



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

Universidad de San Carlos de Guatemala
Escuela de Formación de Profesores de Enseñanza Media

**Aplicación de Manual de Estrategias Lúdicas en la enseñanza de
la L2 del CEF**

**Proyecto de Mejoramiento Educativo realizado en la Escuela
Oficial Rural Mixta, Cantón Calanté, Uspantán, del Departamento
Quiché**

Tomás Tzunux Méndez
Carné No.201226777

Asesor (a)
Lic. Byron Iván Delgado Vargas

Guatemala, noviembre 2020



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

Universidad de San Carlos de Guatemala
Escuela de Formación de Profesores de Enseñanza Media

**Aplicación de Manual de Estrategias Lúdicas en la enseñanza de la L2 del
CEF**

**Proyecto de Mejoramiento Educativo realizado en la Escuela Oficial Rural
Mixta, Cantón Calanté, Uspantán del Departamento Quiché**

**Informe de Proyecto de Mejoramiento Educativo presentado al Consejo
Directivo de la Escuela de Formación de Profesores de Enseñanza Media**

Tomás Tzunux Méndez
Carné No.201226777

Previo a conferírsele el grado académico de:
Licenciado en Educación Primara con Énfasis a Educación Bilingüe

Guatemala, noviembre 2020

AUTORIDADES GENERALES

Ing. Murphy Olympo Paiz Recinos	Rector Magnífico de la USAC
Arquitecto Carlos Valladares Cerezo	Secretario General de la USAC
MSc. Danilo López Pérez	Director de la EFPEM
Lic. Alvaro Marcelo Lara Miranda	Secretaria Académica de la EFPEM

CONSEJO DIRECTIVO

M.Sc. Danilo López Pérez	Director de la EFPEM
Lic. Alvaro Marcelo Lara Miranda	Secretaria Académica de la EFPEM
MSc. Haydeé Lucrecia Crispín López	Representante de Profesores
M.A. José Enrique Cortez Sic	Representante de profesores
Licda. Tania Elizabeth Zepeda Escobar	Representante de Profesionales graduados
PEM. Maynor Ernesto Elías Ordoñez	Representante de Estudiantes
MEPU. Luis Rolando Ordóñez Corado	Representante de Estudiantes

TRIBUNAL EXAMINADOR

Lic. José Oscar Tipáz Velasquéz	Presidente
Lic. Celso Alejandro Xoná Tzub	Secretario
Lic. Carla Selene Fortuny Hernández	Vocal

DICTAMEN DE APROBACIÓN DEL INFORME FINAL



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

APROBACIÓN DEL INFORME FINAL

Guatemala, 27 de junio de 2020

Licenciado
Alvaro Marcelo Lara Miranda
Secretario Académico
EFPEM-USAC

Atentamente tengo a bien informarle lo siguiente:

En mi calidad de Asesor del trabajo de graduación denominado: **"Manual de Estrategias Lúdicas en la enseñanza de la L2 del CEF, ejecutado en la Escuela Oficial Rural Mixta Cantón Calanté, Municipio de San Miguel Uspantán, departamento de Quiché"**, correspondiente al estudiante: **Tomás Tzunux Méndez**, carné: **201226777**, CUI: **1894871861415**, 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. Byron Iván Delgado Vargas
Colegiado Activo No.20322
Asesor nombrado

Vo. Bo.

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



c.c. Archivo

DICTAMEN DE APROBACIÓN DE EJECUCIÓN



PROGRAMA ACADÉMICO DE
DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE



Dictamen de aprobación de Ejecución SA-2020 No. 01_3584

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: *Aplicación De Manual De Estrategias Lúdicas En La Enseñanza De La L2 Del Cef* Realizado por el (la) estudiante: *Tzunux Méndez Tomás* Con Registro académico No. *201226777* Con CUI: *1894871861415* 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

¡ID Y ENSEÑAD A TODOS!

Lic. Alvaro Marcelo Lara Miranda
Secretario Académico
EFPEM-USAC

89_81_201226777_01_3584

DICTAMEN DE APROBACIÓN DE IMPRESIÓN



PROGRAMA ACADÉMICO DE
DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE



Dictamen de aprobación de Impresión SA-2020 No. 01_3584

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: *Aplicación De Manual De Estrategias Lúdicas En La Enseñanza De La L2 Del Cef* Realizado por el (la) estudiante: *Tzunux Méndez Tomás* Con Registro académico No. 201226777 Con CUI: 1894871861415 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

¡D Y ENSEÑAD A TODOS!

Lic. Alvaro Marcelo Lara Miranda
Secretario Académico
EFPEM-USAC

89_81_201226777_01_3584

DEDICATORIA

- A Dios: Por haberme dado la vida para lograr mis objetivos, además de su infinita bondad y amor.
- A mi esposa: Por su amor y porque siempre han estado conmigo incondicionalmente.
- Mis hijas: Por ser mí fuera e inspiración.
- A mis padres: Por sus sabios consejos y apoyo moral que me ha brindado en cada momento y así ser un ejemplo para ellos (as).
- A los docentes: Quienes me guiaron con sus conocimientos y experiencias.
- A mis amigos: Por su amistad y cariño hacia mi persona.
- A mis compañeros: Quienes me acompañaron en este reto de aprendizaje
- Y a usted: Especialmente, por compartir mis logros.

AGRADECIMIENTO

- EFPEM-USAC: Por la oportunidad de estudiar y ser parte de tan distinguida entidad educativa que brinda la oportunidad de formarse profesionalmente y llevar el conocimiento a la práctica de la educación del país.
- PADEP: Por la oportunidad que brinda a todos los docentes de formarse profesionalmente, en mi caso formarme como un profesional y ser parte del cambio educativo del país.
- STEG: Por ser un sindicato luchador que vela por intereses educativos del país sobre todo mejora el nivel educativo de las escuelas del sector público.
- AL ASESOR: Por compartir sus conocimientos, sabiduría, por el apoyo brindado y por los consejos para llegar al objetivo propuesto.

RESUMEN

El Proyecto de Mejoramiento Educativo se realizó en la Escuela Oficial Rural Mixta Cantón Calanté, municipio de San Miguel Uspantán, del Departamento Quiché, la cual cuenta con un gobierno escolar muy bien organizado y Consejo Educativo que apoya los docentes en las actividades educativas.

En la escuela hay un índice de ineficiencia en cuanto a los indicadores de resultados de aprendizaje en el área de Comunicación y Lenguaje, en los primeros grados de primaria, lo que hace que no se logren los objetivos de cada competencia en los contenidos a enseñar, por tal motivo a través de las estrategias lúdicas plantea en el manual elaborado, permitió mejorar los indicadores educativos y por ende logrando la adquisición del aprendizaje significativo del niño y niña, de una manera amena, práctica y divertida.

Se decidió seleccionar como entorno educativo el primer ciclo porque es donde los alumnos no logran las competencias en Comunicación Lenguaje y otras áreas del CNB, por lo que se seleccionó como proyecto: Aplicación de Manual de Estrategias Lúdicas en la enseñanza de la L2 del CEF, y otras áreas del CNB, dividido en tres bloques: Juegos Al Aire Libre, Juegos Didácticos, Juegos de Atención Concentración, para apoyar al docente en su labor educativo e implementar una nueva estrategia de enseñanza.

Las actividades desarrolladas lograron que los estudiantes se motivaran y al final del semestre los indicadores educativos aumentaron en 95% la adquisición del aprendizaje significativo y lograr que las competencias planteadas se logran.

ABSTRACT

The Educational Improvement Project was carried out at the Cantón Calanté Rural Mixed Official School, municipality of San Miguel Uspantán, in the Quiché Department, which has a very well-organized school government and the Educational Council that supports teachers in educational activities.

In the school there is an inefficiency index regarding the indicators of learning results in the area of Communication and Language, in the first grades of primary school, which means that the objectives of each competence in the contents to be taught are not achieved, for this reason, through the playful strategies proposed in the manual developed, improve educational indicators and achieve the acquisition of meaningful learning for boys and girls, in a fun, practical and fun way.

The first cycle was selected as an educational environment because it is where the students do not achieve the competences in Communication, Language and other areas of the CNB, so the following was selected as a project: Application of the Manual of Playful strategies in learning L2 cycle I, and other areas of the CNB, divided into three blocks: Outdoor Games, Didactic Games, Concentration Attention Games, to support the teacher in his educational work and implement a new teaching strategy.

The activities carried out made the students motivate themselves and at the end of the semester the educational indicators increased by 95% the acquisition of significant learning and achieving the proposed competences were achieved.

YUT'UUL YOLOOJ (TRADUCCIÓN A USPANTEKO)

Ri nim laj chak xensaj li komoon tijojiib' Calanté, re tinmit Tz' unun Kaab', re Kiche', ajwiil xijl komon tijojiib' wi tra ek'l tichakuntaq, jinon ti toontaq xijl ajtijojiib' jinon ri ajqaaj pach ajchuuchaq tij'otaq yaq ajtij re chak. Xijl li tijojiib' wi' junpuq tra ek'l kita tijch'b'taq tijnimsaj ajretamaq li k'itch', xijl li nab'e taq junab' re tijojiib', ajwil nik'ali k'ita' tijchab'taq ajkab' tzij. Ajwil nik'ali xb'ansaj jun wuuj re ti itzantaq tra ek'l jinoon ri tijretamajtaq xijl itz' paach ajpechaq.

Ixchasaj tra ek'l nen witaq li nab'e tak junab' re tijojiib', ajwiil kita tikwintaq tich'awtaq ajkab' tzij, ajwiil nik'ali xb'ansaj jun wuuj ajb'ij: Ajkojol wuuj re tijnimsaj ajchomb'al rik'il itz' re tik'utsaj ajk'ab' tzij, man wuuj xansaj tij tiqri'b' xijl uxib' taq rilik' itz', li taaj, jinoon itz' re tijretamaj ajchomanaq, jinoon itz' re tjninmsaaj ajchomb'alaq, jinon ri 'ti'tob'sajtaq yaq ajtij laq k'omoon tijojib'.

Ri chak xb'ansaj ixt'oont rik'il tra ek'l, jinon ri ixcheb' taq ajk'ab' tzij kaxlantzij rik'il man wuuj ixb'ansaj, jinon ri ixt'o tra ek'l re tijch'ab'taq, tiyolowtaq, tich'awtaq, tiitz'ntaq rikil ajpachtaq, jinon li ixb'ansaj li nim lajchak xijl komoon tijojiib' K'alanche'.

INDICE

INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I	
PLAN DEL PROYECTO DE MEJORAMIENTO EDUCATIVO.....	4
1.1 Marco organizacional.....	4
1.2 Análisis Situacional.....	35
1.3 Análisis estratégico.....	45
1.4 Diseño del Proyecto.....	57
CAPÍTULO II	
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	95
2.1 Marco Organizacional.....	95
2.2. Análisis Situacional.....	101
2.3 Análisis Estratégico.....	107
2.4. Diseño del Proyecto.....	111
2.5 Fundamentación de actividades de la fase de ejecución y monitoreo.....	116
CAPÍTULO III	
PRESENTACIÓN DE RESULTADOS.....	123
3.1 Título del PME.....	123
3.2 Descripción del PME.....	123
3.3 Concepto del PME.....	124
3.4 Objetivos.....	125
3.5 Justificación.....	126
3.6 Distancia entre el Diseño del Proyecto y el Emergente.....	127
3.7 Plan de Actividades.....	129
CAPÍTULO IV.....	
DISCUSIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS.....	176
CONCLUSIONES.....	185
BIBLIOGRAFÍA E INFOGRAFÍA.....	193
ANEXOS.....	201
APÉNDICE.....	206

INDICE DE TABLAS

TABLA 1. Priorización de problema	36
TABLA 2 Análisis de problema prioritario.....	39
TABLA 3. Matriz FODA.....	46
TABLA 4 Técnica del MINI-MAX.....	47
TABLA 5. Técnica MINI-MAX.....	48
TABLA 6. Técnica MINI-MAX.....	49
TABLA 7. Técnica MINI-MAX.....	50
TABLA 8. Vinculación Estratégica	51
TABLA 9. Vinculación Estratégica	51
TABLA 10. Vinculación Estratégica	52
TABLA 11. Vinculación Estratégica	52
TABLA 12. Vinculación Estratégica	53
TABLA 13. Vinculación Estratégica	53
TABLA 14. Vinculación estratégica.....	53
TABLA 15. Vinculación Estratégica	53
TABLA 16. Plan de Actividades a desarrollar por fases	64
TABLA 17. Cronograma de Actividades.....	66
TABLA 18. Plan de Monitoreo.....	70
TABLA 19. Evaluación de Proyecto	71
TABLA 20. Instrumento de Monitoreo y Evaluación	75
TABLA 21. Instrumento de Monitoreo y Evaluación	76
TABLA 22. Instrumento de Monitoreo y Evaluación	77
TABLA 23. Instrumento de Monitoreo y Evaluación	78
TABLA 24. Instrumento de Monitoreo y Evaluación	79
TABLA 25. Instrumento de Monitoreo y Evaluación	80
TABLA 26. Instrumento de Monitoreo y Evaluación	81
TABLA 27. Instrumento de Monitoreo y Evaluación	82

