la evaluación son acciones que se realizan sobre un mismo quehacer institucional (proyecto institucional), un mismo proceso empresarial (proyecto económico) o un mismo desarrollo individual (proyecto de vida); cuando estas instancias buscan alcanzar uno o varios objetivos previstos. En ese sentido, para simplificar el destino del monitoreo, el seguimiento y la evaluación, diremos que los tres conceptos se aplican a proyectos de naturaleza diversa. (Abdala, E, 2004. Manual para la evaluación de impactos en programas de formación para jóvenes. P.34)

2.3.9. Indicadores educativos

Son instrumentos que permiten conocer a la población el éxito o no de las acciones educativas según los objetivos trazados. “Así, un indicador es una medida específica, explícita y objetivamente verificable de los cambios o resultados de una actividad o necesidad.” (Balestrini A.M 2006 Como se elabora un proyecto de educación, p.6)

2.3.10. Plan de sostenibilidad

Son los pasos que garantizan que un proyecto sea duradero, cuando se habla de sostenibilidad se debe tomar en cuenta que se van a satisfacer las necesidades presentes pero no se va a comprometer a las generaciones futuras.

La sostenibilidad nos permite tener un equilibrio entre el crecimiento económico, entre el cuidado y respeto que se debe tener por el medio ambiente y el bienestar social. “la sostenibilidad como plan es un ideal, se debe comunicar hacia ella, aunque nunca se lograría perfectamente debido a su complejidad” (Atkisson, A, 1998. Indicadores de sostenibilidad y cultura del desarrollo, p.7).

2.3.11. Presupuesto del proyecto

Es un cálculo del dinero que se va a necesitar para la realización de un Proyecto. Cuando vamos a realizar un proyecto se hace un estimado de los gastos de una forma anticipada para conocer el costo preliminar del servicio a utilizar. “El presupuesto es un método sistemático y formalizado para lograr las responsabilidades directivas de una planificación coordinación y control” (Milton R. 2005, p.11).

“El presupuesto de un proyecto es una herramienta de la administración que señala y puede conceptuar como la estimación programada en forma sistemática de las condiciones de operación de resultados a obtener por un organismo en periodo determinado” (Del Rio M. 2000. p.5).

2.3.12. Estrategias de Abordaje

A. El juego

Es una actividad que se utiliza para el desarrollo físico y mental de las personas que les ayudan como distracción y como sana entretenimiento, algunos juegos se pueden desarrollar de una forma individual y otras de forma grupal. El juego es una de las actividades que más les gusta a todos los niños por naturaleza a la cual no se pueden resistir, en el que se pueden poner de manifiesta muchas habilidades mentales y físicas de quienes lo practican contribuye al desarrollo psicomotriz, cognitivo y socioemocional.

“Una actividad libre y flexible en la que el niño acepta libremente unas pautas y unos propósitos que puede cambiar o negociar, porque en el juego no cuenta tanto el resultado como el mismo proceso del juego” (Thió de Pol Fusté, 2007, p. 128).

B. Lectoescritura

Es la habilidad de leer y escribir correctamente, y para su aprendizaje es necesario que la persona se someta a un proceso de aprendizaje para poder aprender a leer y escribir de una forma adecuada y que con la práctica va adquiriendo más habilidad hasta mejorarla.

La lectoescritura es una habilidad que se adquiere en la escuela, el cual le servirá para el resto de su vida y en todo el proceso educativo va ir mejorando, es por eso de vital importancia que sus bases sean aprendidas bien.

La lectoescritura es más que aprender a leer y escribir. Es disfrutar las palabras y las historias cuando otra persona las está contando o leyendo. Es aprender a amar los libros y todos los mundos, es una manera de interacción social a través del intercambio de experiencias de lectura y escritura. Si entendemos la lectoescritura y más, también podemos entender que ningún niño está lo suficientemente discapacitado como para no poder beneficiarse de experiencias con el lenguaje escrito a partir de actividades que surjan de prácticas de lectoescritura emergente. (Pat Miranda, 1993. Definición de la lectoescritura, p.18)

C. Cantos

Es una habilidad que desarrolla el ser humano, que puede aprenderla desde pequeño e ir mejorándola hasta llegar a perfeccionarla por lo general esta habilidad es muy gustada por las personas porque les llega a gustar las interpretaciones de canciones de gusto general. Y les ayuda a distinguir los sonidos y significados de las palabras, con las canciones los niños practican su expresión oral, se comunican y ayuda también a enriquecer su vocabulario

Las canciones como recurso didáctico proporcionan a los estudiantes beneficios ya que potencian el desarrollo intelectual, auditivo, sensorial, del habla, motriz y social, si las canciones que los niños escuchan les gusta les motiva a repetirlas y motiva a su expresión corporal y a tomar conciencia de su cuerpo y le da la ventaja de hacer lo que le gusta y aprende de una forma intencionada. Y mantienen en el aula un ambiente tranquilo y relajado

La emoción humana traducido intuitiva y espontáneamente por exclamaciones sonoras y sonidos modulados, pues para esto la naturaleza preparó al hombre colocando en él un instrumento natural, cual es el aparato fisiológico de la fonación, apto para producir, modular y hasta combinar sonidos distintos de los utilizados en el lenguaje articulado a impulso de una emoción. (Gonzalo Castrillo Hernández. 2002. Estudio sobre la psicología del canto natural castellano, p.28)

D. Rompecabezas

Son juegos que en la que se reconstruyen figuras o imágenes, tomando en cuenta varias piezas hay que ir armando la figura buscando los lados para que se pueda armar la figura escondida en este juego. A todos los niños les gusta el poder descubrir la imagen de un rompecabezas, pero aparte de la diversión descubre diferentes habilidades y destrezas capacidad de análisis y síntesis, coordinación manual, motricidad, pensamiento lógico, creatividad, imaginación. Es una actividad que se puede realizar tanto con niños como con adultos. Esta actividad se puede utilizar como material didáctico en el aula el cual representa ventajas para habilidades cognitivas en los estudiantes brindando además confianza al superar el reto de armarlos. El armara rompecabezas son actividades que la pueden realizar niños pequeños y adultos.

En la edad escolar utilizar el recurso de rompecabezas les ayuda a recolectar y clasificar piezas donde corresponde, activa el cerebro del niño la búsqueda de soluciones para alcanzar un objetivo. “El rompecabezas es un juego que presenta la imagen de un objeto, animal, personaje o escenas desintegradas en cortes. El niño debe recomponer el todo guiándose por lo colores y las líneas” (Fernández M. 1993, p. 53).

E. Competencias

Son habilidades que adquieren las personas para presentarse frente a otra y medir sus habilidades poniendo reglas que las dos personas puedan cumplir en un tiempo establecido.

El termino competencia actualmente se ha extrapolado a otros campos de conocimiento, para designar la capacidad de apropiación de sistemas de reglas explícitas asimiladas gradualmente por el sujeto que utiliza en la ejecución sin detenerse en la explicación de dichas reglas. En educación se le considera como capacidad profesional para llevar a cabo determinadas actividades. Se utiliza también como sinónimo de capacidad o destreza. (Diccionario de las ciencias de la educación. 1984).

F. Baile

Habilidad del cuerpo de poder llevar el ritmo manos, pies y con la música y poder exhibir estas habilidades de expresión. “La danza es desplazamiento efectuado en el espacio por una o todas las partes del cuerpo del bailarín,

diseñando una forma, impulsado por una energía propia, con un ritmo determinado, durante un tiempo de mayor o menor duración” (Megias Cuenca, M. 2009. Optimización en procesos cognitivos y su repercusión en el aprendizaje de la danza, p.31).

G. Cuentos Pictográficos

Son cuentos que en su interior están conformados con imágenes o dibujos para facilitar su comprensión, y están diseñados para niños pequeños para introducir al niño en la lectura es de importancia que el asocie las imágenes con las palabras, son de beneficio en la infancia ya que el lenguaje es una de las bases para el lenguaje. A través de las imágenes el estudiante se motiva a seguir conociendo la historia, favorece la observación y el interés de la lectura ya que es de gran importancia en el proceso de desarrollo y maduración de la inteligencia. El descubrir las imágenes y asociarlas con la lectura les ayuda a la construcción de conceptos y motivarlos al hábito de la lectura.

“Efecto del cuento pictográfico es como estrategia de enseñanza y aprendizaje sobre el rendimiento estudiantil en el contenido propiedades de los compuestos químicos inorgánicos” (Singer T. 2006, p.19).

H. Formar palabras

Es hacer la combinación de vocales y consonantes que dan por resultado.

I. Una palabra generadora de pensamientos

“Es un sistema de códigos con la ayuda de los cuales se designan los objetos del mundo exterior, sus acciones, cualidades y relaciones entre los mismos” (Luria, M. 1997, p.45).

J. Lectura comprensiva

Es uno de los niveles más importantes de la lectura poder identificar el mensaje de lo escrito, y poder emitir una opinión. Es el nivel de lectura donde la persona que lee puede comprender lo que dice en el mensaje, lo interpreta y pueda dar una opinión del mismo, esta habilidad se puede adquirir desde que los niños empiezan a leer, que puedan introducirse con pequeños párrafos, identificando las ideas esenciales de éstos párrafos, por eso es

necesario hacer de los pequeños lectores analicen pequeñas oraciones, puedan dar su juicio y opinión de la lectura que se les proporciona. para ello es necesario que se les proporcione lecturas que sean de su agrado y les llame la atención y es una actividad en la que se pueden involucrar a padres de familia.

“Se considera que los alumnos saben leer, porque pueden visualizar los signos y repetirlos, y la capacidad para decodificar un texto escrito. Sin embargo, la decodificación no es comprensión y esto es el resultado de un primer nivel de lectura “(Huerta M. 2009, p.2).

K. Aprendizaje significativo

Es importante en el proceso de enseñanza aprendizaje porque los estudiantes relacionar los conocimientos que se le brindan con los que ya tienen adquiridos con anterioridad y esto facilita su aprendizaje .La motivación y el interés que se le da nuevo conocimiento es importante porque esto va a ser que el nuevo conocimiento pueda integrarse de una mejor manera, no es solo el hecho de aprender y de repetir lo que están diciendo sino de construir el conocimiento en la mente sino de aprender de acuerdo a un conocimiento previo. El realizar actividades en las que los estudiantes puedan realizar actividades que sean significativas para ellos, es que los va a motivar a seguir descubriendo y con la orientación el estudiante se va a sentir auto realizado

El papel del docente en el aprendizaje significativo es importante ya que debe motivar al estudiante a descubrir a guiar, .y a ser un mediador del aprendizaje y quien lo dinamiza para que el aprendizaje sea efectivo. Utilizando diferentes técnicas que faciliten el aprendizaje

Es importante el aprendizaje significativo en el proceso de enseñanza aprendizaje esto permitirá que con más facilidad el estudiante relacione los nuevos conocimientos con los obtenidos con anterioridad y lograr que también los nuevos sean de su interés con esto se logra dale sentido a lo aprendido. Es una teoría de Ausubel quien fue psicólogo y pedagogo quien desarrolló esa teoría, y se enmarca en la teoría constructivista en esta corriente nos da a

conocer que el ser humano crea sistemas de significado para dar sentido al mundo y a sus experiencias y las cuales le servirán como constructor del nuevo conocimiento “Es un origen social de los procesos psicológicos superiores. Este nivel histórico-cultural justifica los cambios producidos en los procesos mentales humanos, como consecuencia de la aparición de transformaciones en la organización social y cultural de la sociedad” (Pablos J. 1998, p. 462).

L. Inteligencias múltiples

Cuando hablamos de las inteligencias múltiples son un modelo de Gardner el cual nos da a conocer que la inteligencia no es un conjunto unitario que agrupa un conjunto único sino que cada persona posee diferentes capacidades y es en la escuela donde el estudiante puede dar a conocer su habilidad verbal, lógico matemática, lingüística verbal, inteligencia espacial, corporal Kinestésica, musical, interpersonal, intrapersonal, naturalista y es importante conocer a los estudiantes saber cuáles son sus fortalezas para poder explotarlas al máximo.

Representa tanto en el contenido como en la forma un ataque deliberado a la tradición psicométrica, interesada en la medición de variables psicológicas como la inteligencia, a la que acusa de ser responsable de la alienación de múltiples capacidades, aptitudes y emociones humanas. Estas, precisamente, son las que Gardner intenta recuperar a través de la pluralización del concepto de la inteligencia humana. (Howard Gardner, 1966, Algunas consideraciones sobre la inteligencia. p.15)

M. Cobertura en educación

Es la proporción de alumnos atendidos en un nivel educativo con respecto a la demanda, en el sistema educativo es necesario conocer cuántos son los estudiantes que se encuentran dentro del sistema escolar a quienes se les proporcionan herramientas de educación y también quienes abandonan el sistema por diferentes causas durante el ciclo escolar. La tasa de cobertura es un indicador de los niños que tienen acceso y entra con matriculación, lamentablemente todavía hace falta más trabajo en educación para que la cobertura en educación sea significativo ya que actualmente existen niños que se encuentran fuera del sistema escolar. “Es la proporción de alumnos

atendidos en un nivel educativo con respecto a la demanda” (Sanjurjo, Liliana, 1986, educación y ciudadanía, p. 65).