TABLA 28. Instrumento de Monitoreo y Evaluación	83
TABLA 29. Instrumento de Monitoreo y Evaluación	84
TABLA 30. Instrumento de Monitoreo y Evaluación	85
TABLA 31. Instrumento de Monitoreo y Evaluación	86
TABLA 32. Instrumento de Monitoreo y Evaluación	87
TABLA 33. Instrumento de Monitoreo y Evaluación	88
TABLA 34. Instrumento de Monitoreo y Evaluación	89
TABLA 35. Presupuesto de Proyecto.....	94
TABLA 36. Plan de Actividades a desarrollar por fases	131
TABLA 37. Plan de divulgación.....	175
TABLA 38. Plan de Sostenibilidad.	192

INDICE DE IMÁGENES

IMÁGEN 1. Selección del proyecto a diseñar.....	56
IMÁGEN 2. Cierre del PME con padres y madres de familia	128
IMÁGEN 3. investigación de estrategias lúdicas.....	133
IMÁGEN 4. Fundamentación teórica de estrategias lúdicos	134
IMÁGEN 5. Diseño de estrategias lúdicas	135
IMÁGEN 6. Dividir en bloques las estrategias lúdicas.....	136
IMÁGEN 7. Firma de cronograma de fechas para la ejecución de las actividades.....	137
IMÁGEN 8. Manual de estrategias lúdicos elaborado	138
IMÁGEN 9. Herramientas a implementar	139
IMÁGEN 10. Agenda a desarrollar para socializar el PME.....	140
IMÁGEN 11. Socialización del PME con padres de familia	141
IMÁGEN 12. Juegos al aire libre: el barco se hunde.....	142
IMÁGEN 13. Juegos al aire libre: sol y hielo.....	143
IMÁGEN 14 Juegos al aire libre: el cangurito	144
IMÁGEN 15. Juegos Didácticos: las letras revueltas.....	145
IMÁGEN 16. Juegos Didácticos: el abecedario revuelto.....	146
IMÁGEN 17. Juegos Didácticos: la memoria.....	147
IMÁGEN 18. Juegos Didácticos: lanzamientos de aros	148
IMÁGEN 19. Juegos Didácticos: el dominó	149
IMÁGEN 20. Juegos Didácticos: la perinola	150
IMÁGEN 21. Reunión con Padres de familia: evaluación de PME.....	151
IMÁGEN 22. Evaluación del apoyo del director para la implementación PME	152
IMÁGEN 23. Evaluación de estrategias investigadas	153
IMÁGEN 24. Evaluación de fundamentación teórica.....	154
IMÁGEN 25. Evaluación de actividades diseñadas	155
IMÁGEN 26. Evaluación de manual dividido en bloque	156
IMÁGEN 27. Evaluación de procesos de las estrategias lúdicas	157
IMÁGEN 28. Evaluación de aspecto de la creación del manual de estrategias lúdicas	158

IMÁGEN 29. Evaluación de herramientas a implementar.....	159
IMÁGEN 30. Evaluación de compras y gestión de materiales	160
IMÁGEN 31. Evaluación de socialización con padres del PME	161
IMÁGEN 32. Evaluación de los juegos al aire libre.....	162
IMÁGEN 33. Evaluación de juegos Didácticos.....	163
IMÁGEN 34. Evaluación de los juegos de atención y conecentración.....	164
IMÁGEN 35. Evaluación de las estrategias implementadas.....	165
IMÁGEN 36. Evaluación de PME con padres de familia.....	166

INTRODUCCIÓN

La carrera de Licenciatura de Educación Primaria con Énfasis en Educación Bilingüe tiene como requisito para graduarse, el desarrollar un trabajo de graduación denominado Proyecto de Mejoramiento Educativo. Esta opción de graduación tiene mucho sentido, pues le permite al estudiante devolverle al entorno educativo que lo apoyó para graduarse, un granito de arena para mejorar la educación de este país. Para desarrollar el Proyecto de Mejoramiento Educativo se decidió realizarlo en la Escuela Oficial Rural Mixta Cantón Calanté del Municipio de San Miguel Uspantán, del Departamento Quiché.

La escuela es bilingüe, tiene nivel pre-primaria y todos los grados de primaria, cuenta con un gobierno escolar bien organizado y un Consejo Educativo que apoya a los docentes en todas las actividades escolares que se planifiquen.

Al revisar los indicadores de resultados de aprendizaje se encuentra que hay un porcentaje alto de ineficiencia en el área de Comunicación y Lenguaje y otras áreas, en los primeros grados de primaria, lo que tiene relación con los niveles muy bajos en las pruebas de lectura y los contenidos de las áreas curriculares lo que genera que no se logren las competencias en el primer ciclo, por lo que se analizan todos los aspectos a considera con este problema, se llega a la conclusión que la estrategia que utiliza el docente no genera un ambiente donde el alumno aprenda de una manera práctica y motivadora, donde pueda expresar sus habilidades físicas, intelectuales y emocionales de manera integral.

Dentro de las circunstancias del contexto se encuentra que la mayor parte de la población de las aldeas dentro de la cobertura del centro educativo, son indígenas, cuya lengua materna es el idioma K'iche' por lo que

a los niños y niñas se les dificulta aprender y entender un segundo idioma e interactuar con los docentes a la hora de expresar sus emociones, pero hay que agregar que los docentes son monolingües, lo que hace que la comunicación y el desarrollo de la enseñanza se dificulte.

Considerando los elementos anteriores se decidió seleccionar como entorno educativo las áreas curriculares del primer ciclo, es decir los grados 1º, 2º, y 3º.

Después de aplicar algunas técnicas de administración educativa se encuentra que si puede aprovechar las fortalezas de tener un gobierno escolar bien organizado y que el Consejo Educativo apoya a los docentes en las actividades educativas.

Al trabajar el DAFO completo se identifica como Línea de Acción Estratégica –LAE-, a seleccionar la construcción de capacidades para Orientar y estimular a los alumnos a desarrollar sus habilidades a través de estrategias lúdicas, que al final se fue construyendo dentro de esta LAE Conservación de una buena comunicación con los estudiantes y docente de la EORM, a través de actividades de estrategias lúdicas para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje, el desarrollo integral, físico, intelectual y emocional los alumnos y alumnas, por lo cual se realizó el proyecto denominado Aplicación de Manual de Estrategias Lúdicas para la enseñanza L2, ciclo I.

Las actividades desarrolladas lograron que los estudiantes se motivaran y al final del semestre los indicadores de resultados de aprendizaje aumentaran en un 95% en cuanto adquisición del aprendizaje significativo y la asistencia de los niños y niñas fue aumentando, de una manera amena, práctica y divertida.

Las acciones desarrolladas evidencian que a la hora de motivar y estimular a los alumnos genera desarrollo en la enseñanza aprendizaje, así como nos dice: Cortés (1999, p. 40).

La escuela es concebida como el espacio donde se construyen ambientes estructurales y globales para la transformación del sujeto, mediante los cuales se propicia el desarrollo del talento como la herramienta más elaborada del hombre para fabricar un conjunto de abstracciones sobre el mundo real y sobre sus propias idealidades, y al mismo tiempo, reconocer en las habilidades y destrezas diversas formas de racionalización que recrean y crean situaciones más propicias para el desarrollo humano de los sujetos comprometidos en un proceso de formación.

Asimismo, se puso en evidencia que lo que plantea Machargo, (1997) “el/la niño/a no avanza, cuando los distintos elementos que integran y determinan la situación educativa, especialmente los más significativos y relevante, actúan sin concordar y coordinar sus objetivos y expectativas respecto a la educación”

Esto denota que, al aplicar la teoría del constructivismo como un enfoque pedagógico de estratégicas, se pudo romper el paradigma de aislamiento de los niños en la escuela y se promovió participación activa de otros actores a diferentes niveles.

CAPÍTULO I

PLAN DEL PROYECTO DE MEJORAMIENTO EDUCATIVO

1.1 Marco organizacional

1.1.1 Diagnóstico de la institución seleccionada.

La Escuela Oficial Rural Mixta Cantón Calanté. Se fundó entre el año de 1,999, El primer edificio escolar fue construido, con techo de lámina y paredes de block. Fueron dos aulas, una biblioteca, una pila, una cocina y la dirección, fue un verdadero sacrificio que tuvieron que hacer los padres de familia en la construcción de esta, porque tuvieron que transportar el block y la lámina desde la cabecera municipal de San Miguel Uspantán, haciendo un recorrido de 10 Kilómetros; En el año 2001 se construyeron dos aulas más, una bodega para almacenar los alimentos, y una biblioteca para uso de los niños y niñas de la escuela.

Los Maestros que laboran en la Escuela Oficial Rural Mixta Cantón Calanté son: Primero A, Manuel Vasquez, Segundo A, Tomás Tzunux Méndez, Tercero A, Carlos Felipe Sajbin Mejía, Cuarto A, Omar Urízar, Quinto A, Julio Hernández Tiquirám, Sexto A, Mariela Reyes, es un escuela 100% Bilingüe, cuenta con 130 alumnos y todos dominan el idioma k'iche', por lo que para algunos docentes se les hace difícil la comunicación efectiva, debido a que tres de los seis docentes no dominan el idioma materno de los niños y niñas, otro aspecto que hay que resaltar es de que en esta escuela solo hay dos maestros que han estudiado en el Programa de Desarrollo Profesional Docente, lo que hace que los otros cuatro utilizan una metodología tradicional, lo que dificulta el aprendizaje significativo de los alumnos.

Para esta ocasión se ha seleccionado a la escuela, para tratar de apoyar a los docentes en la implementación de estrategias que faciliten la adquisición del aprendizaje de los alumnos y sobre todo que se cambie la actitud.

Información de la institución

Nombre del Establecimiento: Escuela Oficial Rural Mixta

Dirección: Cantón Calanté

Naturaleza de la institución: Bilingüe

Sector: Oficial Publico

Área: Rural

Plan: Diario

Modalidad: Bilingüe

Tipo: Mixtos

Categoría: Pura

Jornada: Matutina

Ciclo: Anual

Visión:

Formar ciudadanos con carácter, capaces de aprender por sí mismos, orgullosos de ser guatemaltecos, empeñados en alcanzar su desarrollo integral, con principios, valores y convicciones que fundamentan su conducta.

Misión:

Somos una institución evolutiva, organizada eficiente y eficaz, generadora de oportunidades de enseñanza y aprendizaje, orientada a resultados que aprovechan diligentemente las oportunidades que el siglo XXI le brinda y comprometida con una Guatemala mejor.

Estrategia de abordaje:

Capacitación con docentes: esta línea de acción aborda proceso de planificación, basados en el Curriculum Nacional Base CNB, técnicas de evaluación, estrategias de enseñanza, metodología entre otras.

A. Indicadores Educativos

Aplicación de la metodología con enfoque constructivista

Planificación basada al CNB

Aplicación la metodología activa con enfoque constructivista

Utilización de nuevas técnicas, prácticas y estrategias participativas

Aplicación de instrumentos y herramientas de evaluación

Programas que actualmente estén desarrollando:

Alimentación escolar, útiles escolares, Valija didáctica y Gratuidad de la Educación, todos estos apoyos es gracias al Ministerio de educación. Se tiene el programa de valores, se desarrolla en el área de formación ciudadana. Gracias a la cooperación de América Solidaria y Hábitat para la Humanidad Guatemala, se están llevando a cabo programas como: huertos escolares en donde se les enseña a los niños como elaborar huerto, se les enseña la parte teórica un 40% y la practica un 60% dicha actividad se realiza con el propósito de poner en práctica y elaborar su propio huerto en su casa.

Proyectos desarrollados, en desarrollo o por desarrollar:

Los proyectos desarrollados en el centro educativo han sido gracias a Proyecto Inversión para el Desarrollo Educativo del Altiplano IDEA y la cooperación de Save The Children en la que estuvo a la mano con el Ministerio de Educación Guatemala, dentro del proyecto estuvo apoyando la educación de los niños, refacción, salud e infraestructura, en la Escuela se pudo realizar la construcción de una cocina para la preparación de la refacción de los niños.

a. Indicadores de contexto

i. Población por Rango de Edades

En la comunidad Cantón Calanté, municipio de san Miguel Uspantán, Quiché. Según la consolidación del censo de población 2019 por rango de edad son las siguiente: 20 DÍAS MENOR A 1 AÑO: Hombres 10 mujeres 8 total 18, 1 AÑO: hombres 8 mujeres 11 total 19, 2 AÑOS hombres 8 mujeres 7 total 15, 3 AÑOS hombres 4 mujeres 3 total 7, 4 AÑOS: Hombres 3, mujeres 10 total 13, 5 a 9 AÑOS: hombres 43 mujeres 32 total 75, 10 A 14 AÑOS: hombres 38 mujeres 42 total 80, de 15 A 19 AÑOS: hombres 30, mujeres 25 total 55, de 20 A 24 AÑOS: hombres 15, mujeres 15, total 30, de 25 A 29 AÑOS: hombres 18, mujeres 9, total 27, de 30 A 34 AÑOS, hombres 9, mujeres 13, total 22.

De 35 A 39 AÑOS: hombres 11, mujeres 8, total 19, de 40 A 44 AÑOS: hombres 5, mujeres 6, total 11, de 45 A 49 AÑOS, hombres 4, mujeres 10, total 14, de 50 A 54 AÑOS, hombres 7, mujeres 5, total 12, de 55 A 59 AÑOS: hombres 2, mujeres 4, total 6, de 60 A 64 AÑOS, hombres 7, mujeres 4, total 11, de 65 A 69 AÑOS: hombres 9, mujeres 7, total 16, TOTAL POR SEXO: hombres 231, mujeres 229 total general 460.

ii. Índice de Desarrollo Humano del municipio o departamento.

A escala municipal, la información más reciente con la que se cuenta, que permite estimar el IDH, proviene del censo realizado en 2002. En el mapa de la página siguiente y en el cuadro 4 se muestra el IDH de los municipios del departamento. El Índice de Desarrollo Humano (IDH) es un indicador sintético que expresa tres dimensiones básicas del desarrollo humano: salud, educación y nivel de vida. El valor del índice del desarrollo humano puede ser

entre 0 y 1, donde 0 indica el más bajo nivel de desarrollo humano, y 1 indica un desarrollo humano alto. En la gráfica 3 se muestra el valor del IDH, de 1994 a 2006 de los 22 departamentos. Se resalta el promedio nacional y el departamental.

Para calcular el IDH se agregan, estandarizados, distintos indicadores. En el ámbito de salud se incluye la esperanza de vida al nacer, que indica cuál es la edad más probable que alcanzaría una persona que nace en un período determinado, si se mantienen los patrones demográficos de ese momento. En educación se incluyen tanto la tasa de alfabetización de mayores de 15 años como la matriculación combinada de los tres niveles educativos. Y, finalmente, el nivel de vida se aproxima utilizando los ingresos promedio de la población.

b. Indicadores de recursos

i. Cantidad de alumnos matriculados

En el ciclo lectivo 2019 la estadística de niños y niñas de la Escuela Oficial Rural Mixta, Cantón Calanté es de 110 niños y niñas dentro de la cual cabe mencionar la inscripción oportuna de los niños las fechas estipuladas según el Ministerio de Educación Guatemala. Estudiantes inscritos: Niños 54, niñas 56 total 110.

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

Según la comisión pedagógica del centro educativo de esta manera queda establecida la distribución de la cantidad de alumnos. Primero, hombres 15, mujeres 9, total 24, Segundo, hombres 11, mujeres 7, total 18, Tercero, hombres 12, mujeres 18, total 30, Cuarto, hombres 3, mujeres 9, total 12, Quinto, hombres 7, mujeres 7, total 14, Sexto, hombres 6, mujeres 6, total 12, Total general hombres 54, mujeres 56, total 110.

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

Primero A, Magali Tello, Segundo A, Elida Esperanza ello, Tercero A, Mariela Azucena Reyes López, Cuarto A, Carlos Felipe Sajbin Mejia, Quinto A, Omar Urizar de León, Sexto A, Julio Hernández Tiquiram.

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

Los seis docentes que laboran en el centro educativo, han sabido desarrollar un proceso de formación en los procesos de enseñanza aprendizaje a través de la buena relación y armonía con los alumnos de la Escuela Oficial Rural Mixta Cantón Calanté: Primero A, Magali Tello , hombres 15, mujeres 9, total 24, Segundo A, Elida Esperanza Tello, hombres 11, mujeres 7, total 18, Tercero A, Mariela Azucena Reyes López , hombres 12, mujeres 18, total 30, Cuarto A, Carlos Felipe Sajbin Mejia , hombres 3, mujeres 9, total 12, Quinto A, Omar Urizar de León, hombres 7, mujeres 7, total 14, Sexto A, Julio Hernández Tiquiram , hombres 6, mujeres 6, total 12. Total, general hombres 54, mujeres 56, total 110.

c. Indicadores de procesos

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

En la Escuela Oficial Rural Mixta, Cantón Calanté, la retención y asistencia de los niños es aceptable ya que de los 110 niños y niñas que

están inscritos en el establecimiento 105 asisten regularmente a las clases, esto significa que solo cinco estudiantes asisten irregularmente, la asistencia de los niños y niñas es aceptable.

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

De los 180 días efectivos de clases según contempla el ministerio de educación se cumple un 90% esto debido a actividades que se programan extra aula como: juegos escolares, asambleas magisteriales, talleres en mejoramiento del proceso de enseñanza aprendizaje, actividades gremiales es por ello que los días efectivos de clases no se cumplen a un 100%.

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

Docentes que utiliza el idioma maya 3, docentes que no utiliza el idioma maya 3, de los 110 alumnos son netamente maya hablantes de la cual los alumnos de cuarto, quinto y sexto grado son atendidos por docentes monolingües.

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

Actualmente el ministerio de educación no ha brindado en su totalidad los textos en diferentes grados, así también los docentes no posee una

iniciativa en la que pueda disponer de textos o materiales a la hora del que hacer educativo, es interesante puntualizar cuando uno es practicante se toma la dedicación y la delicadeza de elaborar sus materiales y agenciarse de textos pero al momento de estar graduado e ingresar al ministerio de educación y ser uno de los maestros en servicio muere la mística y caen en zona de confort.

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

Actualmente la escuela se encuentra rodeada de apoyo de parte de padres de familias y están organizado con un consejo educativo, se encarga de velar por los programas: Alimentación escolar, útiles escolares, Valija didáctica y Gratuidad de la Educación, todos estos apoyos es gracias al Ministerio de educación y al buen apoyo del consejo que brinda a la escuela. Son las entidades que apoyan grandemente el proceso de educación de las familias especialmente de los niños que son el futuro: Juan Castro Pacheco, Presidente, Ana Maricela Hernández, Vicepresidente, Eduardo Rafael Lux, Tesorero, Marcos Molina Machic, Secretario, Juana Valeriana Castro , Vocal I, Francisca Hernández López , Vocal II, Fredy Yovani Castro Yat , Vocal III

- d. Indicadores de resultados de escolarización eficiencia interna de proceso de los últimos 5 años.
- i. Escolarización Oportuna. Proporción de alumnos inscritos en el nivel y ciclo que les corresponde según su edad, por cada 100 personas entre la población del mismo rango etario.

Según la eficiencia interna de la Escuela Oficial Rural Mixta, Cantón Calanté, desde el año 2014 a 2018 se puede observar un alto avance en los resultados de la tasa de promoción y el mismo aumento en la matrícula escolar: 2014, Inscritos hombres 37, mujeres 45, Promovidos, hombres 33, mujeres 40, No promovidos Hombres 4, mujeres 5, retirados hombre 0, mujeres 0. Año 2015: Inscritos hombres 39, mujeres 46, Promovidos hombres 30, mujeres 40, No promovidos hombres 9, mujeres 6, Retirados hombres 0, mujeres 0. 2016. Inscritos hombres 44, mujeres 51, Promovidos hombres 40, mujeres 47, No promovidos hombres 4, mujeres 4, Retirados hombres 0, mujeres 0. 2017. Inscritos hombres 48, mujeres 53, Promovidos hombres 40, mujeres 50, No promovidos hombres 8, mujeres 3, Retirados hombres 0, mujeres 0. 2018. Inscritos hombres 50, mujeres 55, Promovidos hombres 42, mujeres 48, No promovidos hombres 8, mujeres 7, Retirados hombres 1, mujeres 0.

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

En los últimos años se ha logrado observar que en su mayoría de los niños y niñas en el momento de cumplir la edad que le permite formar parte de la población estudiantil, los padres de familia los inscriben inmediatamente, con el fin de cumplir la primaria con las edades que requiere el MINEDUC.

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

La investigación realizada en los diferentes grados del centro educativo de los 110 niños inscritos, existen 20 niños tiene 7 años, esto debido al fracaso escolar, migración temporal, desinterés escolar entre otros.

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

La investigación realizada en los diferentes grados del centro educativo de los 110 niños inscritos, existen 22 niños con sobre edad, esto se debe a fracaso escolar, migración temporal, desinterés escolar entre otros.

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

Según la tasa de promoción de los últimos 5 años ha sido en un incremento de alto impacto, ya que ha sido gracias al apoyo del Gobierno con el programa mi familia progresa esto a coadyuvado al proceso en el establecimiento educativo. Desde el año 2014 a 2018 se puede observar un alto avance en los resultados de la tasa de promoción y el mismo aumento en la matrícula escolar: 2014, Inscritos hombres 37, mujeres 45, Promovidos, hombres 33, mujeres 40, No promovidos Hombres 4, mujeres 5, retirados hombre 0, mujeres 0. Año 2015: Inscritos hombres 39, mujeres 46, Promovidos hombres 30, mujeres 40, No promovidos hombres 9, mujeres 6, Retirados hombres 0, mujeres 0.

2016. Inscritos hombres 44, mujeres 51, Promovidos hombres 40, mujeres 47, No promovidos hombres 4, mujeres 4, Retirados hombres 0, mujeres 0. 2017. Inscritos hombres 48, mujeres 53, Promovidos hombres 40, mujeres 50, No promovidos hombres 8, mujeres 3, Retirados hombres 0, mujeres 0. 2018. Inscritos hombres 50, mujeres 55, Promovidos hombres 42, mujeres 48, No promovidos hombres 8, mujeres 7, Retirados hombres 1, mujeres 0.

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

2014, Inscritos hombres 37, mujeres 45, Promovidos, hombres 33, mujeres 40, No promovidos Hombres 4, mujeres 5, retirados hombre 0, mujeres 0. Año 2015: Inscritos hombres 39, mujeres 46, Promovidos hombres 30, mujeres 40, No promovidos hombres 9, mujeres 6, Retirados hombres 0, mujeres 0. 2016. Inscritos hombres 44, mujeres 51, Promovidos hombres 40, mujeres 47, No promovidos hombres 4, mujeres 4, Retirados hombres 0, mujeres 0. 2017. Inscritos hombres 48, mujeres 53, Promovidos hombres 40, mujeres 50, No promovidos hombres 8, mujeres 3, Retirados hombres 0, mujeres 0. 2018. Inscritos hombres 50, mujeres 55, Promovidos hombres 42, mujeres 48, No promovidos hombres 8, mujeres 7, Retirados hombres 1, mujeres 0.

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

Se evidencia una conservación de matrícula de cada año durante los últimos 5 años. 2014: inscritos hombres 37, mujeres 45, Retirados hombres 0, mujeres 0. 2015. Inscritos: hombres 39, mujeres 46, Retirados: hombres 0, mujeres 0. 2016. Inscritos: hombres 44, mujeres 51, Retirados: hombres 0, mujeres 0. 2017: Inscritos: hombres 48, mujeres 53, Retirados: hombres 0, mujeres 0.

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

A sido de gran impacto la ayuda del gobierno con el programa mi familia progresa ya que la escuela asumió un papel importante en la actividad de promoción y retención de los alumnos en esos años. 2014. Inscritos: hombres 37, mujeres 45, Promovidos: hombres 33, mujeres 40. 2015. Inscritos: hombres 39, mujeres 46, Promovidos: hombres 30, mujeres 40. 2016. Inscritos: hombres 44, mujeres 51, Promovidos: hombres 40, mujeres 47. 2017. Inscritos: hombres 48, mujeres 53, Promovidos: hombres 40, mujeres 50. 2018. Inscritos: hombres 50, mujeres 55, Promovidos: hombres 42, mujeres 48.

ix. Repitencia por grado y nivel.

Se evidencia un bajo en Repitencia durante el 2014 a 2018 o retirados. 2014. Inscritos: hombres 37, mujeres 45, No promovidos: hombres 0, mujeres 0. 2015. Inscritos: hombres 39, mujeres 46, No promovidos: hombres 0, mujeres 0. 2016. Inscritos: hombres 44, mujeres 51, No promovidos: hombres 0, mujeres 0. 2017. Inscritos: hombres 48, mujeres 53, No promovidos: hombres 0, mujeres 0. 2018. Inscritos: hombres 50, mujeres 55, No promovidos: hombres 1, mujeres 0.

x. Deserción por grado o nivel.

Inscritos: hombres 37, mujeres 45, Desertados: hombres 0, mujeres 0. 2015. Inscritos: hombres 39, mujeres 46, Desertados: hombres 0, mujeres 0. 2016. Inscritos: hombres 44, mujeres 51, Desertados: hombres 0, mujeres 0. 2017. Inscritos: hombres 48, mujeres 53, Desertados: hombres 0, mujeres 0. 2018. Inscritos: hombres 50, mujeres 55, Desertados: hombres 1, mujeres 0.

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

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

El 70% logra los resultados y el 30% no lo logra.