N. Calidad Educativa

Así se le denomina a cualquier cambio que pueda ayudar a mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje, se busca que se encuentre funcionalidad y mejora en los procesos educativos, esto involucra tanto a la práctica del docente en cuanto a metodologías, acciones y todos los aportes que puedan se puedan dar contribuyendo a la mejora del aprendizaje.

También involucra su formación o profesionalización docente, además los recursos que se puedan utilizar evaluando aquellos del contexto que se puedan utilizar ajustándose a las necesidades de los estudiantes, la integración de todos los recursos educativos , también se debe tomar en cuenta velar por que se practiquen los valores , se cumpla con dar solución a las demandas de estudiantes y satisfacción de los docentes esto va a tener un impacto de calidad en la educación. “La calidad educativa responde siempre a un momento histórico concreto, en un proceso social, político, económico dado y se corresponde con la cultura acumulada de un país” (Zilberstein, J. 2000, p.12).

La calidad de la educación, es la facultad de proporcionar a los alumnos el dominio de diversos códigos culturales y dotarlos de la habilidad para resolver problemas, desarrollando en ellos los valores y actitudes acordes con nuestras aspiraciones sociales, capacitarlos para una participación activa positiva en las acciones diarias de una vida ciudadana y democrata, así como perpalos para que mantengan permanentemente su deseo de seguir aprendiendo. (Bolaños, M. 1998, p.61)

O. Aprendizaje

Todos adquieren el conocimiento por medio del aprendizaje través de desde que nacemos y hasta que morimos, el aprendizaje está desde lo más simple hasta lo más complejo, mientras más sea el aprendizaje del ser humanos más va ser su interacción y aportación a la sociedad donde se desenvuelve. Actualmente existen varias teorías del aprendizaje por lo extenso y complejo de su estudio. El aprendizaje debe estar avalado por metodologías activas que respondan a los intereses de los estudiantes en las aulas.

Actualmente este se adquiere en las aulas el aprendizaje de la lectura y la escritura, en todo el proceso el estudiante aprende también a descubrirse, a descubrir sus habilidades, destrezas, valores, las cuales se van adquiriendo y fortaleciendo en el aula. “Un cambio en la disposición humana u opción que persiste durante un período de tiempo y no es simplemente atribuibles a procesos de crecimiento”. (Gagne Robert, 2001, “las condiciones de lectura” p.10)

El aprendizaje es el cambio relativamente permanente en el conocimiento de una persona o comportamiento debido a la experiencia. Esta definición tiene tres componentes: 1) la duración del cambio es a largo plazo y no a corto plazo; 2) el locus del cambio es el contenido y la estructura del conocimiento en la memoria o el comportamiento del alumno; 3) la causa del cambio es la experiencia del alumno en el medio ambiente en lugar de la fatiga, la motivación, las drogas, condición física o fisiológica intervención (Richard E. 2004. Enciclopedia de Educación Research, p.23).

P. Escolarización

Es poder tener en el aula a todos aquellos estudiantes que se encuentren en edad escolar, aún falta mucho para que realmente sea una conciencia social y los padres con responsabilidad los envíen y lleven una escolarización adecuada para cada nivel, muchos estudiantes que están en sobre edad es porque los padres de familia no les interesa el avance del aprendizaje o solo los ponen en las escuelas para que aprendan solo a leer y escribir y luego los retiran. La escolarización es una tarea que debe ser compartida con los padres de familia, cuando un niño no se encuentra estudiando se le está vedando una oportunidad y sus derechos.

“Escolarización con el énfasis de enseñar a todos, a partir de una igualdad genérica, se transforma en principio de igualdad social: la oportunidad de educarse para todos y luego se transformará en un derecho –el derecho a educación” (Frigerio G. 2003. Los sentidos del Verbo educar, p.45)

Q. Repitencia

Es un hecho en el que los estudiantes repiten el mismo grado una o varias veces en los diferentes niveles, y ésta se puede dar por varios factores uno de los más influyentes es el aspecto socioeconómico que no les permite llegar a un proceso satisfactorio, el ausentismo, la desnutrición crónica, los problemas sociales que enfrenta el estudiante en su familia, también influyen

dificultades de aprendizaje, déficit de atención , dificultad en su desarrollo normal y otros que hacen que la inversión educativa sea un fracaso. “la repitencia, como vocablo usual en el lenguaje académico, se entiende como el hecho mediante el cual el estudiante se ve obligado a cursar más de una vez un grado en uno de los niveles educativos” (Gonzales E. 2011, p12)

R. Conciencia Fonológica

Es una habilidad que permite que los estudiantes reconozcan los sonidos de las letras y puedan formar silabas, es una de las partes más importantes para poder introducir la lectura y escritura, los niños deben aprender, el sonido de cada letra a identificarla y reconocerla en un escrito, esto será base para la conexión de sonidos de una palabra. Si el estudiante reconoce fácilmente las letras y su sonido le facilitará el aprendizaje de la lectura y de la escritura.

En los primeros años de escolaridad es básico que los niños conozcan el sonido de cada una de las letras , las reconozcan y puedan asociarlas, para el aprendizaje de las letras, lo primero es dar a conocer los sonidos de las letras, luego las silabas y hacer que las identifiquen fácilmente. En el aula se forma esta habilidad cuando se repiten los sonidos de las letras, cuando se les permite reconocerlas en diferentes textos, identificar los sonidos que componen la palabra. Esto ayudara para pasar después de lo verbal a lo escrito “La conciencia fonológica es la toma de conciencia de los componentes fonéticos del lenguaje oral y el dominio de diversos procesos que los niños pueden efectuar conscientemente sobre el lenguaje oral”. (Bravo, T. 2006, p.53)

S. Escritura

Es el sistema de signos de un idioma, para poder escribir bien es necesario conocer bien los signos que representan un idioma, la escritura se encuentra entre una de las habilidades del lenguaje para la expresión escrita, para poder dar a conocer sus intereses y experiencias. Le permite interactuar con los demás. Sin embargo, para hacerlo de una manera correcta debe ser guiado y orientado su aprendizaje.

El lenguaje escrito también es de vital importancia para su aprendizaje ya que por medio de él se lleva a cabo la comunicación, por el medio escrito se pueden transmitir emociones, sentimientos, informaciones. El poder escribir bien es un proceso que se lleva a cabo utilizando el modelo de las grafías ya existentes y asociándolas a los sonidos, el estudiante debe de aprender a conocer las letras, su sonido y el trazo correcto, el aprender a escribir es una de las habilidades básicas que todos deben conocer. La edad óptima de aprendizaje es la niñez pero se puede adquirir también en una edad adulta. La enseñanza de la escritura también debe ser acompañada de destreza manual, el cual va adquirir el estudiante mediante actividades de psicomotricidad las cuales le ayudaran o facilitaran el paso a la escritura, hay pequeños pasos muy útiles previos para una buena escritura, agarrar bien el lápiz, tener movimientos libres, coordinación de ojo mano y poder realizar los trazos de las letras correctamente y realizar ejercicios previos psicomotrices como pintar, hacer puntos, repetir trazos etc., cada niño realiza su aprendizaje a su ritmo, es necesario que desde el inicio se le den los trazos correctos y claros para evitar confusiones en el estudiante. “La escritura se considera una destreza lingüística difícil de adquirir, más si se hace en segunda lengua”. (Nunan. S, 1991 p. 34)

“La escritura radica principalmente en su propia naturaleza artificial y aprendida así como en la forma en que el lenguaje escrito ha evolucionado en las sociedades urbanas”. (Tribble J. 1996, p.9)

T. Expresión Oral

Es una habilidad que se adquiere en el hogar, sin embargo es de vital importancia esta habilidad de fortalezca en la escuela para poder expresarse de una manera fácil, ya que es la que nos permite ponernos en contacto con los demás, expresar nuestras emociones, pensamientos, contar con buenas capacidades de expresión oral ayudara al estudiante en todo ello proceso educativo por ello es necesario que ésta habilidad sea practicada y apoyada durante todo el proceso educativo.

La expresión oral es la habilidad comunicativa que conviene desarrollar desde perspectivas pragmáticas y educativas. El carácter coloquial de esta expresión ha hecho que se la haya sentido como una destreza de dominio generalizado en los ámbitos de la vida cotidiana y por lo que no le han dedicado conciencia o atención educativa (Martínez, J. 2002. Contextos educativos, p.57).

U. Socialización

Para recibir el aprendizaje es necesario que el estudiante pueda compartir con sus compañeros diferentes experiencias, ideas y creatividad, por ello el hecho de socializar para ellos es tan importante. “La socialización se produce en el campo, de la educación y se imparte por parte de las generaciones mayores a los niños, Y es el equilibrio del sistema social” (Durkeheim E. 1981, p.56)

V. Reglas del juego

Cuando se realizan actividades de juegos, es necesario establecer las reglas para mantener un orden en la competencia y sobre todo tener claros los aspectos que se van a tomar en cuenta para ganar el juego.

Las reglas del juego aportan a una gran cantidad de conocimientos sobre nuestro mundo social, es decir, sobre las personas y nuestras interacciones con ellas, sobre lo que otros esperan de nosotros, sobre los distintos roles sociales, sobre nuestra sociedad y su funcionamiento, y esto gracias a las normas o reglamentos optados en un juego que hacen respetar criterios que pueden unir con la vida cotidiana (Turiel, Enesco , 1989. Pág. 21).

W. Dinámica de grupo

Son actividades que se realizan con el fin de hacer activa una actividad de grupo, participativa y vivencial. “Dinámica de grupo, hace referencia a fuerza, a la relación de fuerzas que actúan en grupo, un juego de fuerzas interpersonales, emocionalmente condicionado. Puede darse entre las y los miembros de un grupo como entre distintos grupos”. (López y Arto. 1997, p.34).

X. Formación de Párrafos

Un fragmento de un escrito denota dominio sobre la escritura cuando se hace de forma ordenad y los pensamientos bien estructurados con coherencia lógica. Es un grupo de palabras en un texto escrito que expresa una idea o un argumento. Está compuesto por un conjunto de oraciones que tiene cierta unidad temática o que, sin tenerla, se anuncian juntas. Es un componente del texto que en su aspecto externo comienza con una mayúscula y termina en punto y aparte.” Comprende varias oraciones relacionadas por el mismo subtema; una de ellas expresa la idea principal.” (Matinés. C. 1987. p.65).

CAPÍTULO III

PRESENTACIÓN DE RESULTADOS

3.1. Título

El juego como recurso didáctico para lectoescritura de primer grado

3.2. Descripción de PME

El presente proyecto abordó como estrategia principal el juego, el cual aparte de cumplir su función de motivación en la estudiantes ha sido elemental en cada uno de los pasos de aprendizaje de lectoescritura en primer grado. Para la adquisición de conocimiento se ha utilizado una actividad lúdica intencionada para aprovechar esa energía que caracteriza a los niñas de la edad de 7 años y les han ayudado a fortalecer sus habilidades de comprensión, de construcción de oraciones, de expresión, participación las cuales son necesarias en la lectoescritura. El juego en su desarrollo cumplió la función de crear habilidades y destrezas en la realización de los mismos, facilitando el aprendizaje de la lectoescritura a través de cantos, bailes, competencias, cuentos, los cuales brindaron beneficio 25 de 28 estudiantes lograron un aprendizaje de lectoescritura lo cual representa un 89% de efectividad. 3 estudiantes no alcanzaron los resultados que se esperaban debido a inasistencia, falta de apoyo de los padres de familia y problemas de aprendizaje. Estas actividades han sido beneficiosas para las estudiantes quienes han aprendido a leer y escribir de forma divertida.

3.3. Concepto de PME

El juego un recurso didáctico

3.4. Objetivos

3.4.1. Dar a conocer en forma descriptiva los resultados obtenidos en el proyecto

3.4.2. Informar del % de los resultados obtenidos

3.4.3. Comparar y evaluar los resultados obtenidos

3.5. Justificación

El proyecto de Mejoramiento Educativo realizado en primer grado sección A de la Escuela Oficial Urbana de Niñas Antonia de Marure utilizando como recurso de

aprendizaje en lectoescritura el juego, ha representado beneficio pedagógico en el aprendizaje de las estudiantes.

Evidenciando un avance notorio en lectoescritura, las estudiantes encontraron gusto por leer, se expresan naturalmente, participaron activamente, su expresión oral ha mejorado y el ambiente en el aula fue agradable, logrando que las actividades realizadas evidenciaran un aprendizaje significativo.