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

El 72% logra los resultados y el 28% no lo logra.

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

El 85% logra los resultados y el 15% no lo logra.

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

El 85% logra los resultados y el 15% no lo logra.

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

El 80% logra los resultados y el 20% no lo logra.

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

El 77% logra los resultados y el 23% no lo logra.

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

En la escuela no se ha aplicado este tipo de evaluación.

1.1.2 Antecedentes.

La aldea fue fundada en el año 1,960. Se cree que el nombre que tenía desde la fundación fue ak'altek' que se derivó de un nombre de los primeros abuelos fundadores de la comunidad, que se llamaba Diego Herrera. También encontraron una piedra que tenía forma de persona, la cual llamaron Diego Achi'. En la cual le llamaban Calanté o k'alanche' el nombre está en el idioma k'iché k'alan significa sin hojas ché árbol, la traducción idiomático árbol sin hojas. Los primeros habitantes y fundadores de la comunidad fueron tres, Diego Herrera+, Magdalena Lux+ y Juan Ernesto Camajá+; ellos migraron desde el municipio de Momostenango Departamento de Totonicapán para habitar en la Comunidad de Calanté.

Estas grandes personas trajeron a sus familias a vivir definitivamente a estos lugares. Se fueron organizando para reunirse por las tardes para realizar actividades que benefician a la comunidad. Pensaron en la posibilidad de realizar una carretera, la cual en realidad cuando lograron construirla, era solo una brecha. Esta fue realizada con su propio trabajo, sin ningún apoyo económico por parte de autoridades ni instituciones de ninguna índole. Así fueron creciendo poco a poco; ahora se encuentra con una gran comunidad. Pero el progreso de esta comunidad fue creciendo poco a poco; ahora se

encuentra una gran comunidad que cuenta con escuela, carretera energía eléctrica y otros proyectos, aunque no son tan grandes, pero han beneficiado a los vecinos.

Lamentable mente esta comunidad fue una de las más sufridas en tiempo de la violencia, por los años 80- 83. Toda su gente se vio en la necesidad de emigrar hacia otros lugares, para salvaguardar a sus familias que pueden contar la terrible odisea que vivieron en aquellos tiempos.

. Económico (Agricultura y comercio).

Se produce maíz, para el consumo cotidiano en los hogares. Frijol y hierbas son de consumo fundamental en los hogares de la comunidad. La papa, es de consumo local y comercio para otros departamentos, que genera ingresos económicos para las familias. El ganado vacuno también es una fuente de ingresos tanto económico, como alimenticios para los hogares.

Tradiciones.

El día del cariño dar un regalito a los seres más queridos. Hacer y comer pan para la semana santa, acompañado con atol sin azúcar, la miel de panela y la conserva. El caldo de gallina criolla para el jueves santo. Viernes se coloca el ximón, personaje que deja algún mensaje a las personas que se portaron mal ese año. El consumo del pescado y pacayas envueltas con huevo para el viernes Santo. El sábado de gloria se usa la rama de pino para pegar a los familiares, esto se hace en forma de juego y se usa rama pequeña y hacen bailar al ximon, leyendo los mensajes que le dejo a sus discípulos. Hacer tamales para el día de los santos. Comer ayote con leche de vaca, güisquiles y elotes, para el día de los santos, en el cementerio con toda la familia, cerca de la tumba de algún familiar.

Hacer tamales y el ponche para la navidad y quemar cohetes para la media noche. Hacer tamales y donde las personas asisten a la iglesia católica

para agradecer el año que paso, para pedir las bendiciones para el año nuevo y quemar cohetes para la media noche.

Producciones.

Se produce maíz, para el consumo cotidiano en los hogares. Frijol y hierbas son de consumo fundamental en los hogares de nuestra comunidad. El durazno melocotón y la ciruela se cosechan para consumo en los hogares y venta al municipio. La papa para consumo y exportación, El ganado vacuno es fuente de ingresos económicos y alimenticios para las personas.

Festividades.

La fiesta patronal del tercer viernes en honor a cristo, de los tres caídos. La celebración del día de la madre, el día del padre, el aniversario de la independencia, celebración de quince años, casamientos, acción de gracia por algún bien o por la salud y vida.

Gastronomía

El caldo rojo con tamalitos.

El pan con miel de panela.

La pacaya en huevo y frijol blanco.

El frijolito con tamalitos y chile seco.

El caldo de chivo con hierbas de colinabo y los tamalitos.

Salud

No se cuenta con Puesto de salud por la que las únicas que ayudan a las personas son las comadronas y personas que se dedican a curar con plantas naturales.

Cosmovisión.

Mantienen la armonía como una comunidad Intercultural, multiétnico y multicultural, ya que existe el respeto por las diferentes prácticas culturales, religiosas y deportivas, además conviven por igual entre las dos culturas.

1.1.3 Marco Epistemológico

A. Indicadores Educativos

Aplicación de la metodología con enfoque constructivista

Planificación basada al CNB

Aplicación la metodología activa con enfoque constructivista

Utilización de nuevas técnicas, prácticas y estrategias participativas

Aplicación de instrumentos y herramientas de evaluación

Programas que actualmente estén desarrollando:

Alimentación escolar, útiles escolares, Valija didáctica y Gratuidad de la Educación, todos estos apoyos es gracias al Ministerio de educación. Se tiene el programa de valores, se desarrolla en el área de formación ciudadana. Gracias a la cooperación de América Solidaria y Hábitat para la Humanidad Guatemala, se están llevando a cabo programas como: huertos escolares en donde se les enseña a los niños como elaborar huerto, se les enseña la parte teórica un 40% y la practica un 60% dicha actividad se realiza con el propósito de poner en práctica y elaborar su propio huerto en su casa.

Proyectos desarrollados, en desarrollo o por desarrollar:

Los proyectos desarrollados en el centro educativo han sido gracias a Proyecto Inversión para el Desarrollo Educativo del Altiplano IDEA y la cooperación de Save The Children en la que estuvo a la mano con el Ministerio de Educación Guatemala, dentro del proyecto estuvo apoyando la educación de los niños, refacción, salud e infraestructura, en la Escuela se

pudo realizar la construcción de una cocina para la preparación de la refacción de los niños.

B. Psicológico

Se ha manejado a la escuela como un espacio de disciplina y que el docente es el que sabe todo y el alumno solo escucha y hace lo que el docente dice o quiere que se haga, lo que ha marcado al alumno negativamente en su participación e involucramiento en las actividades escolares, pero todo esto debe cambiar y hacer que la escuela sea un espacio de interacción, de desarrollar habilidades y adquirir conocimientos de una manera dinámica:

según Cortés (1999, p. 40), afirma que:

la escuela es concebida como el espacio donde se construyen ambientes estructurales y globales para la transformación del sujeto, mediante los cuales se propicia el desarrollo del talento como la herramienta más elaborada del hombre para fabricar un conjunto de abstracciones sobre el mundo real y sobre sus propias idealidades, y al mismo tiempo, reconocer en las habilidades y destrezas diversas formas de racionalización que recrean y crean situaciones más propicias para el desarrollo humano de los sujetos comprometidos en un proceso de formación.

En la escuela deberá producir intercambios humanos intencionados al aprendizaje de nuevos conocimientos, al desarrollo de competencias cognitivas, socio-afectivas, comunicativas y a la construcción de la identidad de los sujetos como individuos y de la escuela como comunidad que convoca y genera adhesión.

C. Sociológico

Bruner (1997, P. 39).” A través de la interacción con otros es como los sujetos en formación examinan, conocen y viven la cultura, elaboran concepciones del mundo, establecen diversos tipos de relaciones y acceden a sus lógicas”. Por este motivo la escuela es el lugar en el que, entre otras cosas, los aprendices se ayudan a aprender unos a otros, cada cual de acuerdo con sus habilidades. La escuela debería un espacio de interacción

social, entre docentes, alumnos, padres de familia a través de un diálogo auténtico, respeto, ayuda mutua.

D. Cultural

La escuela no ha promovido la participación de los alumnos de una manera activa, deberían fortalecer los valores, la disciplina activa, la convivencia, pero si todo esto no se refuerza todo quedará entre las cuatro paredes de un aula, porque según Cortina (1997, p. 229), “son la libertad, la igualdad, la solidaridad, el respeto activo y el diálogo activo”. Si esto se logra llevar a la practica el desarrollo humano en el que los sujetos toman conciencia de las normas y las asumen responsablemente la escuela será la responsable de hacer un cambio generacional.

1.1.4 Marco del contexto educacional.

Elementos Educativos:

Alumnos: Los niños que estudian preprimaria y primaria están, en su mayoría, en escuelas públicas, pero en los niveles básico y diversificado la mayoría de la matrícula se encuentra en instituciones privadas, debido a la poca cobertura que existe en estos niveles en la esfera pública. Los niños en la escuela son el elemento clave en la enseñanza-aprendizaje, pero lamentablemente muchos de ellos no asisten regularmente, debido a muchos factores los niños solo terminan en sexto primaria y deciden buscar un trabajo o emigran a otro país.

Ciclos: El proceso educativo formal guatemalteco está conformado por diferentes ciclos educativos: la preprimaria, que atiende a la población de 5 a 6 años. la primaria, destinada a la población de 7 a 12 años, el nivel básico para adolescentes de 13 a 15 años, Nivel diversificado de 16 a 18 años. Lamentablemente en la comunidad este problema de los niveles de escolaridad se ve afectado porque hay niños que por diversas circunstancias

estudian en una edad fuera de rango lo cual hace que algunos deciden ya no seguir, por lo que el nivel baja considerablemente.

Alfabetización: Guatemala tiene una tasa de alfabetización de 80.5%, con lo cual se ubica como uno de los países con mayor analfabetismo en América Latina. Esto es consecuencia de un lento proceso de ampliación de la cobertura educativa en la última mitad del siglo XX y es todavía una tarea pendiente en la primera década del siglo XXI.

Infraestructura: Mejorar la infraestructura es clave para que los niños tengan condiciones dignas para aprender. Hay 21 mil edificios escolares donde funcionan 34 mil centros educativos, de los cuales 3 mil fueron remozados este año a través del quinto programa de apoyo: Mantenimiento de edificios escolares públicos. La inversión ascendió a Q165 millones. Otros 4 mil se prevé serán restaurados en el 2019, y al finalizar el año el 33% de las escuelas habrían pasado por un proceso correctivo, que involucró a las Organizaciones de Padres de Familia (OPF), la “vía legal” para que el MINEDUC entregue el dinero para la alimentación escolar a las escuelas.

Programas de apoyo: Útiles escolares, valija didáctica, gratuidad en educación son programas de apoyo que se centran en los estudiantes de preprimaria y primaria, y extenderlos al ciclo básico es uno de los retos de la cartera, como también el programa de alimentación escolar, pues el reporte de Pisa-D revela que el 15% de los jóvenes evaluados -5 mil 100 jóvenes de 15 años dentro del sistema escolar- pasó hambre al menos una vez a la semana y un 2% casi a diario.

Este año, el recurso de refacción escolar aumenta a Q4 por niño, y para garantizar que los alimentos lleguen a los estudiantes a tiempo es necesario que cada escuela tenga una OPF, pues son ellas las que reciben los fondos. Si no cuentan con una, los directores de cada centro deben hacer su pedido a

la Dirección Departamental de Educación (DIDEDUC), que se encarga de efectuar la compra de los productos, lo que puede llevar meses.

Docentes:

La formación docente es vital, pues también los maestros tienen bajo desempeño. En la evaluación de docentes que optaban por una plaza en el MINEDUC en el 2017, de los 19 mil 714 examinados, la mitad acertó en las respuestas de la prueba de Lectura, mientras que solo el 37% lo hizo en matemáticas. El Programa Académico de Desarrollo Profesional (PADEP) espera solventar esas deficiencias. Cuatro mil 543 maestros de preprimaria y primaria han participado en el profesorado hasta la cohorte VI, mientras que en la licenciatura 6 mil 443 en la I. Otros mil 900 docentes de ciclo básico han sido parte de cuatro profesorados: Ciencias Naturales, Comunicación, Matemática y Lenguaje, Liderazgo y Gestión Educación. Al cierre del año se graduaron más de 20 mil docentes.

Tecnología: En Guatemala la Tecnología es las herramientas digitales usualmente son percibidas como plataformas para el entretenimiento. Pero cada vez más, los trabajos están requiriendo personal que no sea ajeno a las herramientas tecnológicas. En términos de tecnología, vale la pena analizar el nivel de calidad de alumnos que está produciendo el sistema educativo de Guatemala, versus la calidad de personal que están demandando las empresas.

La tecnología educativa y la realidad del país

En este análisis, también es válido preguntarnos si los maestros están recibiendo capacitación tecnológica para trasladar ese conocimiento. ¿Estamos educando a los niños para un mundo que ya cambió? Ese es un reto que como guatemaltecos nos deberíamos plantear. Conozco a una muchacha originaria de Senahú. En su infancia, caminaba dos horas para llegar a la escuela más cercana. Dos horas de ida y dos horas de vuelta. Es

inimaginable que, mientras algunos países están declarando internet como un derecho humano, en algunos otros, aún no se cuenta con la cobertura educativa necesaria para la población total.

Un ejemplo de implementación de tecnología exitosa lo proporciona el del Área de Educación de Fundación País Digital, Chile, (2005-2009) 4. Dicha fundación implementó diversas iniciativas de incorporación de las TICs con resultados satisfactorios. Entre sus lecciones aprendidas están: Cada profesor debe tener una computadora personal para lograr impactar en el proceso de enseñanza–aprendizaje desde su planificación hasta las actividades con los alumnos en el aula. • Resulta útil fomentar la formación docente entre pares para lograr una mejor.

Un primer paso, quizás pequeño pero necesario, es determinar estadísticamente cuántas escuelas hay, cuántos alumnos hay, y dónde están. En la medida que se tengan datos concretos, el Gobierno y las agencias internacionales de desarrollo podrán trabajar eficazmente para eliminar la brecha digital en la educación. Las iniciativas que buscan llevar la tecnología dentro de las aulas son necesarias, pero el impacto seguirá siendo limitado si no contamos con datos estadísticos, y si no contamos con acceso a internet.

Padres de Familia: Ahora en cuanto a la educación de los niños quedaba bajo la responsabilidad de los padres, son ellos los educadores, los facilitadores del proceso de enseñanza de la niñez, los niños desde la tierna infancia comenzaban a participar en las prácticas cotidianas de la familia y de los demás adultos que los rodeaban para asimilar los deberes y obligaciones que tendrán que asumir en un momento dentro del tejido social al cual pertenecían.

Cultura: Etnias Guatemala es un territorio habitado por cuatro grupos poblacionales con sus respectivas particularidades culturales y étnicas: el

pueblo maya, que está compuesto por 22 comunidades sociolingüísticas; el pueblo xinca y el garífuna, cada uno con su propio idioma, y el pueblo mestizo, que tiene como idioma común el español.

Idioma: Guatemala es un país con diversidad étnica, cultural y lingüística. Según datos oficiales, el 41 por ciento de la población se identifica como indígena, del Censo Nacional XI de población y VI de habitación del año 2002 del Instituto Nacional de Estadística –INE-, julio 2003; institución del Estado de Guatemala encargada de realizar estos censos de población.; aun cuando diversas instituciones que dominan el tema aseguran que en Guatemala coexisten más del 60 por ciento de estos grupos étnicos. La población de Guatemala, por lo tanto, está constituida por los pueblos Maya, Garífuna y Xinka como también los ladinos conocidos comúnmente como los mestizos.

Los idiomas Maya en Guatemala conforman una familia de alrededor de 22 idiomas con estructura propia, todos los idiomas tienen una historia común ya que descienden del idioma maya madre llamado Protomaya, el cual se inició hace 4,000 años antes de Cristo. El Protomaya se dividió en seis subfamilias de las cuales derivan los idiomas Maya actuales. Cada uno de estos idiomas, aun cuando tiene un tronco común, ha desarrollado sus propias reglas gramaticales, fonológicas, de vocabulario y de derivación y generación de palabras nuevas.

Guatemala es un país multilingüe, cuenta con un total de 24 idiomas. 22 son Idiomas Mayas, más el idioma xinka, el idioma garífuna y el castellano, de los cuales: cinco idiomas tienen de 300,000 a un millón de hablantes cada uno (incluido el español), otros cinco tienen de 50 a 120,000 cada uno, cuatro tienen de 20 a 49,000 cada uno, once de ellos tienen menos de 20,000 hablantes cada uno.

Económico: Mejorar la educación es un tema con profundas implicaciones económicas, que no sólo condicionará el desempeño futuro de nuestra sociedad, sino que determinará las historias individuales de los niños que conforman las generaciones futuras en el mercado laboral.

Social: La educación es una de las instituciones sociales que cada vez está siendo más valorada como una de las claves de ser tomada en cuenta para la construcción de la identidad nacional y de planes de desarrollo. Esto la ha convertido en un tema principal del análisis dentro de la disciplina educativa. De ella depende en gran parte la dirección que se está tomando como guía para la reproducción, y construcción material y social que le imprime cada nación a sus proyectos políticos ya que deben de basarse en conocimientos vigentes.

Derecho a la educación. Artículo 71 de la Constitución Política de Guatemala, el cual indica que se garantiza la libertad de enseñanza y de criterio docente. Es obligación del Estado proporcionar y facilitar educación a sus habitantes sin discriminación alguna. Se declara de utilidad y necesidad pública la fundación y mantenimiento de centros educativos culturales y museos (Constitución Política de la República de Guatemala, s.f.).

Constitución Política de la República de Guatemala. • Artículo 72. Fines de la Educación. (Constitución Política: 35). La educación tiene como fin primordial el desarrollo integral de la persona humana, el conocimiento de la realidad y cultura nacional y universal. • Artículo 74. Educación Obligatoria. Los habitantes tienen el derecho y la obligación de recibir la educación inicial, preprimaria, primaria y básica, dentro de los límites de edad que fije la ley.

• Ley de Educación Nacional –Decreto Legislativo 12 – 91-

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

El PME se realizar en la escuela Oficial Rural Mixta, Cantón Calanté, como docente de la Carrera de Licenciatura en Educación Primaria, con la finalidad de mejorar la enseñanza aprendizaje de los alumnos y alumnas, a través de una metodología de estrategias que permitan al docente a cambiar su forma de impartir las clases, cambiando la metodóloga tradicional, sobre todo hacer que el alumno se integre como agente central del proceso constructivo de la realidad de la educación. Mejorado el contexto educativo de la escuela y del país.

Machargo, 1997 (citado por: Kñallinsky,1999: 50). “el/la niño/a no avanza, cuando los distintos elementos que integran y determinan la situación educativa, especialmente los más significativos y relevante, actúan sin concordar y coordinar sus objetivos y expectativas respecto a la educación”

Según: Cortina (1997, p. 229), “son la libertad, la igualdad, la solidaridad, el respeto activo y el diálogo activo” La escuela no puede llegar a cumplir su misión educativa sin problematizar sobre el contexto social que la rodea, si bien ha de armonizar esta sociedad y, desde ella, seguir trabajando activamente para la mejora de la vida personal y comunitaria. Por lo tanto, podemos decir que como estudiante/ docente tenemos el reto de mejorar la enseñanza en las escuelas y por ende mejorar la relación armónica entre los miembros de la comunidad educativa de las escuelas del país.

1.1.6 Marco de políticas para el nivel institucional

Ciencias Políticas:

Es una disciplina que dentro del marco de las ciencias sociales pretende, a través del método científico, trascender de la opinión y la descripción de los hechos políticos al conocimiento sistemático. Es rigurosa, explicativa y potencialmente aplicativa, por lo que se le considera una ciencia social que

desarrolla su campo de estudio tanto en la teoría como en la práctica a partir la descripción y análisis de sistemas y comportamientos políticos individuales, de la sociedad y del Estado, y, sus niveles de teorización son el descriptivo, el explicativo y el interpretativo.

La Ciencia Política es una disciplina que tiene una amplia relación con las diversas ciencias sociales, y arroja concordancia que, en ocasiones la lleva a ocuparse y conocer de temas considerados como exclusivos de estas áreas del conocimiento, por lo que al estudiar la actividad humana relacionada con cuestiones de política y poder, el politólogo no puede, -ni debe- dejar de lado los conocimientos de la sociología, jurisprudencia, historia, economía, filosofía, administración, estadística, política internacional y psicología social, entre otras.

La ciencia política surgió en Guatemala a finales de los años 60 y durante más de una década, tuvo que desarrollarse con las limitaciones impuestas por los regímenes autoritarios de turno.

No obstante, desde su surgimiento las escuelas de ciencia política promovieron activamente la democratización del país. Al iniciarse el proceso democratizador a mediados de los 80, se abrió el espectro de los temas de estudio e investigación. Algo similar ocurrió con el proceso de paz en los años 90. A lo largo de tres décadas la disciplina ha contribuido en forma importante a la construcción de la democracia y la paz en Guatemala. Como disciplina, sin embargo, se ha visto limitada por los fuertes vínculos que ha mantenido con otras ciencias sociales y con el derecho. Durante 35 años los centros académicos que dan formación en ciencia política.

Políticas Generales:

se e asume desde cuatro ejes estratégicos que constituyen la dirección y alineamiento de acciones institucionales de gestión pública: Solidaridad,

Gobernabilidad, Productividad y Racionalidad. La gobernabilidad contribuye a la seguridad integral y el Estado de Derecho; el desarrollo democrático y la legislación e intermediación necesarias para responder a las necesidades de las mayorías. También se impulsa el modelo democrático global que promueve la convivencia social, buscando la coexistencia pacífica entre la población guatemalteca, en el marco de la multiculturalidad, para alcanzar el desarrollo sostenible y sustentable, por medio de la atención al desarrollo rural se busca reducir las desigualdades entre las áreas urbanas y rurales del país.

En materia de Gestión de Riesgos. Regionalidad busca potenciar el liderazgo de Guatemala en la agenda internacional, consiste en posicionar a Guatemala internacionalmente con liderazgo y credibilidad, de manera que pueda incidir en el escenario regional y mundial y que logre una nueva imagen mejorada ante la comunidad internacional. La Política General contempla varios ejes transversales que guiarán el trabajo del gobierno en todas sus áreas, por lo que deben ser incorporados en todos los sectores y componentes. Estos son los siguientes: Priorización de los más pobres, Equidad de género, Inversión en la infancia y la niñez, Interculturalidad, Ética y moral, Conservación del medio ambiente, Participación ciudadana, y Respeto a los derechos humanos.

Políticas Educativas

Por política educativa se entiende un conjunto de preceptos obligatorios por medio de los cuales se establece una base jurídica de derecho, para llevar a cabo las tareas de la educación” No se limita a la vida escolar sino incluye todos los dominios de la cultura de un pueblo o nación, con todo y sus instituciones sociales de distinta naturaleza que de manera directa o tangencial influyen en la orientación educativa de los ciudadanos. Constituye en general la finalidad y aspiración de un modo de vida, de acuerdo con los conceptos de sociedad, patria y educación que poseen los individuos y las

instituciones encargadas del gobierno. La política educativa se ordena y se realiza por medio de disciplinas concretas tales como:

Cobertura: Garantizar el acceso, permanencia, y egreso efectivo de la niñez y juventud sin discriminación, a todos los niveles educativos y subsistemas escolar y extraescolar. **Calidad:** Mejoramiento de la calidad del proceso educativo para asegurar que todas las personas sean sujetos de una educación pertinente y relevante. **Modelo de Gestión:** Fortalecimiento sistemático de los mecanismos de efectividad y transparencia en el sistema educativo nacional. **Recurso Humano:** Fortalecimiento de la formación, evaluación y gestión del recurso humano del Sistema Educativo Nacional. **Educación bilingüe, multicultural e intercultural:** Fortalecimiento de la educación bilingüe, multicultural e intercultural.

Aumento de la inversión educativa:

Incremento de la asignación presupuestaria a la Educación hasta alcanzar lo que establece el Artículo 102 de la Ley de Educación Nacional (7% del producto interno bruto). **Equidad:** Garantizar la educación con calidad que demandan las personas que conforman los cuatro pueblos, especialmente los grupos más vulnerables, reconociendo su contexto y el mundo actual. **Fortalecimiento institucional y descentralización:** Fortalecer la institucionalidad del sistema educativo nacional y la participación desde el ámbito local para garantizar la calidad, cobertura y pertinencia social, cultural y lingüística en todos los niveles con equidad, transparencia y visión de largo plazo, también.

Las políticas educativas constituyen una particularización de las políticas estatales y, por lo tanto, se refieren al conjunto sistemático de concepciones, planes, programas, leyes y acciones permitidas o prohibidas que se formulan y realizan bajo la orientación del bloque en el poder por medio de los cuerpos técnicos designados para lograr objetivos educacionales en una

sociedad dada” (Monzón, 1995:5) cabe señalar que usamos el término Políticas Educativas, en plural, cuando trabajamos determinados períodos que se diferencian de otros.

Pero también es correcto utilizarlo en plural en un mismo período cuando se alude a un conjunto de acciones y formulaciones unitarias sobre determinadas áreas problemáticas, así para el período del año setenta es posible hablar de políticas educativas refiriéndose a política de cobertura, política de capacitación, política de bienestar magisterial, etc. (Monzón, 1993:6). “Las políticas educativas del nuevo siglo han sido diversas enmarcadas, como línea de acción, enmarcándose en la meta “La Calidad Educativa (MINEDUC, 2005).

Teoría Política

Gobierno, guía, dirección, mandato” (LAROUSSE, 2001 p 413). Por lo tanto, la política es comunidad humana formada para la obtención del bien más importante de la sociedad: el bien común, entrelazando contenidos como gobierno, dirección, poder, autonomía y lucha de poder.