El juego intencionado, planificado y aprovechado que se evidenció en el presente proyecto de mejoramiento educativo ha logrado que se aprenda con alegría y diversión realizando actividades dentro y fuera del aula dejando atrás las clases aburridas y las planas que estresan a las estudiantes.

3.6. Distancia entre el diseño proyectado y el emergente

3.6.1. Estrategia de culminación entre el diseño proyectado y el emergente

Nombre del proyecto: El juego como recurso didáctico para lectoescritura de primer grado realizado en la Escuela Oficial Urbana de niñas Antonia de Marure ubicado frente a plazuela el calvario zona 1 Quetzaltenango.

En el marco de la emergencia nacional por covid-19.

3.6.2. Objetivos

- a. Garantizar la culminación del proyecto de mejoramiento educativo mediante herramientas tecnológicas.
- b. Facilitar la realización de actividades de aprendizaje utilizando tecnología accesible a las alumnas.

3.6.3. Ruta

A. Gestión

- a. Se realizó un listado de padres de familia con números de teléfono
- b. Comunicación directa con padres de familia para la verificación de uso de watsaap e internet y se les pidió su autorización para llevar a cabo las actividades del proyecto utilizando el teléfono celular, watsaap.

Imagen No.1 Solicitud y aprobación de padres para uso de watsaap



Fuente: García, Lilian

3.6.4. Justificación

Las actividades aquí plasmadas forman parte del Proyecto de Mejoramiento Educativo realizado utilizando herramientas tecnológicas por emergencia Nacional COVID 19, el cual se puso en marcha con aprobación de padres de Familia. El medio de comunicación establecido fue el teléfono celular, las actividades: grabación de video, watsaap para verificar actividades realizadas por las estudiantes, dando cumplimiento al plan establecido.

A. Diseño

Diseño

Estrategias	Fecha	Actividades	Responsable
Actividad 4 cuentos pictográficos	8-5-2020	Se repartirán las hojas de los cuentos a las estudiantes y se subirán en drive el video de la clase y se realizará el monitoreo del trabajo por medio de video llamadas.	Maestra de primero grado sección A

Estrategia	Fecha	Actividades	Responsable
Actividad No 5 Lectura Comprensiva	15-2020	Se entregaran las hojas de lectura a las estudiantes Se les dará el link de los videos grabados Para que ellas lo vean y puedan trabajar, el trabajo monitoreado por video llamadas	Maestra de primer grado.

Fuente: elaboración propia

B. Ejecución

Ejecución

Actividad	Duración	Recursos	Responsable
Verificación de listados de padres y utilización herramientas tecnológicas	1 día	materiales Teléfono Internet Humanos Padres de familia Estudiantes	Maestra de grado Padres de familia
Grabación de videos	1 día	Teléfono Internet Humanos docente	Maestra de grado
Distribución de material hojas de trabajo actividad 4 Cuentos pictográficos y hojas de trabajo en actividad de loterías	1 día	materiales Teléfono Internet hojas crayones humanos docente estudiantes	Maestra de grado
Presentación de videos	1 día	materiales Nube virtual Google drive Internet Humanos docente	Maestra de grado
Monitoreo y evaluación	5 días	materiales Teléfono celular internet	Maestra de grado

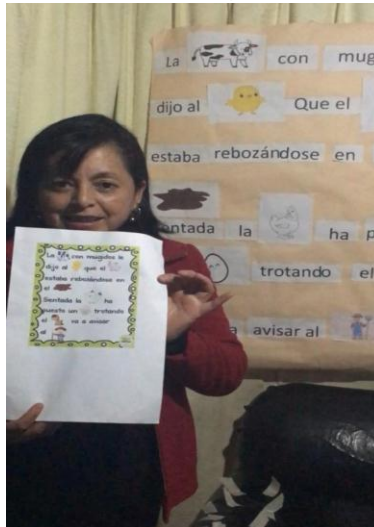
Fuente: elaboración propia

Imagen No. 2 Clase digital



Fuente: Citalan Brayan
 Link de los videos de la clase
 Actividad No 4
https://drive.google.com/file/d/1VBEG1mm2MEDDRzQoRD31MtJcmB_mzuo/view?usp=sharing

Imagen No. 3 Clase digital



Fuente: Citalan Brayan
 Link de los videos de la clase
 Actividad No 5
 Link de actividad
https://drive.google.com/file/d/1z6L_GFf2X9B8TYIR2TMx6Ht3HtirREdG/view?usp=sharing

Para esta actividad se preparó material previamente y se le repartió a las estudiantes las hojas de las actividades aprovechando la actividad de entrega de alimentación escolar, y se les explico a los padres como debían abrir el link de las clases y que sus hijas debían ver el video.

Después de ver el video las estudiantes debían realizar las actividades y que la docente estaría realizando video llamadas para monitorear las actividades por lo que estuvieron de acuerdo.

Varios padres enviaron videos como evidencia de la lectura de las niñas

Monitoreo y Evaluación

Se realizó por medio de video llamadas y videos.

Imagen No. 4
Monitoreo



Fuente Pérez, Mishell

Imagen No. 5
Monitoreo



Fuente Ajcá Ximena

Hubo colaboración por parte de padres de familia quienes responsablemente Enviaron videos para evidenciar las tareas de sus hijas, y respondieron a las Video llamadas realizadas, fue aceptable por parte de los padres de familia la estrategia de comunicación establecida, que se sigue el mismo procedimiento de enseñanza aprendizaje en las demás áreas de aprendizaje. Se logró evidenciar el avance en lectoescritura de las estudiantes utilizando Cuentos pictográficos.

La lectura comprensiva de pequeños textos fue de agrado a las estudiantes Introduciéndoles el gusto por leer.

3.7. Plan de actividades

3.7.1. Fases del proyecto:

A. Inicio

Entre las actividades realizadas para dar inicio al proyecto están:

Planificación, carta de permisos autoridades educativas: supervisión educativa, carta a Dirección del establecimiento, elaboración de encuestas a personal docente, planificación de actividades de ejecución, planificación de monitoreo, planificación de evaluación, planificación de divulgación, cierre del proyecto.


Carta de autorización


Licenciado
Pedro Gerónimo Sarat Chaj
Supervisor Educativo sector 090103
Quetzaltenango


Reciba un cordial saludo deseándole éxitos en sus labores cotidianas.

Por este medio Yo LILIAN ARACELY GARCIA AGUILAR, Docente del Primer Grado sección A de E.O.U.N. Antonia de Marure Quetzaltenango ante usted Solicito: Su AUTORIZACION para poder llevar a cabo El proyecto de Mejoramiento educativo denominado "EL JUEGO COMO RECURSO DIDACTICO PARA EL APRENDIZAJE DE LECTOESCRITURA" el cual forma parte del proceso de Graduación De la carrera de Licenciatura en Educación Primaria Intercultural con énfasis en Educación Bilingüe del Programa Académico de Desarrollo Profesional Docente PADEP. El cual pretende mejorar la formación de los estudiantes de Primer grado.

Agradeciendo su atención y benevolencia a la presente. Me es grato suscribirme de
Usted Atentamente.


Lilian Aracely García Aguilar
Docente Primer grado
E.O.U.N. Antonia de Marure
DPI 2375917310901


Lic. Pedro Gerónimo Sarat Chaj
Supervisor Educativo Sector 090103



Carta de autorización

Quetzaltenango, 15 de enero de 2020



LICDA
Lesly Magdalena Mayorga Flores
Directora E.O.U.N. ANTONIA DE MARURE
PRESENTE.

Reciba un cordial saludo deseándole éxitos en sus labores cotidianas.

Por este medio Yo LILIAN ARACELY GARCIA AGUILAR, Docente del Primer Grado sección A de E.O.U.N. Antonia de Marure ante usted Solicito: Su AUTORIZACION para poder llevar a cabo El proyecto de Mejoramiento educativo denominado "EL JUEGO COMO RECURSO DIDACTICO PARA EL APRENDIZAJE DE LECTOESCRITURA el cual forma parte del proceso de Graduación De la carrera de Licenciatura en Educación Primaria Intercultural con énfasis en Educación Bilingüe del Programa Académico de Desarrollo Profesional Docente PADEP. El cual pretende mejorar la formación de los estudiantes de Primer grado.

Agradeciendo su atención y benevolencia a la presente. Me es grato suscribirme de Usted Atentamente.

Lilian Aracely García Aguilar
Lilian Aracely García Aguilar
Docente Primero A
DPI 2375917310901

AUTORIZADO 
LICDA LESLY MAGDALENA MAYORGA FLORES
DIRECTORA EOUN ANTONIA DE MARURE 

B. Planificación de Proyecto de mejoramiento Educativo

El juego como recurso didáctico para lectoescritura de primer grado

Planificación

No	DURACION	ACTIVIDAD	TAREA Y SUB TAREA	RESPONSABLE	RECURSOS
1	2 semanas	Elaboración de material didáctico	Bienvenida y exposición	Docente estudiante	humanos
2	1 mes	Planificación de actividades	Realización de actividades	Docente estudiante	humanos
3	5 meses	Ejecución de actividades Implementación de las estrategias de abordaje en el proyecto educativo	Implementar actividades Repartir el material, Revisión del material a utilizarse	Docente estudiante	Humanos materiales: hojas, cartones, crayones Grabadora Humanos Docente estudiantes

4	5 meses	Monitoreo Supervisión de la aplicación de las estrategias	Supervisión de la aplicación de las estrategias	Docente estudiante	Humanos materiales
5	7 días	Evaluación Presentación de una técnica	Revisión de resultados	Docente estudiante	Humanos materiales
6	1 día	Cierre del proyecto Plan de divulgación	Dar a conocer el proyecto ejecutado	Docente estudiante	Humanos materiales

Fuente: propia

C. Ejecución

a. Actividad No.1

Nombre de la actividad: Cantemos y Bailemos con las letras realizado en las fechas del 22 al 28 de enero. El propósito de la actividad es que las estudiantes puedan aprender el nombre y el sonido de las vocales y letras.

El canto y baile son las estrategias de abordaje.

En el aula de primer grado en la pared se encuentran pegadas las vocales y las letras del alfabeto cada letra tiene una imagen las cuales son visibles para las estudiantes.

Inicio

Se inicia con algunas preguntas a las estudiantes

¿en la vocal a ,que imagen identificas? Araña y así las demás vocales

¿Sabes el sonido de algunas letras? Repaso de fonología de las letras

Desarrollo

Se pide a las niñas formar un círculo con las mesas del aula, se les presenta las vocales una por una y las repiten varias veces.

-Se da las letras de una canción de las vocales en la cual únicamente tiene que encerrar en un círculo las vocales que encuentren.

En el centro del aula se coloca una mesa con la grabadora y se le pide a las niñas mucha atención para aprender la letra de la canción .Las

vocales (Soler Gabilondo) A continuación se les pide escuchar el canto de las vocales.

Repetir varias veces el canto para aprenderlas utilizando las palmas.

Final

Se forman equipos de 5 niñas y se les entrega una vocal a cada una, y al escuchar la canción deben levantar la vocal que les corresponda.

La segunda actividad es que deben pasar desfilando con las letras bailando y cantando al ritmo de la canción y sus otras compañeras les aplauden y deben desfilan al ritmo de la canción. Todas las niñas participan en la actividad.

Sub tareas

Realizan las vocales en plastilina

Realizan las vocales con lana

Escriben las vocales en su cuaderno según la creatividad de cada uno o ,ae,ou, ea, ia eo y pasan a leer las vocales que asociaron.

Asocian las vocales

Las canciones de aprendizaje de las vocales y abecedario que se utilizaron son las siguientes.

La Marcha de las letras de Cri-cri Que dejen toditos los libros abiertos. Ha sido la orden que dio el general. Que todos los niños estén muy atentos. Las cinco vocales van a desfilan. Primero verás, que pasa la "A" con sus dos patitas muy abiertas al marchar. Ahí viene la "E" alzando los pies el palo de en medio es más chico como vez. Aquí está la "I", la sigue la "O" una es flaca y otra gorda porque ya comió y luego hasta atrás, llevo la "U" como la cuerda con que siempre saltas tú..Autor. Gabilondo Soler)

Ronda de las vocales

Salió la a A salió la A, No sé a dónde va// A comprarle un regalo a mi mamá, a comprarle un regalo a su mamá, Salió la E, salió la E

No se a donde fue// Fui con mi tía marta a tomar té, Fue con su tía Marta a tomar té. Salió la I salió la I, sus invitados, que hoy está de buen humor.

Y así ríe Y yo no la sentí // Fui a comprar un puntito para ti. Fue a comprar un puntito para mí, salió la O salió la O

Y casi no volvió// Fue a comer tamales y engordó, salió la U, salió la U Y qué me dices tú//Salió en su bicicleta y llegó al Perú AEIOU, AEIOU, AEIOU,AEIOU. Autor Canticuento 2000

La risa de las vocales

El palacio, el palacio, del rey número non, se engalana, se engalana
Con una linda reunión. Las vocales, las vocales. Son invitadas de honor.
Y el rey cuenta chistes blancos. Y uno que otro de color. Pa que vean la
A jajajajajaj. Y así ríe la E jejejejejeje. Y así ríe la I jijijijijijij. Y así ríe la O jojojojojo. Pero no ríe la U. Porque no ríe la U. Porque el gato sabe más que tú

Baile con las letras del abecedario

Utilizando las siguientes canciones las cuales pasan al frente bailando y cantando

Las vocales y el abecedario. Las vocales y el abecedario. Para aprender a leer. A, E, I, O, U para aprender a leer// Aprendo las vocales con Jesús.
a,b,c,d, e f,g,h,i, j, k,l,m,n,ñ,o

P,q,r,s,t, u,v,w,x,y,z. Aprendo mis lecciones con Jesús

Se repite 2 veces Autor Orantes Francisco.

Imagen No. 6

Niñas cantando y bailando



Fuente: García, Lilian

Imagen No. 7
Niñas cantando y bailando



Fuente: García, Lilian

b. Actividad No. 2

Equipos del Alfabeto

Realizado del 12 al 20 de febrero

Nombre de la actividad: Competencia del abecedario

El propósito de la estrategia es que las estudiantes reconozcan, el sonido de las letras, crear conciencia fonológica en las estudiantes, que identifiquen las letras del abecedario, y el orden que tienen en el alfabeto

Estrategia de abordaje: El rompecabezas

Inicio.

Se inicia haciendo las siguientes preguntas a las niñas

-¿Conoces el sonido de las siguientes letras mientras le señalamos el abecedario?

¿Puedes decirme con que letra empieza tu nombre?

¿Puedes decirme con que letra empieza la palabra mamá?

Se escribe un listado de palabras y se le pregunta con que letra empieza esa palabra

Desarrollo:

La actividad es desarrollada en el patio de la escuela y se dan las reglas de juego; se forman equipos con siete integrantes, los equipos serán

formados según afinidad. A cada equipo se le entrega un abecedario grande y lo tendrán que armar siguiendo las siguientes instrucciones.

- Formaran 4 equipos, cada equipo formado por 7 integrantes
- participaran 2 grupos, el ganador del primer grupo se enfrenta con el ganador del segundo grupo
- Los rompecabezas estarán en las esquinas del patio
- Los equipos se colocaran en las esquinas opuestas
- Los integrantes de los equipos saldrán de uno en uno para poder ir armar el rompecabezas pero en la trayectoria donde está pintado deben ir caminando, el espacio de lana deben pasarlo gateando y finalmente llegar donde está el rompecabezas.

Dictado de letras del alfabeto para su reconocimiento

Realizar con plastilina las letras que se les indica

Repasar el sonido El siguiente miembro del equipo podrá salir hasta cuando el primero llegue a la esquina realiza la misma actividad y ayuda a su compañero a formar el rompecabezas del abecedario y así se repetirá hasta que pasen todos los miembros del equipo y armen el abecedario. Es una competencia de 2 grupos. Gana el equipo que arme primero el abecedario de una manera correcta, el ganador de la primera ronda se enfrenta con el ganador del segundo grupo y al final todos cantan la canción del abecedario.

Final: después de haberse llevado a cabo las competencias del alfabeto en el aula, en hojas del cuaderno escribirán el alfabeto en su orden correspondiente, ésta actividad la realizaron con el mismo equipo de trabajo.

Sub Tareas realizadas que se despliegan de la estrategia abordada

Abecedario pintándolo de cada una de las letras que forman el alfabeto

Escribir en su cuaderno el abecedario

Identificar la letra inicial de su nombre

Hoja de trabajo con su nombre

En forma oral pasar al frente a decir el sonido de cada letra

Segunda actividad abecedario con papel periódico

Inicio:

Se repasa el canto del abecedario al ingresar al aula varias veces,

Luego los niños deben formar equipos de 7 integrantes diferentes los que formaron en la otra actividad.

Desarrollo:

Se les proporciona papel periódico y hojas blancas a los diferentes equipos, se les da las instrucciones cortar diferentes letras y formar el abecedario y deben iniciar cuando se les indique, gana el equipo que termine primero. Al finalizar copian el abecedario en su cuaderno repiten sonido de letras

Realizan dictados de reconocimiento de letras, se les pregunta en forma oral el nombre y sonido de las letras del alfabeto

Pintan las letras del abecedario.

Realizan hojas de trabajo

Juego tradicional de manos

Inicio:

Se repasa el canto tradicional del abecedario con las estudiantes

a ,b ,c ,d ,e ,f ,g ,h ,i ,j ,k ,l ,m ,n ,ñ ,o ,p q ,r ,s ,t ,u ,v ,w ,x y ,z del abecedario son las letras

Desarrollo

Se le pide a las niñas pasar en el centro del aula en parejas y se les pide practicar el juego tradicional de manos y en la realización del mismo vayan repasando el abecedario sin confundirse

Al conocer el juego y la canción se les pide que haciéndolo más rápido entre más rápido más divertido será para ellas realizarlo.

Imagen No. 8
Estudiantes armando rompecabezas



Fuente: García, Lilian

Imagen No. 9
Equipo ganador celebrando



Fuente: García, Lilian

c. Actividad No.3

Nombre de la actividad: Invento de palabras realizado 2 al 10 de marzo
El propósito de la estrategia es que se identifique la formación de sílabas como unidad para llegar a la formación de palabras.

Inicio:

En el aula se inicia con el canto de las notas musicales do re mi fa sol,

Do re mi fa sol auxiliándonos de la grabadora, la canción se repasa varias veces

la sol si la sol sol fa mi re do

do mi sol nace el sol

la sol fa un sofá

fa mi re comeré

mi fa sol girasol

do si la águila

si la sol un frijo

do re mi fa sol

Sol fa mi re do

autor galinha infantil

Desarrollo

Se les indica a las alumnas que en el canto son las notas musicales que están formadas por una letra y una vocal y estas son sílabas y la unión de las sílabas forman palabras.

Después de la explicación de unir una consonante y una vocal para formar sílabas se forman parejas de estudiantes, y se les da dados de diferentes sílabas para jugar.

La sílaba que salga, el jugador debe decir una palabra que inicie con esa sílaba.

Se les explica que la unión de sílabas forma palabras y se ejemplifica en la pizarra

Para la siguiente actividad de tarjetas se les da las reglas del juego.

El juego es en parejas, formadas por afinidad

En mesa redonda las parejas y en el centro se les proporciona tarjetas con sílabas, y se les proporciona hojas y lápiz, seguidamente deben unir las sílabas y así formar palabras

Cuando formen una palabra la deben copiar en la hoja

Cada pareja deberá formar 10 palabras, gana la que termine antes.

Final

Leen en voz alta las palabras que escribieron en parejas

Copian en su cuaderno las palabras que formaron con tarjetas

Actividad 2 de la estrategia

En parejas las niñas pasan al frente y una de ellas dice una palabra y su compañera la separa en sílabas

Todas las niñas participan en forma oral

Al pasar todas las niñas se les pide que en su cuaderno escriban 5 palabras separadas en sílabas de las que escucharon de sus compañeras

Actividad 3 de la estrategia

Inicio

Se colocan en el pizarrón varias imágenes.

A cada equipo se le proporciona una caja con tarjetas de sílabas

Desarrollo

Se le pide a las estudiantes formar parejas y a cada pareja se les da un juego de tarjetas de asociación.

Las parejas deben de asociar la letra con la inicial de la figura las cuales deben de formar las palabras lo antes posible, gana la pareja que más palabras forme asociando la palabra con el dibujo.

Final

Dibuja las imágenes que lograron asociar correctamente, escribiéndoles el nombre a cada dibujo.

Lee las palabras que formaron

Se revisan las tarjetas en forma oral

Sub tareas se da un listado de palabras y se realizan competencias de que equipo es el primero en formarlas con las tarjetas, gana el equipo que termine primero.

Las tarjetas de asociación se van alternando en los diferentes equipos con la intención que todos puedan compartir los juegos y todas puedan participar.

La actividad de asociación se puede realizar en el aula y en el patio del establecimiento. Se puede trabajar en parejas y equipos. A la hora de verificar los avances, ellos mismos van a dar el resultado de su trabajo contando cuantas parejas lograron juntar, poniendo en práctica la autoevaluación en el aprendizaje.

También se realiza exposición de palabras (tendederos en el aula) y se practica la coevaluación.

Imagen No. 10
Formando palabras en parejas



Fuente: García ,Lilian

Imagen No. 11
Formando palabras en parejas



Fuente: García,Lilian

d. Actividad No. 4

Link de actividad.

https://drive.google.com/file/d/1VBEG1mm2MEDDRzQoRD31MtJcmB_mzuo/view?usp=sharing

Leamos los cuentos Pictográficos actividad realizada con plan emergente.

El propósito de la estrategia es que las estudiantes descubran las figuras del cuento y practique la habilidad de la lectura, y expresión oral.

Inicio

Se les facilita la entrega de cuentos pictográficos

Se les hace las preguntas

¿Te gustan los cuentos?

¿De tema crees que se tratan?

¿Puedes ver qué en el cuento no todas son letras, hay dibujos? Por eso se le llaman pictográficos

Los cuentos deben ser completados con la lectura de imágenes

Desarrollo

Las estudiantes identifican los dibujos del cuento

Dan lectura al cuento remplazando los dibujos por las palabras correctas

Final

Realiza las lecturas de los cuentos interpretando las imágenes

Escribe el listado de imágenes que incluía en la lectura

Lee con sus amigos, padres, hermanos.

Sub tareas

Identifica los personajes del cuento y describe a los personajes

Comparte con otra persona lo leído

Dibuja los personajes principales

Imagen No. 12
Realizando la actividad en casa



Fuente: Pérez Mishell

Imagen No. 13
Exponiendo la clase cuentos pictográficos



Fuente: Citalán, Brayan

e. Actividad No.5

Link de actividad

https://drive.google.com/file/d/1z6L_GFf2X9B8TYIR2TMx6Ht3HtirREdG/view?usp=sharing

Inicio

Lectura comprensiva actividad realizada con plan emergente

Estrategias de abordaje lectura sencillas el propósito es que el niño lea con placer, logre hacer un análisis de lo que lee, comprenda el mensaje de la lectura y pueda emitir una opinión de lo que lee.

Se les da una pequeña plática de la importancia de la lectura para aprender cosas nuevas.

Se realizan cuestionamientos de lecturas

¿Qué cuentos conoces?

¿De qué te gustaría leer?

¿Qué cosas te gustaría conocer?

Desarrollo

El material impreso de la actividad se le ha proporcionado con anterioridad a las estudiantes. Se inicia la actividad dándole a conocer el tema de actividad es lecturas comprensivas y se le da a conocer el concepto de lectura comprensiva.

Se le hacen las siguientes preguntas

¿De qué crees que se tratará la lectura?

¿Qué imágenes identificas en la lectura?

Se lee las pequeñas lecturas que tienen en hojas varias veces haciendo énfasis en las actividades que realizan los personajes.

Se identifican los personajes principales

Se les repite varias veces el texto para que puedan comprenderlo, una vez

Lo lee la maestra y una vez las niñas, de forma alternada para que al repetir

Fijen mejor lo leído.

Final

Se les lee preguntas relacionadas con la lectura anterior y se le da un espacio para que las respuestas.

Seguidamente se leen las preguntas y respuestas correctas para que cada uno verifique si tiene la respuesta correcta utilizando la autoevaluación.

Se revisa ortografía y escritura de palabras.

Sub tareas: reconocimiento de personajes de la historia

Dibujo del personaje principal.

Descripción de las imágenes en forma oral

Se comenta la lectura

El estudiante da a conocer como le pareció la actividad

Imagen No. 14
Grabando la clase



Fuente: Citalán, Brayan

Imagen No. 15
Seguimiento de actividades



Fuente: García, Lilian

D. Monitoreo

Se realizaron los monitoreos planificados para conocer el desarrollo del proyecto de mejoramiento educativo titulado El juego como recurso didáctico en lectoescritura para primer grado y conocer el impacto de las actividades seleccionadas y realizadas en el aula de primer grado sección A de la Escuela Oficial Urbana de niñas Antonia de Marure.

El monitoreo fue realizado a la par de la realización de actividades, para dar cumplimiento con el plan establecido para cada actividad.

Técnica utilizada es la observación.