Orden social

El orden social significa un tipo particular de ordenamiento, es decir, una forma de estructuración de las relaciones sociales, del conjunto de reglas y normas básicas del sistema institucional o de las relaciones y los procesos que constituyen un determinado sistema social, con todas sus connotaciones políticas y económicas. (Diccionario digital Encarta, 2007), Orden Social.

Poder:

Aristóteles define al poder político como: “aquel que se ejercía sobre los hombres libres, no sobre cosas, diferenciando tres tipos de poder: paternal, despótico y político”. (Aristóteles, Política, Editora Nacional, México, 1980, p.7 y 94

Participación Social:

En términos simples se define a la participación política como toda actividad de los ciudadanos dirigida a intervenir en la designación de sus gobernantes o a influir en la formación de la política estatal. Comprende las acciones colectivas o individuales, legales o ilegales, de apoyo o de presión, mediante las cuales una o varias personas intentan incidir en las decisiones acerca del tipo de gobierno que debe regir una sociedad. (Conway, M.: La Participación Política en los Estados Unidos, Gernika, México, 1986. P. 11-25.)

Partido político:

El partido político es una organización cuya finalidad es la de competir para alcanzar el poder y controlar el gobierno pretende obtener el poder mediante la participación política en elecciones abiertas e institucionalizadas, Debe contar con un programa de nación o plataforma política, que manifiesta el enfoque global de la sociedad; Es una organización con un registro establecido por ley y tres documentos básicos: A) Programa B) Declaración de principios y, C) Estatutos. (Gómez Fröde Carina, op. cit. p.109-116).

Grupos de presión:

Colofón, (1990), afirma:

Son organizaciones que participan en las relaciones de poder de manera indirecta, no actúan en la conquista del poder, ni en su aplicación, sino que buscan influir en los hombres que ostentan el poder político. Son instituciones informales de poder cuya organización y ordenamiento no dependen necesariamente de una norma jurídica y no buscan ejercer el poder directamente, por lo tanto, no presentan candidatos a elecciones de cargos públicos, se constituyen en muchos casos en el poder real detrás del poder formal. Estos grupos de poder, son los que Lassalle denomina fuerzas reales de poder. (P. 27.)

Sistema político:

(Almord y Powell P.(2002), dice:

Los sistemas políticos contienen una serie de funciones que permiten atender su capacidad extractiva (obtener sus propios recursos para la realización de sus fines), de regulación (normar conductas, de distribución (otorgar satisfactores), simbólica (estructurar creencias) y de respuesta (habilidad para corregir el rumbo).

Definición de Teoría Política:

Se trata de acciones del estado en relación a las prácticas educativas que atraviesan la totalidad social” y, dicho en términos sustantivos del modo a través del cual el Estado resuelve la producción, distribución y apropiación de

conocimientos y reconocimientos. La política educativa como acción del Estado sobre la educación sistemática restringe una concepción de educación permanente como derecho inalienable de todos los ciudadanos a lo largo de su vida.

Contreras, José Domingo. (1997, pág. 174-175), afirma que:

Las políticas no solo crean marcos legales y directrices de actuación. También supone la expansión de ideas, pretensiones y valores que paulatinamente comienzan a convertirse en la manera inevitable de pensar. Al fijar unas preocupaciones y un lenguaje, establece no sólo un programa ideológico en el que todos nos vemos envueltos.

Sin embargo:

(Ghioldi 2006. Pág. 12), afirma que:

La política educacional es la teoría y la práctica del Estado en el campo de la educación pública, por una parte, determina la actuación del Estado con el objeto de preparar por la educación a las nuevas generaciones para el uso de los bienes culturales de la comunidad, y para promover el desarrollo de la personalidad individual y colectiva del pueblo según las leyes, instituciones, aspiraciones, o ideales históricos de la Nación y por otra parte crea y regula la organización de los Establecimientos escolares para la realización de tales fines.

También “La Política Educativa, es el conjunto de leyes, decretos, disposiciones, reglamentos y resoluciones, que conforman la doctrina pedagógica de un país y fijan así mismo los objetivos de esta y los procedimientos necesarios para alcanzarlas”. (Tangliabue, 2006. Pág. 12).

1.2 Análisis Situacional

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

Trabajo Infantil

Impuntualidad de los niños

Fala de iteres en el aprendizaje

Falta de acompañamiento de los padres

Ausentismo

Falta de hábitos de higiene

Discapacidad física e intelectual

Redes Sociales

Falta de disciplina

Falta de habito de hacer la tarea en casa

El idioma de los maestros/ hacia los estudiantes

Patrones culturales de la familia

Pobreza

Falta de empleo

Baja autoestima

Índice de eficiencia

Taza no promoción

Fracaso escolar

Falta de estrategias lúdicas para motivar al alumno

Bajo rendimiento académico

Fracaso escolar

El estudiante está presionado a aprender

Metodología inadecuada para la enseñanza-aprendizaje

Poca participación de los alumnos en el desarrollo de la enseñanza aprendizaje

Distancia del centro educativo

1.2.2 Priorización de problemas (Matriz de Priorización)

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

PROBLEMAS	CRITERIOS					Subtotal 1 (A-E)	CRITERIOS		Subtotal 2(F-G)	Subtotal 1 x subtotal2) TOTAL
	A.-Magnitud	B.-Tendencias	C.-Modificable	D.-Tiempo	E.-Registro		F.-Interés	G.-Competencia		
Metodología inadecuada para la enseñanza	2	2	1	2	2	9	1	1	2	18
Poca participación de los alumnos en el aprendizaje	1	1	2	1	2	7	1	1	2	14
Fracaso escolar	2	1	2	2	1	8	2	1	3	24
Falta de interés en el aprendizaje	2	1	2	2	2	9	2	1	3	27
Falta de acompañamiento de los padres	1	1	1	1	2	6	2	1	3	18
Discapacidad física e intelectual	1	1	1	1	1	5	2	2	4	20
Falta de hábito de hacer la tarea en casa	2	1	1	1	1	6	2	1	3	18
El idioma de los maestros/ hacia los estudiantes	2	1	2	1	2	8	1	1	2	16
Fracaso escolar	2	1	2	1	1	7	2	1	3	21
Falta de estrategias de enseñanza para motivar al alumno en el aprendizaje	2	2	2	2	2	10	2	1	3	30

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

TABLA 1. Priorización de problema. Fuente: Armandolin 2012.p2. Matriz de Priorización

1.2.3 Selección del problema estratégico a intervenir que resuelva demandas

Factores internos

Deserción escolar

Desempeño escolar de los alumnos

Alumnos aislados

Recursos Económicos

Infraestructura

Recursos didácticos

Docentes desactualizados

Mala metodología

Dominio de estrategias de enseñanza de los docentes

Factores externos:

Organizaciones locales

Las entidades Educativas

Entidades Municipales

Preguntarse por los factores que afectan la calidad de los aprendizajes implica también un cuestionamiento sobre los determinantes de la desigualdad en el logro educativo. En la EORM Cantón Calanté, no puede abordarse el tema de la calidad de los aprendizajes sin tener en cuenta los enormes niveles de inequidad social en el entorno del sistema educativo, inequidad que el sistema transforma en desigualdades de trayectorias y resultados. Buena parte de este proceso de reproducción ocurre a nivel sistémico, básicamente, a través de la desigualdad en la distribución de recursos y la oferta de la calidad educativa.

El proceso de masificación de la escolarización en contextos de pobreza ha llevado a que, en la actualidad, difícilmente pueda hablarse de “el” sistema educativo, como una totalidad integrada y relativamente homogénea,

lamentablemente este sistema ha tendido a diferenciarse y fragmentarse replicando las desigualdades de su entorno, creando circuitos de escolarización prácticamente aislados entre sí, Los estudios sobre factores asociados son relativamente escasos. Fortalecer esta corriente de investigación en la escuela, por lo tanto, una tarea académica imprescindible si se pretende desarrollar políticas eficaces para la mejora de la calidad y la equidad educativas.

Rol del docente en la educación de los alumnos: La importancia del papel desempeñado por los educadores en la educación de los alumnos es incuestionable. En continuo interés, entusiasmo y compromiso de facilitador por los docentes es fundamenta en el éxito escolar. Los docentes son considerados como el ente transformador del educando en la escuela que pone el cimiento educacional en la vida estudiantil del alumno.

El docente es ente facilitador y guía para que el aprendizaje de los alumnos progrese en una comunidad, dependiendo de la formación y la atención que se le da los niños y niñas por parte de los docentes, quedará reflejado en la sociedad la actitud positiva y transformadora de la escuela, los docentes tienen la gran responsabilidad de guiar al alumno hacia una sociedad que exige competitividad, son ellos quienes moldean, facilitan el aprendizaje significativo de la vida del niño y niña.

Educación y socialización del problema: Los docentes son los responsables motivar, guiar, facilitar el aprendizaje de los alumnos a través de adquisición de normas y los valores que se van adquiriendo en el aprendizaje significativo, y prepararlo para el desempeño de los roles sociales, adoptarla a las formas de vida aceptadas y aprobadas en la comunidad a que pertenece, en donde se inicia el aprendizaje dinámico y práctico, a través de la convivencia, el compartir, dialogar, competir, defenderse y asumir responsabilidades. En el centro de formación de ideales y actitudes que afrontará en la escuela.

1.2.4 Análisis de problema prioritario (Árbol de problemas)

TABLA 2. Análisis de problema prioritario

Falta de motivación del alumno en la escuela	Metodología inadecuada	Falta de equidad	Poco apoyo en el proceso	Poco avances escolar	Falta de interés en el aprendizaje	Negligencia	Poca participación
Motivación Escolar	Educación tradicional	Discriminación	Abandono Escolar	Enfermedades	Violencia Intrafamiliar	Desconocimiento de la información	Trabaja padre y madre
Falta de comprensión	Familiar	Sobre edad escolar	Sin resultados positivos	Desnutrición	Problemas sociales	No tener derecho a acuerdos	Falta de tiempo
Deserción	Falta de desarrollo	Repitencia	Poca comunicación	Inestabilidad	Problemas psicológicos	Incumplimiento de obligaciones	Aprendizaje obsoleto
Alumnos desmotivados (Aprendizaje no significativo)							
Falta de estrategias lúdicas	Analfabetismo	Irresponsabilidad	Falta de apoyo	Pobreza	Problemas sociales	Roles	Desinterés
Fracaso Escolar	Falta de oportunidades	Verificación de procesos	Acompañamiento	Familia numerosa	Drogadicción	Padres	Falta de apoyo
Resultados Negativos	Cultura	Alumnos aislados	Ambiente Familiar	Trabajo infantil	Alcoholismo	Apoyo emocional	Incumplimiento de obligaciones
Metodología	Contexto	Inasistencia en reuniones	Ambiente Escolar	Falta de emprendimiento	Desintegración familiar	Poco involucramiento	Bajo rendimiento de estudiante

Fuente. PADEP/D.2019.

1.2.5 Identificación de demandas sociales, institucionales y poblacionales
MACROAMBIENTES

PROBLEMAS- DEMANDAS

Pobreza-Estabilidad económica

Migración-Creación de empleo

Analfabetismo-Formación para el trabajo

Desintegración Familia- Nutrición afectiva

Baja Autoestima- Aislamiento del alumno

Acoso escolar- Bulín

Poco uso del idioma maya- Poco uso de la lengua en el CNB

Tradicionalismo- Profesionalización

Poca inversión en educación - Más inversión a la educación

Continuas reformas por parte de política de turno- Intervención de la población
en la revisión del currículum

Demandas Institucionales

MESOAMBIENTE

Incrementar la oferta pública del nivel preprimaria y primario en las áreas rurales y urbanas marginales, a través de modalidades cultural y lingüísticamente pertinentes.

Favorecer la asistencia y permanencia de los niños y niñas del nivel preprimaria y primario.

Promover la calidad educativa mediante la implementación de programas.

Revisar el CNB y actualizarlo.

Evaluar las pertinencias de las modalidades de entrega del sistema educativo

Identificar las buenas prácticas a nivel del aula.

Crear espacios dignos para el aprendizaje

Promover el uso de las diversas tecnologías para el aprendizaje, en armonía con el entorno.

Asignar presupuesto para la contratación de cocineras a las escuelas

DEMANDAS POBLACIONALES

Implementar de medios (laboratorio de computo)

Implementación de bibliotecas

Dotación de textos escolares en los dos ciclos preprimaria y primaria

Entrega de textos bilingües de acuerdo con el CNB de los pueblos

Asignación de cocineras al centro educativo

1.2.6 Identificación de actores directos relacionados con el problema a intervenir

Alumnos, docentes, Gobierno Escolar, Director, Padres de Familia, MINEDUC.

1.2.7 Identificación de actores Potenciales

Potenciales: transportistas, hospitales centro de salud, ONGs, Universidades, Iglesias, bancos, cooperativas, comerciantes, ganaderos, agricultores.