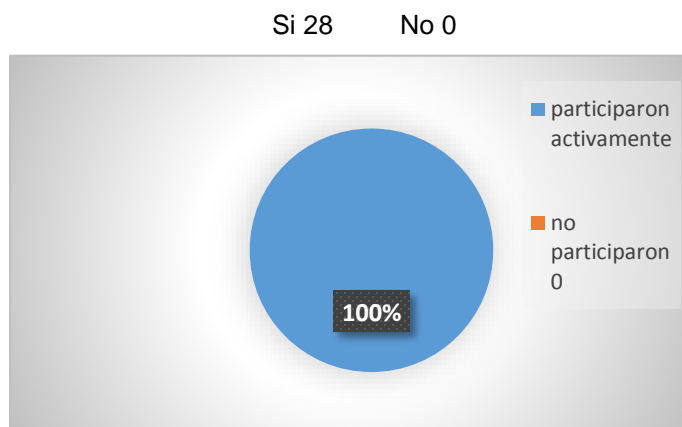
Instrumento: lista de cotejo

Cantidad de estudiantes 28

Resultados de monitoreo

Gráfica No. 11

Indicador: participa activamente en los juegos



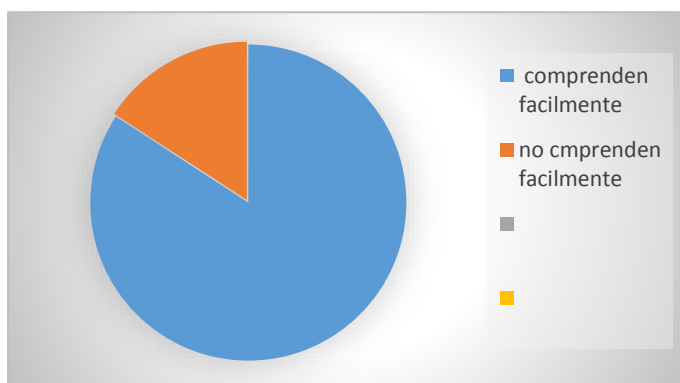
Fuente: elaboración propia

Análisis: Se evidencia que los juegos son actividades que les gustan a todas las niñas, se integran en ellos de forma natural, al momento de realizar actividades demuestran alegría en lo que realizan.

Previo a la realización de los juegos deben tenerse bien establecidas las normas de los juegos a realizar.

Gráfica No. 12
Comprende fácilmente las instrucciones

Si 22 No 6



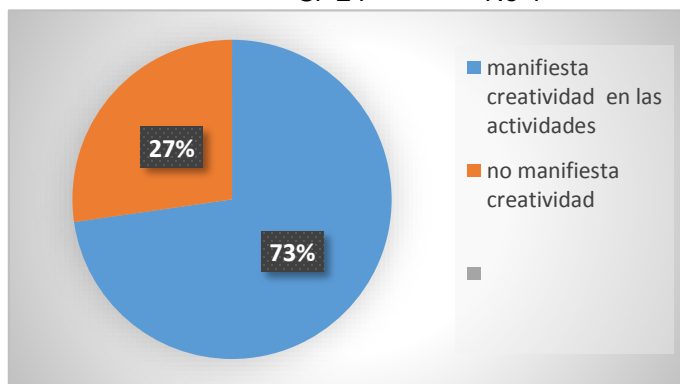
Fuente: elaboración propia

Análisis

Se establece que hay un número considerable de estudiantes que comprende las instrucciones. Éstos deben ser claras y precisas.

Gráfica No. 13
Manifiesta creatividad en las actividades

Si 24 No 4



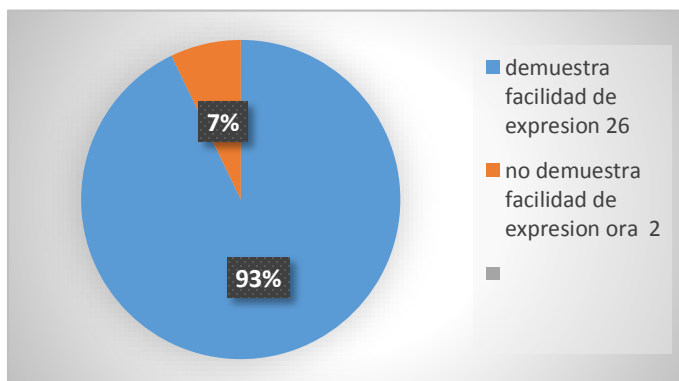
Fuente: elaboración propia

Análisis

El mayor porcentaje de estudiantes demostró que en las actividades se pudo poner de manifiesto la creatividad en los trabajos realizados.

Gráfica No. 14
Demuestra facilidad de Expresión Oral

Si 26 No 2



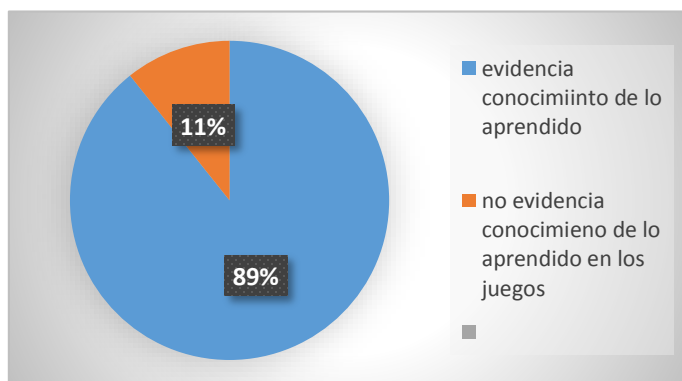
Fuente: elaboración propia

Análisis

En las actividades realizadas fluye la expresión oral entre las estudiantes.

Gráfica No. 15
Evidencia conocimiento de lo aprendido en los juegos

Si 25 No 3

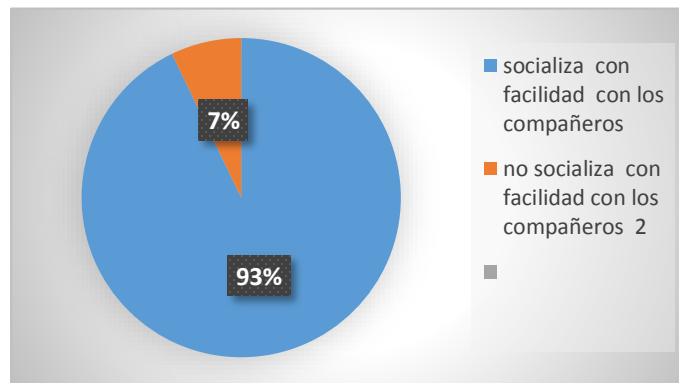


Fuente: elaboración propia

Análisis

Despues de realizar las actividades se evidencia aprendizaje en la mayoría de estudiantes.

Gráfica No. 16
 Socializa con facilidad con los compañeros de clase
 Si 26 No 2

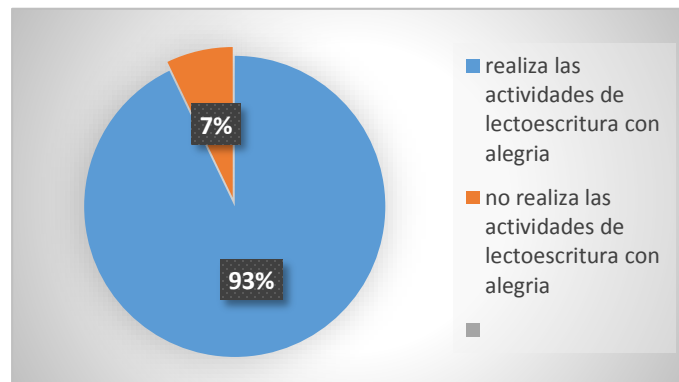


Fuente: elaboración propia

Análisis

En las actividades realizadas se evidencia mayor socialización entre las estudiantes

Gráfica No. 17
 Realiza las actividades de lectoescritura con alegría
 Si 26 No 2

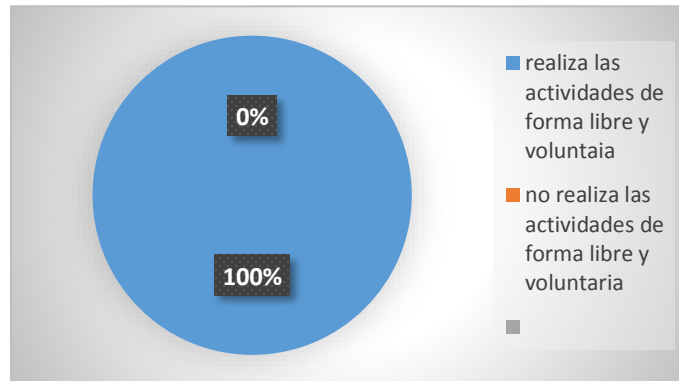


Fuente: elaboración propia

Análisis

En las de lectura y escritura las estudiantes manifestaron alegría

Gráfica No. 18
Realiza las actividades de forma libre y voluntaria
Si 28 No 0



Fuente: elaboración propia

Análisis

Las actividades realizadas comprobaron que hubo motivación para realizar las actividades de forma voluntaria.

E. Evaluación

Al recopilar los datos podemos ver notorio que el aprendizaje implementando juegos fueron de beneficio para las estudiantes porque alcanzaron un mejor aprendizaje de lectoescritura. Después de evaluar los logros alcanzados 25 de las 28 estudiantes alcanzaron los resultados esperados y 3 estudiantes necesitan reforzamiento.

Efectos

Aprendizaje significativo

Participación de estudiantes

Motivación en el aprendizaje

Impactos:

Cambio en el aprendizaje

Aprendiendo de una forma dinámica y divertida

Asistencia de estudiantes

Participación activa de las estudiantes

Aprendizaje colaborativo.

gusto por la lectura

Motivación para leer y escribir

Mejora en el proceso educativo

F. Cierre del proyecto Plan de Divulgación

- a. Parte Informativa
- b. Nombre del proyecto: El juego como recurso didáctico para lectoescritura en primer grado
- c. Escuela Oficial Urbana de Niñas Antonia de Marure
- d. Dirección: Frente a Plazuela el Calvario zona 1
- e. Primer grado Sección A
- f. Docente Responsable: Lilian Aracely García Aguilar

G. Justificación

La importancia de la divulgación del proyecto es de dar a conocer las Estrategias implementadas en primer grado sección A utilizando un medio de Comunicación masiva, que sirva de motivación a la comunidad educativa

H. Objetivos

a. General

Informar a la comunidad educativa de la E O U N Antonia de Marure del Municipio de del Proyecto de Mejoramiento educativo realizado en primer grado sección A titulado El juego como recurso didáctico en lectoescritura de primer grado.

b. Específicos

- i. Elaborar un boletín de información dirigido a la comunidad educativa
- ii. Definir un medio de comunicación accesible a la comunidad educativa que facilite la difusión del proyecto de Mejoramiento educativo.

I. Ejecución

Cronograma de plan de divulgación

ACTIVIDAD	FECHA	RESPONSABLE
Elaboración de plan de divulgación	15-5-2020	Maestra de Primero A
Selección y creación de canales de comunicación	18-5-2020	Maestra de Primero A
Difusión Oficial del proyecto de Mejoramiento educativo	26-5-2020	Maestra de Primero A

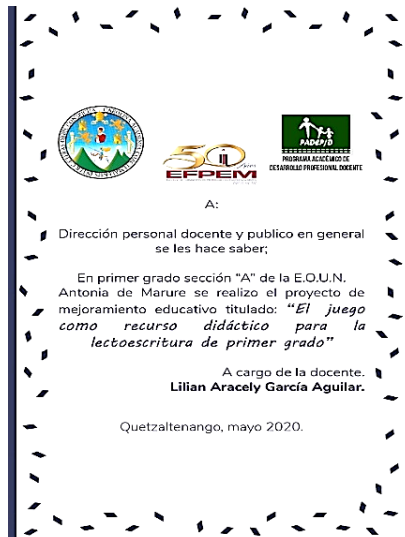
Fuente: elaboración propia

Póster académico, Boletín de información, Autoridades educativas: Dirección del establecimiento, Supervisión educativa,

Recursos:

Teléfono celular, Tablet, Computador

Imagen No. 16
Constancia de realización del proyecto



Fuente: elaboración propia

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

4.1. Análisis y discusión de resultados

Como resultado de la implementación del plan de Mejoramiento educativo en primer grado sección A de la Escuela Oficial Urbana de niñas Antonia de Marure se evidenciaron resultados positivos con la aplicación del Proyecto de mejoramiento Educativo titulado El juego como recurso didáctico para lectoescritura en primer grado, mejorando el aprendizaje de las estudiantes en lectoescritura.

El poder realizar un análisis de los indicadores educativos a nivel de municipio el indicador de lectura, no ha sido satisfactorio en primer grado y es un problema a nivel nacional. La lectoescritura es base para todo estudiante y que influye en todo su aprendizaje a lo largo de su vida, por ello es importante que su aprendizaje desde los primeros grados sea de una forma amena, que motive a los estudiantes a leer y escribir que son las bases de una buena comunicación; también es en primer grado donde se encuentran los índices de repitencia y deserción escolar.

Los cambios en la forma de transmitir los conocimientos forman parte del cambio que necesita la educación, sabemos que en educación se enfrenta a grandes problemas a diario, no es solo un aspecto sino que se deben tomar en cuenta, que muchas veces solo es el docente sin apoyo de padres de familia, mobiliario adecuado falta de recursos, falta de interés por los estudiantes, desnutrición, problemas de aprendizaje, por lo que se ha tomado en cuenta los aspectos pedagógicos en los que se puede hacer la diferencia en las que en el aula se pueda motivar a las estudiantes para contribuir a mejorar los índices de lectura.

El poder utilizar técnicas para realizar un análisis profundo de la institución donde se realizaría el proyecto fue de beneficio para el éxito del mismo. El enumerar los problemas del centro educativo es parte de una análisis para poder ser actores de un cambio de no ser indiferentes a la problemática del centro educativo y poder enumerarlos nos hace reflexionar que si queremos que haya calidad debemos ser

parte activa de las soluciones a esa problemática conociendo las causas y los efectos.

Las técnicas DAFO Y Minimax permitió poder una visión clara del problema porque permitió hacer un análisis por dentro y por fuera conociendo los aspectos de fortalezas, debilidades, amenazas y oportunidades conocer aspectos relevantes para seleccionar el problema a intervenir, brindó la posibilidad de conocer el nivel interno y externo de la institución.

Las vinculaciones estratégicas permiten relacionar las debilidades y oportunidades, cada vinculación nos da a conocer que podemos convertir las debilidades de una organización en fortalezas aprovechando todo lo que tenemos a nuestro favor, espacios y personas que van a ser actores directos en el proyecto. Todo esto ayudó a ver con mayor claridad y priorizar las necesidades del centro educativo y seleccionar un problema a intervenir, aplicando actividades que van dirigidos a dar solución a un problema existente.

Las líneas de acción van a trazar los pasos a seguir porque brindan una orientación de las diferentes acciones o actividades que se pueden ejecutar a un plazo establecido, ayudan a construir ideas para dar respuesta a un problema, lo esencial es que por medio de las líneas de acción se identifique cuáles son las más viables, que se adapten a nuestro presupuesto y que sean factibles de realizar en el establecimiento, que se pueda contar con personas o instituciones que en determinado caso nos puedan apoyar a llevar a cabo el proyecto. Después de tener nuestras líneas de acción se debe tomar en cuenta como ponerle de título al proyecto el cual debe tener enmarcado la respuesta al problema y debe estar bien definido porque es la carta de presentación para que las personas puedan al leerlo se propone interesarse en leerlo, tiene que ser corto y debe tener claras las variables claras de lo que se pretende, también la descripción del proyecto ayudará a tener una visión clara de donde se va a realizar el proyecto, con quienes se va a elaborar y que es lo que se pretende con el proyecto seleccionado.

La elaboración de los objetivos es el primer paso que se da para dar a conocer la razones del proyecto se dividen en generales y específicos, estos objetivos son un pilar en el trabajo y permiten dar una idea clara que es lo que se pretende lograr, en

la ejecución del proyecto que se va a realizar, en base a los objetivos se podrá medir el éxito o no del proyecto.

La justificación que se realiza del proyecto brinda información importante de los motivos esenciales para la realización del mismo y ya con todas las bases anteriores se puede elaborar un concepto del proyecto y planificar.

A lo largo del proyecto se puede ver la importancia de tener una planificación de actividades las cuales son diseñadas de acuerdo a las necesidades existentes, las cuales deben ser elaboradas con anticipación adecuándose al espacio, contexto de las estudiantes, con metas claras., definiendo lo que se pretende alcanzar, teniendo también establecido el tiempo en que se van ejecutar las actividades tratando de cumplir con lo que se propone en el menor tiempo posible, tratando de aprovechar recursos existentes.

En el presente proyecto se aprovechó que hay espacios para realizar actividades dentro y fuera del aula, que se cuenta con apoyo de la dirección y supervisión educativa para ponerlo en práctica con las estudiantes, también se tomó en cuenta que se utilizaran materiales que no tuvieran costo utilizando material de desecho accesible a las estudiantes , tomando en cuenta la energía que caracteriza a la niñez en la participación de juegos en parejas y equipos, cantos y bailes en los cuales todos participaron unos de una forma más extrovertida que otros pero se logró que todos pudieran realizar las diferentes actividades planificadas y que aparte de encontrar alegría al realizarlo tengan conocimientos prácticos, poniendo de manifiesto

Creatividad e imaginación en las diferentes actividades intencionadas que se realizaron las cuales fueron de provecho para el aprendizaje de las estudiantes quienes iban aprendiendo sin darse cuenta.

El cronograma a cumplir es una herramienta necesaria, lo cual es base para el éxito del proyecto llevando a cabo las actividades sabiendo que debe ser exacto y preciso y nos permite un panorama del tiempo que tenemos y que actividades son factibles en ese margen.

El monitoreo y la evaluación las cuales nos van a dar la pauta del éxito del proyecto y nos brindan información importante para después poder implementar acciones,

optimizar recursos, saber que actividades fueron las más exitosas, hacer comparaciones, tener datos exactos los cuales estarán abiertos a un análisis, saber cuáles fueron los alcances y los impactos que se obtuvieron. En la realización del proyecto el monitoreo y la evaluación se iban realizando en cada actividad para tener un resultado efectivo de cada actividad, ayudó a optimizar recursos y según la experiencia adquirida realizar un análisis de las actividades realizadas.

Después de haber elaborado el proyecto y conociendo los alcances que tuvo es necesario asegurar su permanencia a través del plan de sostenibilidad el cual va a determinar acciones necesarias que garanticen que este proyecto no muera sino por el contrario cada año se siga implementando y se siga fortaleciendo. También es importante que al finalizar se contemple el presupuesto del proyecto el cual permitirá que se conozca la inversión total que este representa.

En las diferentes actividades se logró poner de manifiesto las inteligencias múltiples de las estudiantes teoría de Howard Gardner Psicólogo y experto en educación en la que nos da a conocer que todos los seres humanos poseemos una diversidad de capacidades conectadas entre sí, por lo que en cada actividad del proyecto se desarrollaron distintas actividades con el fin de potencializar dichas inteligencias en las estudiantes lingüística espacial, kinestésica, musical interpersonal que favorecieron el aprendizaje.

Se identificó motivación al realizar actividades dentro y fuera del aula y las actividades en parejas o por equipo fomentaron las habilidades sociales. Se determina que en la práctica educativa se debe implementar el juego, no el simple hecho de salir y correr sino todos aquellos juegos adaptados a la enseñanza que motiven al estudiante, que esté relacionado con la temática a impartir.

Los beneficios de implementación del juego son varios mejora la comunicación, el desarrollo cognitivo, fomenta el aprendizaje significativo y sus habilidades sociales, el papel del docente en este proceso es esencial pues es el que organiza y guía las actividades dando al inicio reglas de juego claras y precisas para mantener un orden y garantizar éxito en el desarrollo de las actividades e introduce el conocimiento en el momento preciso y garantiza el éxito de la actividad.

Se utilizó una metodología activa implementando la escuela nueva facilitando el aprendizaje de las estudiantes de lo fácil a lo difícil, dejando atrás las clases tradicionales de copiar y hacer planas, realizando un aprendizaje activo Y significativo para las estudiantes que se pretendía impactar a las estudiantes en las realizaciones de las diferentes actividades que protagonizaron en el aula.

El papel fundamental del docente es el de acompañar el aprendizaje siendo su papel de mediador entre las estudiantes y el ambiente. El cambio en el proceso de enseñanza es fundamental para poder llevar el aprendizaje de una mejor manera de hacerlo de una manera más fácil a las estudiantes tomando en cuenta que deben tomarse en cuenta las individualidades de cada una y lo esencial es que aprendan porque se estarán respetando las individualidades de las estudiantes y se reforzaran los conocimientos en aquellas estudiantes que así lo requieran.

La corriente constructivista aplicada en el aprendizaje es una nueva visión para la construcción del aprendizaje en esta teoría constructivista sus grandes exponentes y que han dado grandes aportes Juan Piaget, Lev Vitgosky, Jerome Bruner, Davis Ausubel han considerado como un modelo de enseñanza que busca que los estudiantes aprendan según con conceptos de su cultura.

Vitgosky en su teoría enmarca lo importante que es el contexto social y cultural donde se desarrolle el estudiante el cual va a ser utilizado de forma positiva en su sociedad. Por su parte Piaget en su teoría enmarca las estructuras cognitivas en las que todos tienen un conocimiento previo a cualquier tema, siempre va a tener conocimientos previos de los temas que son expuestos, estos conocimientos son de ayuda para las practicas pedagógicas que permiten que fijar los nuevos conocimientos. El constructivismo hace al estudiante el constructor de su propio conocimiento.

Es importante que el estudiante sea participe activo en el proceso de aprendizaje. El constructivismo es parte elemental del proyecto de mejoramiento educativo aplicado en primer grado que busca la participación activa de las estudiantes aplicando diferentes juegos intencionados que le benefician en su aprendizaje desarrollando su creatividad, aprendiendo a socializar con los demás ya que en las actividades realizadas se realizaron actividades en parejas, en equipos, algunas

individuales, todas con la intención de promover la participación activa de cada una de las estudiantes aprenden a seguir instrucciones y mejora su forma de relacionarse y el lenguaje expresar sus ideas ante los demás, organizando sus ideas y tomar decisiones en diferentes situaciones con sus compañeras, trabajo en equipo, respetando las formas de pensar de los demás, practicando el desarrollo sensorial y mental.

En las actividades realizadas en el proyecto de mejoramiento educativo se tomaron en cuenta las fases del aprendizaje significativo de esta manera se tomaron en cuenta los conocimientos previos, los conocimientos nuevos y la aplicación de los mismos en las actividades que estaba tratando. Todo esto ayudo en que los estudiantes pudieran expresarse y pudieran dar a conocer sus experiencias anteriores y se fortaleciera su expresión oral. También se hizo la vinculación sobre el conocimiento de alguna letra, vocal y si conocían el sonido de las letras.

Los conocimientos nuevos, se dieron cuando se les daba a conocer el alfabeto, haciendo un análisis del sonido, diferenciación de cada letra tanto en su forma como en su sonido. Y los nuevos conocimientos dieron partiendo de la base que se tiene, profundizando en los nuevos conocimientos generando un aprendizaje en ellos.

En la aplicación se tomaron en cuenta los conocimientos previos y los nuevos conocimientos en la cual fueron primero fue la formación correcta del alfabeto, luego la unión de sílabas y la formación de palabras.

Utilizando el aprendizaje significativo el estudiante se convierte en el actor principal del aprendizaje, deja de ser pasivo para convertirse en un actor activo identifica semejanzas, diferencias de las letras, estas actividades construyen su conocimiento. Las ventajas de la utilización de un aprendizaje significativo es que facilita a las estudiantes el adquirir los nuevos conocimientos de una forma fácil para ellas, y esto se debe a que al aparecer en su mente una estructura cognitiva le facilita el aprendizaje de los nuevos conocimientos.

La facilidad de aprendizaje también depende de las actividades que se están realizando que sean motivadoras para las estudiantes reaccionando a un aprendizaje deliberado en cada una de las actividades. El aprendizaje significativo ha demostrado ser un instrumento eficaz a la hora de aumentar de introducir el

nuevo conocimiento y genera cambios en la conducta, actitudes y favorece a la formación de valores.

Si se quiere que el estudiante sea participativo, se requiere que se planeen actividades que promuevan la actividad física y mental de igual manera, cambiar la forma de enseñar va a tener como respuesta diferentes formas de aprender, el aprendizaje significativo va a ser evidenciado en el rendimiento de las estudiantes de una forma gradual y progresiva y produce resultados positivos en los estudiantes. Los conocimientos previos tienen vital importancia en el constructivismo

Y los procesos son dinámicos, cada estudiante es autor de su aprendizaje y cuando aprende construye sus conocimientos mediante un proceso donde los docentes juegan un papel trascendental de guías de esa formación.

El juego es una actividad que a todo niño le gusta y no se niega a realizar participa con alegría estas actividades lúdicas contribuyen a su desarrollo social, físico, de memoria, de concentración. En las actividades realizadas en el proyecto de mejoramiento educativo se realizaron varias actividades una de ellas fue la de asociación de letras con dibujo, al realizar estos juegos las primeras veces les dificultó realizar la asociación de piezas del juego, pero al pasar un buen rato, no represento ya dificultad, muchas veces entre ellos adquirían sus propias técnicas para resolverlo de una manera práctica, eficaz y divertida.