1.2.8 Análisis de fuerza de los actores directos y potenciales

Gobierno escolar

Intereses principales: El cumplimiento de las actividades planificadas en el centro educativo, Organizar actividades recreativas, Interesarse en mantener el orden en la escuela, Mantenerse motivado a sus compañeros, Mantenerse motivado a sus compañeros.

Oportunidades: Apoyo en el cumplimiento de los roles en el centro educativo, lograr el involucramiento de todos sus compañeros del centro escolar, Fortalecer la autonomía del gobierno, Desarrollo de liderazgo.

Necesidades de integración y acción requeridas: Reuniones ordinarias para la sensibilización, Realizar las actividades planificadas, Demostración de talentos obtenidos o adquiridos durante el proceso, Organizar actividades lúdicas o recreativas a base de cronogramas

MINEDUC

Intereses principales: Cumplimiento de los días efectivos de clases 180, Descentralización de programas, Promocionar el programa EBI.

Oportunidades: Cumplimiento de los programas acorde a los días efectivos de clases, Que lleguen para todas las comunidades del país, Contextualización de los textos.

Necesidades de integración y acción requeridas: Promocionar el fiel cumplimiento de las políticas para la educación, Transparencia en el manejo de los fondos de los programas de apoyo, Impartir clases en idioma materno.

Director

Intereses principales: Mantener la armonía con los docentes y alumnos, Cumplir con los estándares educativo, Mantener la matriculas escolar, Practicar una buena administración.

Oportunidades: Implementar talleres a docentes y estudiantes, Implementar metodología en la labor docente, Concientizar a padres de familia, Control de documentos y recursos financiera.

Necesidades de integración y acción requeridas: Dominio de estrategias adecuadas en el proceso de enseñanza aprendizaje, Actualización del personal docente, La promoción de estudiantes, Charlas relacionadas a la administración educativa.

Docente

Intereses principales: Promover una educación de calidad basado en la realidad del alumno y Mantener una relación armónica entre alumnos y facilitador, Cumplir con los estándares educativos, implementar técnicas y

metodología activa y constructiva, provocar un cambio constructivista en el alumno.

Oportunidades: Implementar metodología pedagógica constructivista y practica para desarrollar las habilidades según las inteligencias múltiples, brindar un clima favorable para el aprendizaje.

Necesidades de integración y acción requeridas: Dominio de estrategias adecuadas en el proceso de enseñanza aprendizaje, Actualización docente, La promoción de estudiantes.

Alumnos

Intereses principales: será aquel que aprende, que recibe conocimientos. Entusiasta en los procesos de construcción de conocimiento, generar asombro y búsqueda de conocimientos, dispuesto a aprovechar los tipos de aprendizajes, imaginar, elegir y actuar desde sus propios puntos de vista e ideas, ser creativo, buena relación con el maestro, desarrollarse en habilidades y prácticas holísticas ,donde se sienta alegre y emocionado por la investigación, búsqueda de la verdad y la creación de la realidad., realizar sus metas y sueños, ser creativo, imaginativo y original.

Oportunidades: Centro y principal responsable de su aprendizaje búsqueda de conocimiento con libertad, organiza el conocimiento y elaborar la materia que ha de ser aprendida, Debe imitar y obedecer al maestro que es su modelo, Es el protagonista de su propio aprendizaje, Debe ser curioso, Descubrir y acercarse a los diferentes tipos de aprendizaje, por ejemplo, Aprendizaje por descubrimiento, Aprendizaje colaborativo.

Necesidades de integración y acción requeridas: Lograr un aprendizaje que implica amor, Placer por el solo deseo de aprender, Aplicar todos los conocimientos adquiridos en el autoconstrucción de su ser con la finalidad de

rescatar valores y adquirir un nuevo humanismo. Emplear recursos didácticos para enriquecer y hacer más eficaz el proceso de aprendizaje.

Padres de familia

Intereses principales: Contribuir al manejo adecuado de los procesos Ayudan a configurar la identidad y personalidad de sus hijos, Incorporando saberes cognitivos y emocionales que los ayuden a prepararse para una participación en la sociedad. Enseñan ordenes de prioridad y normas de convivencia, Promover las mejoras educativas de los estudiantes.

Oportunidades: Formación de los hijos, de darles afecto, enseñar los valores, autoestima, calidad humana y de darles una excelente educación.

Necesidades de integración y acción requeridas Ubicación del personal, Mantener la responsabilidad laboral, Promover el material adecuado para cada escuela, Capacitaciones al personal docentes y administrativo.

Organización de padres de familia

Intereses principales: Que sus hijos aprendan a leer y escribir, Que sus hijos aprendan un segundo idioma, Contribuir al manejo adecuado de los procesos educativos, Que se sigan fortaleciendo la práctica de los valores en los y el acompañamiento de parte del docente

Oportunidades: Apoyo para que todos los padres de familia envíen diariamente sus hijos en la escuela, Enviar sus hijos todos los días a la escuela, Promover a las mejoras educativas en los estudiantes, Acompañar a los estudiantes en el proceso educativo.

Necesidades de integración y acción requeridas: Visitas domiciliarias de sensibilización a los padres de familia, cercamiento con los docentes para socializar los intereses de la comunidad sobre las funciones de la escuela en el dominio del segundo idioma.

1.3 Análisis estratégico

1.3.1 Análisis FODA del problema identificado

La herramienta FODA consiste en la construcción de una Matriz a partir de la identificación de un listado de factores internos (fortalezas y debilidades) y externos (oportunidades y amenazas) que influyen en el desempeño de la organización. Posteriormente, se contraponen los factores internos. Según Dyson (2004), el análisis FODA (también conocida como DOFA, FODA, MAFE en español y SWOT en inglés) es una de las técnicas más empleadas en la planeación estratégica, en especial para la determinación de la posición estratégica de la empresa. También Por lo demás, es una importante herramienta de apoyo para la toma de decisiones generalmente usada para analizar sistemáticamente los ambientes interno y externo de una organización (Kangas et al., 2003; Kotler, 2000; Stewart et al., 2002).

1.3.2 Ineficiencia en los indicadores de resultados de aprendizaje en la EORM Cantón Calanté, ciclo I, Uspantán, Quiché.

TABLA 3. Matriz FODA

DEBILIDADES	AMENAZAS	FORTALEZAS	OPORTUNIDADES
D1. Los alumnos no participan en las actividades de la escuela.	A1. Exclusión social de los alumnos por falta de una metodología activa.	F1. La actualización docente	O1. Contar con el apoyo del programa LENS (Save the children).
D2. Los alumnos no entregan sus tareas	A2. Bulín por parte de sus compañeros.	F2. Reuniones con los alumnos, padres de familia.	O2. Planificar actividades pedagógicas lúdicas con los alumnos y docentes.
D3. No asisten regularmente a clases.	A3. Desintegración familiar	F3. Gobierno Escolar	O3. Convocar a capacitaciones a los padres de familia.
D4. El docente no hace nada por motivar a los alumnos.	A4. Alumnos aislados.	F4. Visitas domiciliarias por parte de los docentes.	O4. Actividades de gestión: Participar en el gobierno escolar.
D5. Los profesores no organizan actividades con los alumnos.	A5. La repitencia escolar.	F5. El trabajo en equipo con docentes- consejo educativo.	O5. Cambiar patrones culturales.
D6. Poco dominio de estrategias lúdicas para motivar a los alumnos.	A6. Poco compromiso por parte de los padres en el rol que desempeñan con la educación de sus hijos.	F6. El dominio de dos idiomas para consensuar con los alumnos, padres y madres de familia.	O6. Orientar y estimular a los alumnos a desarrollar sus habilidades a través de juegos pedagógicos.
D7. El aprendizaje de los alumnos no es significativo.	A7. La falta de recursos económicos.	F7. Dominar el idioma materno del alumno.	O7. Juegos de distintas fases para mejorar las habilidades psicomotoras.
D8. No progresa el avance académico del alumno.	A8. La poca relación armónica entre alumnos y maestros.	F8. Planificación de actividades pedagógicas de integración (padres, docentes y alumnos).	O8. Metodología activa
D9. El docente no se relaciona con los alumnos.	A9. Deserción escolar	F9. Capacitación por parte de los docentes hacia los padres de familia.	O9. Metodología activa
D10. Los alumnos no han desarrollado habilidades psicomotoras.	A10. Los grupos antisociales.	F10. Buena relación entre padres y docentes.	O10. Aceptación escolar.

Fuente. Fuente: Trujillo. (S,f). Matriz DAFO. Proyectos Educativo

1.3.3 Técnica Mini-Max

Es una técnica para relacionar las fortalezas con las oportunidades, las debilidades con las oportunidades Las fortalezas con las amenazas y las debilidades con las amenazas todos es con el fin de vincular cada uno de estos criterios en busca de una respuesta y solución a determinado problemas educativos existentes.

TABLA 4 Técnica del MINI-MAX.

Fortalezas	Oportunidades
F1. La actualización docente	O2. Planificar actividades pedagógicas lúdicas con los alumnos y docentes.
F2. Reuniones con los alumnos, padres de familia.	O1. Contar con el apoyo del programa LENS (Save the children).
F3. Gobierno Escolar	O10. Aceptación escolar.
F4. Visitas domiciliarias por parte de los docentes.	O3. Convocar a capacitaciones a los padres de familia.
F6. El dominio de dos idiomas para consensuar con los alumnos, padres y madres de familia.	O4. Actividades de gestión: Participar en el gobierno escolar.
F7. Tener buenas relaciones interpersonales.	O5. Cambiar patrones culturales.
F8. Planificación de actividades pedagógicas de integración (padres, docentes y alumnos).	O9. Convocar a capacitaciones a los padres de familia.
F9. Capacitación por parte de los docentes hacia los padres de familia.	O6. Orientar y estimular a los alumnos a desarrollar sus habilidades a través de juegos pedagógicos.
F10. Buena relación entre padres y docentes.	O7. Juegos de distintos fases para mejorar las habilidades psicomotoras.
F5. Haber aprendido metodologías en el proceso de profesionalización docente.	O8. Metodología activa

Fuente: Mijangos.2013. p.p.39-42. Matriz del MINI-MAX

TABLA 5. Técnica MINI-MAX.

FORTALEZAS	AMENAZAS
F1. La actualización docente	A1. Exclusión social de los alumnos por falta de una metodología activa.
F2. Reuniones con los alumnos, padres de familia.	A2. Bulín por parte de sus compañeros.
F3. Gobierno Escolar	A4. Alumnos aislados.
F4. Visitas domiciliarias por parte de los docentes.	A3. Desintegración familiar
F6. El dominio de dos idiomas para consensuar con los alumnos, padres y madres de familia.	A5. La repitencia escolar.
F7. Tener buenas relaciones interpersonales.	A6. Poco compromiso por parte de los padres en el rol que desempeñan con la educación de sus hijos.
F8. Planificación de actividades pedagógicas de integración (padres, docentes y alumnos).	A7. La falta de recursos económicos.
F9. Capacitación por parte de los docentes hacia los padres de familia.	A8. La poca relación armónica entre alumnos y maestros.
F10. Buena relación entre padres y docentes.	A9. Deserción escolar
F5. Haber aprendido metodologías en el proceso de profesionalización docente.	A10. Los grupos antisociales.

Fuente: Mijangos.2013. p.p.39-42. Matriz del MINI-MAX

TABLA 6. Técnica MINI-MAX.

DEBILIDADES	OPORTUNIDADES
D1. Los alumnos no participan en las actividades de la escuela.	O2. Planificar actividades pedagógicas lúdicas con los alumnos y docentes.
D2. Los alumnos no entregan sus tareas	O10. Aceptación escolar.
D3. No asisten regularmente a clases.	O9. Convocar a capacitaciones a los padres de familia
D4. El docente no hace nada por motivar a los alumnos.	O7. Juegos de distintos fases para mejorar las habilidades psicomotoras.
D5. Los profesores no organizan actividades con los alumnos.	O4. Actividades de gestión: Participar en el gobierno escolar.
D6. Poco dominio de estrategias lúdicas para motivar a los alumnos.	O8. Diseñar estrategias lúdicas
D7. El aprendizaje de los alumnos no es significativo.	O1. Contar con el apoyo del programa LENS (Save the children).
D8. No progresa el avance académico del alumno.	O3. Convocar a capacitaciones a los padres de familia.
D9. El docente no se relaciona con los alumnos.	O5. Cambiar patrones culturales.
D10. Los alumnos no han desarrollado habilidades psicomotoras.	O6. Orientar y estimular a los alumnos a desarrollar sus habilidades a través de juegos pedagógicos.