Entre las estrategias de abordaje establecidas en el proyecto de mejoramiento educativo está la de armar rompecabezas esta actividad también fue realizada en equipos, la cual ayudó al aprendizaje de las letras del alfabeto, el cual contribuyó a que el aprendizaje se diera de forma amena y divertida, logrando el trabajo en equipo, desarrollo de la coordinación motriz, paciencia, ejercitación de la memoria retener las imágenes y la información, la capacidad de armar un rompecabezas impulsa el trabajo colaborativo las estudiantes cantaban la canción del alfabeto para seguir el orden de armar, representando para ellas una experiencia lúdica de expresión oral muy importante con actividades de competencia entre equipos, una actividad de beneficio colectivo, la cual fue apreciada por las estudiantes.

Los rompecabezas entre la importancia de la práctica de los mismos es de beneficio para el cerebro ya que se ejercitan ambos hemisferios cerebrales. Los colores y las

figuras son punto de partida para que sean llamativos a la atención de los niños y a que se graben las formas de las piezas, los colores, las formas y las repiten en su mente todo el tiempo en que lo están elaborando.

Entre las habilidades que se refuerzan en el armar rompecabezas están el de reforzar la autoestima, pues se dan cuenta que pueden lograr las cosas que se propongan, es una actividad que se puede trabajar en parejas o en equipos.

Otras de las estrategias utilizadas en el proyecto de mejoramiento educativo que es el canto ya que a través de canciones aprendieron a crear conciencia fonológica de las consonantes, esta es una actividad de beneficio para el aprendizaje de la lectoescritura y aparte de ser una de las actividades que les gusta a las niñas mucho representa de beneficio para desarrollar la memoria, la expresión corporal y al desarrollo de la coordinación motriz, a escuchar con atención, escucha activa, a aprender cantos de su interés.

También el canto ayuda a que las estudiantes puedan expresarse de una mejor manera, corrige la pronunciación correcta de las palabras, estimula el desarrollo del habla entre otros ayuda a reforzarla es una actividad que las niñas pequeñas que tienen problemas en la pronunciación de la r y esta actividad les ayuda.

La actividad del canto estimula cognitivamente y la repetición hace que ellos puedan aprender sin querer, esta actividad representa para las estudiantes mucha alegría, ya que con llevar el ritmo de las canciones ponían de manifiesto su psicomotricidad, la alegría de cantar es una de las actividades de más satisfacción para tener a las estudiantes contentas y entretenidas en el aprendizaje, también en la práctica del canto la memorización juega un papel fundamental. El baile es una de las actividades que todo niño le gusta por estar en movimiento constante y cuando se realiza en forma grupal se pone de manifiesto la alegría de los estudiantes en las actividades. Todas las actividades que representen juegos, actividades dinámicas en los estudiantes, que les llamen la atención va a representar un éxito si son orientadas al aprendizaje de una forma organizada, seleccionando bien los juegos y adaptarlos a los temas que necesitamos.

La actividad física, y mental, es importante en el proceso de enseñanza aprendizaje, ya que favorece el desarrollo de los niños en una forma integral y ayuda a que los

niños puedan realizar las actividades con armonía y puedan desarrollar su capacidad al máximo poniendo en juego su creatividad y dedicación.

El jugar es una de las actividades que logra el desarrollo integral de las estudiantes, le ayuda a crear y divertirse en cada actividad que desarrollen. Las actividades grupales les ayudan a socializar, a respetar las normas, los turnos y aprenden a respetar las opiniones de los demás.

El incluir los juegos nos permite desarrollar las habilidades de cada uno de los estudiantes, las actividades lúdicas permiten que se lleve a cabo un aprendizaje significativo ya que son las estudiantes quienes participan y realizan su conocimiento y el docente se convierte en un guía de su aprendizaje. El poder realizar actividades de juego permite comprobar el todas las ventajas de memoria, concentración, psicomotricidad nos da la teoría fundamentada, el avance de las estudiantes se vi evidenciada en el aprendizaje de lectura y escritura, también se evidenció la autonomía de los estudiantes.

La lectoescritura es un área de importancia en las estudiantes , y es una base para su vida estudiantil, es por ello necesario que su aprendizaje sea de una buena manera que les va ayudar a su desarrollo estudiantil, el constructivismo y la escuela nueva nos permite desarrollar una mejor manera el aprendizaje de las estudiantes, dejando atrás actividades de planas que hacen que las estudiantes vean que el aprendizaje de una forma amena, que sientan gusto por el aprendizaje y puedan desarrollar las actividades en el aula con gusto y no sientan el aprendizaje

Como una tarea tediosa que es lo que hace que muchas estudiantes se retiren de la escuela y no les guste asistir a la escuela. La teoría del constructivismo al ponerla en práctica podemos evidenciar las ventajas de aplicarla en las estudiantes, realizando diferentes actividades en las que ellos pudieron construir su aprendizaje, y realizar actividades en las que ellos pudieran poner de manifiesto su creatividad y la imaginación.

Cuando ponemos de manifiesto actividades en las que el estudiante puede estar en contacto con materiales accesibles para ellos, especialmente con materiales que podemos reciclar podemos ver la alegría que todos puedan contar con material

y poder realizar sus actividades sin representar esto un gasto adicional para sus padres.

Los juegos que se realizan fuera del aula necesitan que las reglas del juego sean realizadas de una forma clara y precisa para evitar desorden que fuera de aula las actividades que se realizan deben estar organizadas, diseñadas de una mejor manera, que el tiempo que se estipule para la realización de cada actividad se cumpla, la organización dentro y fuera del aula debe estar a cargo de los docentes y organizar pequeños grupos que pueden ser de ayuda en el orden principalmente cuando se desarrollan actividades fuera del aula.

La escucha activa de las estudiantes se pone en práctica en cada una de las actividades, el cual va ir mejorando conforme se va ir desarrollando las actividades. Hay habilidades que se van a ir fortaleciendo poco a poco conforme la práctica, lo importante es que las estudiantes vayan avanzando y fortaleciendo las habilidades al desarrollarlas, tales como el dibujo, la participación de canto, hay estudiantes que la realizan las actividades de una forma más desenvuelta, en otras actividades se les facilita, esto ayuda a que el docente pueda tomar en cuenta cuales son las inteligencias que manejan los estudiantes y de esa manera fortalecer el aprendizaje de los mismos.

Las actividades que se desarrollaron utilizando fichas para que las estudiantes pudieran formar palabras es una actividad entretenida en la cual pudieran poner en práctica su imaginación y creatividad en la formación de palabra.

En la formación de oraciones utilizando tarjetas, fueron actividades muy divertidas ya que de acuerdo a su imaginación crearon oraciones muy divertidas, oraciones hechas con la fantasía de todo niño, cada una de las actividades se pueden tomar como actividades exitosas dentro del aula.

Las actividades realizadas con cuentos pictográficos estimulan a las estudiantes a hacer uso del reconocimiento de imágenes y poder completar las lecturas lo que hizo que las lecturas se realizaran de una forma agradable.

Los cuentos pictográficos desarrollan las habilidades de la imaginación y cuando ven las imágenes hace que le llame la atención a la lectura, es una de las actividades de las que más le ha llamado la atención a las estudiantes.

Los textos de lectura comprensiva hacen que el estudiante pueda introducirse en la lectura de una forma amena y comprendiendo lo que está leyendo identificando las ideas principales, los personajes y las acciones que se están desarrollando en los textos.

Es fundamental que la lectura comprensiva sea implementada desde los inicios de la lectura para que se vaya reconociendo de forma progresiva la comprensión de las lecturas. La lectura comprensiva es útil para las estudiantes en todo su proceso estudiantil, ya que les permite recordar las actividades que sucedieron en los relatos, asociar los acontecimientos, hacer comparaciones, tener una precisión lógica de los acontecimientos que sucedan en la lectura, agilidad mental y guardar en la memoria los datos y acontecimientos que ha leído. La lectura comprensiva es una herramienta la cual garantiza el éxito de la eficiencia estudiantil y le ayuda a ayudar a lo largo de la vida estudiantil.

En todo sistema educativo se le da la importancia de poder realizar una lectura correcta, de ahí la importancia de estimularla al principio de adquirirla desde los primeros grados de estudio en las estudiantes. En todos los grados y ciclos de aprendizaje se utilizan documentos de lectura y es por eso la importancia de comprender lo que se lee. Comprender lleva a niveles cognitivos favorables, el poder comprender lo que se lee va a permitir el poder una crítica, un juicio de un tema.

Muchas veces en el sistema educativo en los primeros grados solo se precisa a la decodificación de las grafías, los estudiantes solo decodifican pero no comprenden lo que tienen plasmado en un escrito, para poder llegar a ese nivel de comprensión es necesario llevarles materiales que sean de acuerdo a su nivel de razonamiento, atractivo para que puedan realizarlo de la mejor manera.

La lectura comprensiva es más que solo un reconocimiento de las letras, porque permite dar reconocimiento a lo que se lee y poder interpretar los textos, lo que se pretende decir en el texto, es necesario que en los primeros años se le puedan brindar a las estudiantes herramientas con las que pueda llegar a una lectura comprensiva, que ofrezca las oportunidades de lograr un nivel de comprensión ya que las exigencias actuales de las estudiantes lo ameritan.

La habilidad de poder interpretar una lectura asegura el entendimiento de la misma y permite que la información, la lectura se debe dar de una forma gradual dependiendo el grado o nivel del estudiante se deben proponer ejercicios de lectura centradas en el grado y capacidad de las estudiantes y al mismo tiempo que realicen actividades que den evidencia que lo que están leyendo ha sido comprendido de una forma eficiente, las cuales tampoco deben de exceder su contenido.

Para poder adquirir una buena información y una buena comunicación es de vital importancia tener una buena lectura, para poder comunicarnos con los demás y poder expresar las ideas y pensamientos, sentimientos, es necesario tener una buena comunicación. La buena lectoescritura va ayudar que el rendimiento escolar de los estudiantes mejore, las habilidades de lectura si las ha aprendido de una buena forma van a garantizar el éxito de su tarea estudiantil. Las técnicas, procedimientos que los docentes puedan utilizar en los estudiantes en los primeros años de vida escolar van a ser trascendentales en la vida de los estudiantes porque les van ayudar a adquirir habilidades que les serán útiles en la vida.

La lectoescritura es el saber leer y escribir de una forma que la comunicación sea simple y eficaz, desde los inicios de la vida escolar los niños empiezan a interactuar con los demás y es el lenguaje el que le brinda esa posibilidad de poder expresarse y dar a conocer sus ideas y posteriormente se introduce a la lectura y escritura las cuales no se pueden dar por separado sino que están íntimamente ligados.

Las técnicas de enseñanza en las escuelas deben de estar ligadas a dar a los estudiantes nuevos técnicos de aprendizaje no dejando a un lado el aprestamiento que también no se debe dejar de dar en todos los años de primaria. El enseñar a leer contribuye a desarrollar las habilidades de intelecto, emociones y fomentar la participación desde los primeros años escolares y ayudan a que el estudiante pueda organizar sus ideas de una buena manera y pueda ampliar el vocabulario en su expresión. Agiliza los procesos mentales en su aprendizaje

La lectura si es bien aprendida por los estudiantes va a representar una herramienta que le va abrir puertas de conocimiento en su vida, es por ellos que el nivel de aprendizaje de la misma debe darse de la mejor manera posible debe tenerse un adecuado aprendizaje, va a mejorar el lenguaje del estudiante y por ende se va

poder expresar de una mejor manera en su entorno social y le va ayudar en su vida natural.

El desarrollo de la lectura y la escritura permite que se pueda mejorar la calidad en la educación, que el recurso humano que se está formando pueda aprender de una mejor manera y que lleve un conocimiento que le ayudará para toda su vida, la lectura y escritura ha sido una de las debilidades de las que ha sufrido la educación a nivel local y departamental y sus consecuencias llegan hasta la universidad donde muchos estudiantes no pueden acceder a un estudio superior, también muchos estudiantes se retiran de la escuela sin leer y escribir correctamente y esto les va a cerrar muchas puertas para poder desarrollarse en algún campo.

El poder poner en práctica la teoría del constructivismo y sus pasos ha sido un desafío que se ha logrado y ha enriquecido el aprendizaje en primer grado Romero (2015) dice: "un adecuado proceso inicial de lectura ayudara a disminuir la inseguridad, frustración y deserción escolar" Empezando a leer y escribir 2015. Pag66. Realizar un cambio en la forma de enseñar las lectura y la escritura es un reto para el docente pero también es una urgencia a nivel local y nacional, es de tomar muy en cuenta todos los aspectos que pueden favorecer el proceso y que se deben realizar para facilitar el desarrollo cognitivo de los estudiantes, y si este proceso no tuviera éxito es porque hay problemas de aprendizaje que deben ser atendidos.

La participación de las estudiantes y su vigor y energía al realizar las actividades de juegos, de bailes y canto evidencia que el proceso de enseñanza aprendizaje no puede ser un proceso estático, es necesario que se desarrollen las habilidades Mentales y físicas. Aplicando metodologías motivadoras dinámicas y de participación activa durante el proceso basada en la teoría constructivista que cumpla con lo contemplado en el Currículum Nacional Base el cual ha sido diseñado para que el estudiante sea protagonista de su aprendizaje.

Otro aspecto que se puso en práctica tomando en cuenta la responsabilidad de cuidar el medio ambiente y en contribución a cuidar el medio ambiente es la creación de material didáctico utilizando material de desecho, para que las estudiantes vayan tomando conciencia ambiental y aprendan a reciclar. El material de lectura que se

le proporcione a los estudiantes debe ser motivador para ellos, los niños por lo regular les encanta que les cuenten cuentos, pero también se deben seleccionar cuentos cortos que sean fáciles de lectura y que tengan una motivación de imágenes y colores para poder introducir a los estudiantes al mágico mundo de la lectura. Un aspecto importante es hacer que cuando ya puedan leer no se les de lecturas largas y tediosas sin figuras ya que esto desmotiva a los pequeños, de por si los niños son curiosos y es esa curiosidad la que se debe de aprovechar llevándoles cajas mágicas, cuenta cuentos, historias cortas, apoyar estas actividades con material diseñado especialmente para lograr este objetivo para que puedan contribuir al gusto por leer.

Una de las ventajas de la escuela nueva es que en el proceso de lectura se puede ir de lo fácil a lo difícil, entendiendo que siempre se encontraran estudiantes que realizaran actividades más rápidas que otros, unos que muestran más interés por realizar las actividades que otros, lo importante es que ellos vayan descubriendo las habilidades que poseen y se vayan desarrollando poco a poco entendiendo el ritmo de aprendizaje de cada estudiante.

El proporcionarles material atractivo a los intereses de las estudiantes garantiza la participación de los estudiantes y no habrá necesidad de forzarlos para leer y se podrá adquirir el hábito de lectura en forma voluntaria.

4.2. Conclusiones

- 4.2.1. El presente proyecto de Mejoramiento educativo tuvo a bien comprobar que se ha podido evidenciar un aprendizaje significativo en lectoescritura de las estudiantes de primer grado sección A de la Escuela Oficial Urbana de Niñas Antonia de Marure municipio y departamento de Quetzaltenango.
- 4.2.2. Para dicho Proyecto fue necesario hacer un diagnóstico de la situación, un análisis organizacional, un análisis estratégico. Análisis situacional utilizando diferentes técnicas, para conocer mejor de forma interna y externa la institución.
- 4.2.3. Concluyendo en que la implementación del juego en el aprendizaje convierte las actividades amenas, motivadoras y facilitan el aprendizaje de lectoescritura en primer grado.
- 4.2.4. Promover el aprendizaje significativo en las estudiantes es de beneficio ya que cada estudiante es el actor de su propio aprendizaje y va avanzando y descubriendo sus habilidades y destrezas.
- 4.2.5. Se pueden realizar varias actividades lúdicas con las estudiantes utilizando los materiales del contexto y también con materiales reciclados, los cuales aparte de ser actividades de aprendizaje divertidas les creará conciencia ecológica por cuidar el medio ambiente.

4.3. Plan de sostenibilidad

4.3.1. Parte informativa

- A. Nombre del plan de sostenibilidad: El juego como recurso didáctico para Lectoescritura de primer grado “
- B. Escuela Oficial Urbana de Niñas Antonia de Marure
- C. Primer grado sección A
- D. Docente: Lilian García

4.3.2. Justificación:

Es necesario que se cumplan con acciones que velen por conservar y mejorar el medio en que vivimos. Para tener cambios necesarios y también prácticos de desarrollo sostenible en educación es prioridad la participación de todos los miembros de la comunidad educativa, adquirir acciones que favorezcan al cuidado del medio ambiente. Deben tener conocimiento, aprender teoría pero también es importante el aprendizaje de actitudes que nos beneficien como comunidad.

4.3.3. Objetivos

- A. Determinar acciones que garanticen la continuidad de proyecto de mejoramiento educativo.
- B. Proponer utilización de material de reciclaje en el material utilizado en el establecimiento.
- C. Sensibilizar a la comunidad educativa sobre el concepto de sostenibilidad y los beneficios.

4.3.4. Estrategias de abordaje para la sostenibilidad del proyecto de

Mejoramiento Educativo se tomaron en cuenta la sostenibilidad ambiental, sostenibilidad tecnológica, sostenibilidad social y cultural, sostenibilidad financiera con el fin de poder dar a conocer el proyecto de mejoramiento Educativo y mantener la factibilidad y se puedan optimizar los recursos ya existentes a nivel local.

Escuela	E:O:U:N Antonia de Marure					Grado 1ºA”
Profesor	Lilian Aracely García Aguilar					
Meta: a partir del ciclo escolar 2021						
Oportunidades: Implementación del plan de mejoramiento Educativo El juego como recurso didáctico para lectoescritura de primer grado						
Estrategia de sostenibilidad	Objetivos	Descripción	Periodo de Ejecución	Insumos colaboraciones	Responsable	
Sostenibilidad Financiera	Mantener la viabilidad financiera del PME optimizando recursos existentes	Gestiones necesarias en instituciones locales, municipales	Ciclo escolar 2020 en adelante	Periódico Hojas cartulina	Maestro estudiante PADEP Supervisor Educativo Directora	
Sostenibilidad Ambiental	Mejorar los índices escolares sin afectar el medio ambiente	Utilizar recursos en forma racional y materiales reciclables,	Ciclo escolar 2020 en adelante	material de reciclaje patio	Maestro estudiante PADEP Supervisor Educativo Directora	
Sostenibilidad Tecnológica	Aplicar en el PME tecnología adecuada de fácil aplicación para los beneficiarios	Mantener un archivo del PME electrónico en la escuela	Ciclo escolar 2020 en adelante	Grabadora Computadora Amplificador Memoria proyectores	Maestro estudiante PADEP Supervisor Educativo Directora	
Sostenibilidad Social y Cultural	Formación de los diferentes actores del PME, para impartir una educación integral	Orientar a participantes voluntarios	Ciclo escolar 2020 en adelante	docentes supervisor capacitadores	Maestro estudiante PADEP Supervisor Educativo Directora	

4.3.5. Recursos

Son todos aquellos medios que nos van a ayudar a facilitar el proyecto de mejoramiento educativo, pueden ser materiales, humanos, institucionales los cuales nos van a proporcionar un beneficio.

Tipo de recurso	Cantidad Tiempo	Precio unitario	Precio total	financiamiento
Materiales Marcadores Tarjetas, Papel bond Marcadores Lápiz Lapiceros Material reciclado Platos desechables Tapas Grabadora	5 meses	Q.100.00	Q.100.00	Propio
Humanos Docente Estudiantes Padres de Familia Dirección Supervisión Educativa	5meses			
Institucionales Edificio Luz Auspiciado por (MINEDUC)	5 meses	Q.30.00	Q30.00	Propio
TOTAL		Q.130.00	Q.130.00	

REFERENCIAS

- Aelman Falcon, J. M. (2007) *“Compendio de Psicología”* Editorial: SanMarcoEIRL.
- Atkisson A. (1998) *Indicadores de Sostenibilidad y cultura del desarrollo*. Balerno España.
- Ball, S.J. (1989): *“Observación participante”* en Husen, T. y Postlethwaite, T.N. (Dir.) (1989-1993) *Enciclopedia Internacional de la Educación*. Madrid: Vicens-Vives/MEC
- Balestrini.A.A. (2006) *Cómo se elabora el proyecto de educación*. V. España
- Barnett, J.A. (2008): *La teoría de las inteligencias múltiples en la enseñanza aprendizaje de inglés como lengua extranjera*. [Tesis doctoral] Universidad Complutense de Madrid.
- Brown, A. y Campione, J. (2004): *“Inteligencia académica y capacidad de aprendizaje”* en Sternberg, R. y Detterman, D. (eds.) Carrasco, M. (2004). *Educación jugando*. México: Editorial Alfaomega.
- Carretero, M (1,999). *Constructivismo y Educación* .Edit, Alque. México
- Cohen y Franco (1998) *Manual de Investigación*. Argentina.
- Cortazar, J. (1994). *Algunos aspectos del cuento*. Madrid. España: Editorial
- Celada Gonzales, J. (1990) *“Actividad Psíquica y Cerebro”* Editorial: Lima Perú.
- Cotrina Bianchi, E. (1986) *“Gramática Estructural”* Editorial: CORFER S.A
- Crandall, J. (2000): *“El aprendizaje cooperativo de idiomas y los factores afectivos”* en Arnold, J. (ed.)
- Dewey, J. (1945) *“Experiencia y Educación”* Editorial: LOZADA S.A. 3° edición.
- De Andrés, V. (2000): *“La autoestima en el aula o la metamorfosis de las mariposas”* en Arnold, J. (ed.)
- Diccionario (1984) *“Las ciencias de la Educación “2º edición* El Salvador. Picardo Joao

- Dörnyei, Z. y Malderez, A. (2000): *“El papel de la dinámica de grupos en el aprendizaje y la enseñanza de lenguas extranjeras”* en Arnold, J. (ed.)
- Lee.J.Kajesky Lary P.Ritzman (1998) *Conceptos de administración estratégica* España 7ª. Edición.
- Martín Vivaldi, G. (1980) Español (antología), *Libro de texto gratuito Licenciatura en Educación preescolar y primaria. 2º y 3º. 1er curso.* México: SEP.
- Martínez, G. (2014). *Comprensión lectora: el uso de la lengua como procedimiento.* Venezuela: Editorial Laboratorio Educativo.
- Martínez,Rodrigo(2005) *Metodología e instrumentos de la investigación,* España
- Melero, N. (2012). *¿Por qué y para qué analizar la realidad?* España: Editorial de la Universidad de Sevilla.
- Reinoso Juan. (2014). *Pictografía* .Madrid. España: Editorial SELEC.
- RUII, A.D. (1992) *Competencia textual. Análisis de textos descriptivos de alumnos de 6º año de primaria.* Tesis de Maestra. México: ENAH.
- Richards, J. y Lockhart, Ch. (2002): *Estrategias de reflexión sobre la enseñanza de idiomas.* Madrid: Cambridge University Press.
- Rodríguez, M. (2004): *“Las estrategias afectivas y sociales en el aprendizaje de L2”* en Gómez, J. y Sánchez, J. (eds.)
- Sabaj, Omar (1999) *Descripción de las formas Naturales de justificación de los objetivos.* Edit. Pivoli México
- Sastría, M. (1997). *Caminos a la lectura.* México: Editorial PIALI.
- Soler,Gavilondo (cri cri)(1992) *La marcha de las letras.* United Artist
- Tamayo, M. (2005). *Metodología formal de la investigación científica.* México: Editorial LIMUSA
- Thompson Strickand 1985 Edit. Mcgraw *Conceptos y teorías de Dirección y Administración* .edit.Stringsens .
- Turiel Enesco, (1989) *Revista el Buzón de Pecioli* Año XII numero 81 abril- junio Edit.Terra 2013 P.4
- Veliz, Fernando (2006) *Objetivos Estratégicos y líneas de acción.* Edit. McGraw
- Zanden, James (1,986).Manual de Psicología Social. Barcelona Edit. Pard. España

E-grafía

Bustos, A. (2003). *¿Qué es Pictograma? Blog de Lengua*. Recuperado de:
<http://blog.lengua-e.com/2010/que-es-un-pictograma/>

Carvajal, C. (2015). *Elaboración y aplicación de una guía sobre canciones infantiles de abecedario* <https://www.pinterest.com.mx> 2000

Canticuento (2000) *Gobi Muisca 200-2007 Santa* <https://www.pinterest.com>

Carriazo, M., et. Al (2010). "Estilos de aprender en el siglo XXI". Revista de Estilos de Aprendizaje, 15(06). Disponible en http://www.uned.es/revistaestilosdeaprendizaje/numero_2/artigos/lsr_2_o_2008.pdf

Hernández, A.; et. Al (2010). *Metodología de la Investigación*. Recuperado de: https://www.esup.edu.pe/descargas/dep_investigacion/Metodologia%20de%20la%20investigaci%C3%B3n%205ta%20Edici%C3%B3n.pdf Martos, A. (2014).

Orantes, Francisco, *Canticuento* <https://www.guiainfantil.com>

Poemas y cuentos con pictogramas como recurso para la lectura, escritura y otras habilidades comunicativas. Recuperado de <http://www.um.es/glosasdidacticas/numeros/GD17/05.pdf>