Fuente: Mijangos. 2013. p.p.39-42. Matriz del MINI-MAX

TABLA 7. Técnica MINI-MAX

DEBILIDADES	AMENAZAS
D1. Los alumnos no participan en las actividades de la escuela.	A1. Exclusión social de los alumnos por falta de una metodología activa.
D2. Los alumnos no entregan sus tareas	A6. Poco compromiso por parte de los padres en el rol que desempeñan con la educación de sus hijos.
D3. No asisten regularmente a clases.	A2. Bullin por parte de sus compañeros.
D4. El docente no hace nada por motivar a los alumnos.	A10. Deserción escolar
D5. Los profesores no organizan actividades con los alumnos.	A7. La falta de recursos económicos.
D6. Poco dominio de estrategias lúdicas para motivar a los alumnos.	A4. Alumnos aislados.
D7. El aprendizaje de los alumnos no es significativo	A5. La repitencia escolar.
D9. El docente no se relaciona con los alumnos.	A3. Desintegración familiar
D10. Los alumnos no han desarrollado habilidades psicomotoras.	A8. La poca relación armónica entre alumnos y maestros.
	.

Fuente: Mijangos.2013. p.p.39-42. Matriz del MINI-MAX

1.3.4 Vinculación estratégica

TABLA 8. Vinculación Estratégica

FORTALEZAS	OPORTUNIDADES
<p>1. Se programan reuniones con la finalidad de hacer conciencia y orientar a la comunidad educativa en el proceso educativo de sus hijos e hijas. (F2-O6).</p> <p>2. Se cuenta con el apoyo de LENS (Save the Children), lo que hace que se pueda integrar a los alumnos, docentes padres de familia, OPF y docentes a mejorar la educación (F5-O1).</p> <p>3. En la escuela hay docentes egresados del PADEP, lo que hace que puedan aplicar una metodología funcional para mejorar la relación con los alumnos, docentes y padres en la educación participativa (F1-O8).</p> <p>4. Se visitan a los padres y madres de familia en sus hogares con la finalidad de cambiar las actitudes de interés por apoyar a sus hijos y cambiar la forma de ver la educación (F4-O5).</p> <p>5. Diseñar juegos pedagógicos para desarrollar habilidades psicomotoras en los niños y niñas (F7-O7).</p>	

Fuente: Mijangos. 2013.p.p.39-42.

DEBILIDADES	OPORTUNIDADES
<p>1. Los alumnos no les gustan participar en las actividades que se programa en la escuela, lo que hace que necesario combatir factores culturales que se han venido marcando desde hace muchos años atrás, a través de una metodología activa (D1-O6).</p> <p>2. Los alumnos no hacen la tarea que se les deja para realizarlo en casa, lo que hace necesario contar con el apoyo del programa LENS para que brinde charlas motivacionales a los padres, así motiven a sus hijos en la realización de las tareas (D2-O1).</p> <p>3. Los docentes en muchos casos ven como pérdida de tiempo realizar actividades lúdicas pedagógicas (poco dominio de estrategias lúdicas) donde se involucra a los alumnos, porque creen que ellos son los que saben y no cambian su actitud docente y manejan una educación tradicional (D6-O8).</p> <p>4. Los alumnos no mejoran su aprendizaje, lo que hace necesario aplicar una metodología funcional, activa y participativos por parte del docente para el aprendizaje significativo y pertinente (D7-O6).</p> <p>5. El docente no estudia los problemas que muchas veces el alumno trae desde el hogar, lo que hace estudiar a fondo a cada alumno y realizar actividades donde el alumno se olvide de esos problemas. (D9-O10).</p>	

TABLA 9. Vinculación Estratégica Fuente: Mijangos. 2013.p.p.39-42.

FORTALEZAS	AMENAZAS
<ol style="list-style-type: none"> 1. Planificar actividades pedagógicas lúdicas para integrar a los alumnos y así evitar cualquier maltrato físico, social y emocional (F8-A2). 2. Realizar actividades de estrategias lúdicas para desarrollar las habilidades de los alumnos y motivarlos para que los alumnos sigan asistiendo a la escuela (F8-A9). 3. En la escuela hay una buena relación con la mayoría de los padres, pero la actitud de algunos maestros no es la correcta con algunos de ellos, por lo que se debe hacer actividades de integración escolar F10-A8). 4. Se programan reuniones para que el padre conozca la importancia de actividades pedagógicas prácticas (F2-A4). 5. Llevar a cabo actividades pedagógicas para que el alumno se sienta motivado en su aprendizaje y vida escolar para contrarrestar la repitencia en el grado que cursa (F1-A5). 	

TABLA 10. Vinculación Estratégica. Fuente: Mijangos. 2013.p.p.39-42.

DEBILIDADES	AMENAZAS
<ol style="list-style-type: none"> 1. Los alumnos no se integran ni les gusta participar en las actividades de la escuela, por lo que pone en peligro el grado que cursan y por ende la repitencia, porque no logran desarrollar las habilidades necesarias en todos los grados (D1-A5). 2. Los alumnos cuando se les asignan tareas para realizarlo en casa no lo hacen, porque cuando piden ayuda a los padres ellos no los ayudan por factores de horario de trabajo. (D2-A4). 3. Algunos docentes creen que la educación se da solo en cuatro paredes y creen que lo que enseñan es lo mejor para el estudiante, por lo que no realizan actividades pedagógicas lúdicas (D5-A8). 4. Algunos alumnos por diversas razones no asisten regularmente a clases por lo que al final termina por dejar la escuela y dedicarse a otra actividad (D3-A9). 5. El docente, por falta de interés en involucrarse y conocer los problemas que el alumno pueda afrontar en el hogar, termina por empujar al alumno a sufrir problemas de burla por parte de sus compañeros. (D9-A2). 	

TABLA 11. Vinculación Estratégica. Fuente: Mijangos. 2013.p.p.39-42.

1.3.5 Líneas de acción estratégica

Fortalezas – Oportunidades

1. Conservación de una buena comunicación con los estudiantes y docente de la EORM, a través de actividades de estrategias lúdicas para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje y el desarrollo integral, física, intelectual y emocional los alumnos y alumnas.
2. Fortalecer las habilidades físicas, intelectuales y emocionales de los alumnos en sus actividades escolares que a diario realizan.

TABLA 12. Vinculación Estratégica. Fuente: Mijangos. 2013.p.p.39-42.

Debilidades – Oportunidades

1. Concientizar sobre el bajo rendimiento de los estudiantes en el proceso de enseñanza aprendizaje, a través de estrategias lúdicas que permite la participación de los alumnos y alumnas, Cantón Calanté.

TABLA 13. Vinculación Estratégica. Fuente: Mijangos. 2013.p.p.39-42.

Fortaleza – Amenazas

1. Promocionar al inicio del ciclo, el servicio que ofrece el establecimiento a los estudiantes que contribuye a la disminución de la pobreza a través de apoyo que los estudiantes reciben del Ministerio de Educación.

TABLA 14. Vinculación estratégica. Fuente: Mijangos. 2013.p.p.39-42.

Debilidades – Amenazas

1. Promover la participación activa de los docentes y a los padres de familia, en el proceso de preparación académica de los estudiantes, contrarrestando la pobreza para evitar la desintegración familiar en la comunidad.

TABLA 15. Vinculación estratégica. Fuente: Mijangos. 2013.p.p.39-42.

1.3.6 Posibles proyectos

POSIBLES PROYECTOS F-O

Creación de un manual de actividades ludias de formación para involucrar a los padres, para mejorar el rendimiento académico de los niños y niñas.

Diseño de estrategias con los padres de familia sobre la participación y apoyo de sus hijos en el proceso

Creación de un manual de actividades y roles de los padres de familia y alumnos

Creación de rutas estratégicas lúdicas para apoyar a los alumnos en las actividades de la escuela

Creación de Manual de estrategias lúdicas para la enseñanza de la L2, del CEF y otras áreas curriculares.

POSIBLES PROYECTOS F-O

Creación de juegos lúdicos para mejorar la convivencia

Elaboración de normas de convivencia

Gestionar becas para los alumnos

Diseño de actividades para el involucramiento a la comunidad educativa (bimestrales)

Reunión con la comunidad educativa (una vez por mes)

POSIBLES PROYECTOS D-O

Guía de adecuación de contenidos contextuales

Integración de estrategias lúdicas para motivar al alumno

Diseño de un manual pedagógico contextual

Elaboración una planificación contextual y utilizarlo en la escuela e.

Elaboración de técnicas contextuarles

POSIBLES PROYECTOS F-A

Creación de un manual de roles

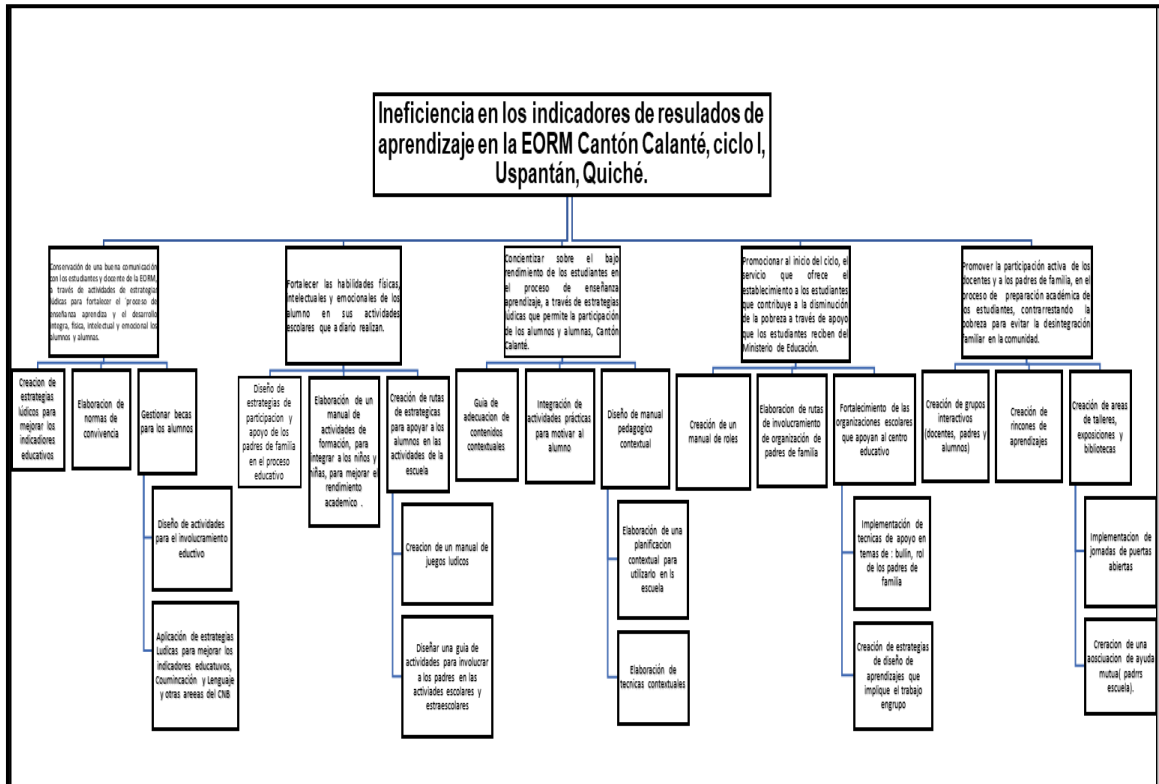
Organización de padres de familia para elaborar rutas de involucramientos
Fortalecimiento de las organizaciones escolares que apoyan al centro educativo
Gestionar programas de apoyo en temas como: bulín, rol de los padres
Creación de estrategias lúdicas de diseños de aprendizajes que implique el trabajo en grupo.

POSIBLES PROYECTOS D-A

Creación de grupos interactivos (alumnos, docente, padres y alumnos)
Creación de rincones de aprendizajes
Creación de áreas de talleres, exposiciones y bibliotecas
Implementación de jornadas de puertas abiertas
Creación de una asociación de ayuda mutua.

1.3.7 Selección del Proyecto a diseñar

Mapa de soluciones



IMÁGEN 1. Selección del proyecto a diseñar Fuente: Mijangos. 2013.p53. Elección de proyecto.

FUENTE: propia

De este cuadro sinóptico se seleccionó el PME a implementar en el ciclo I, en la EORM Cantón Calanté, quien fuera responsable, docente/estudiante: Tomás Tzunux Méndez

2.1 Diseño del Proyecto

1.4.1 Nombre el Proyecto de Mejoramiento Educativo

Aplicación de Manual de estrategias Lúdicas en el aprendizaje de Comunicación y Lenguaje y otras áreas del CNB.

1.4.2 Descripción del Proyecto

El Manual de estrategias Lúdicas en la enseñanza de Comunicación y Lenguaje L2 y otras áreas del CNB, se diseñará para responder a la demandas escolares que los niños y niñas deben afrontar en la escuela, como una necesidad de involucrarlos a actividades educativas prácticas para desarrollar las habilidades Físicas, emocional e intelectual de cada uno de ellos en el proceso de aprendizaje que como institución educativa requiere, para poder afrontar las demandas sociales que la vida requiere constantemente, en el contexto de una sociedad cada vez más globalizada y que deriva en nuevos retos y desafíos para la formación de las nuevas generaciones, se plantea que el manual de actividades se logren desarrollar actividades prácticas e innovadoras, que sirvan como una guía de orientación a los docentes de la escuela , ayudándolo en la labor educativa.

Con el apoyo del manual, se desarrollarán estrategias lúdicas, los cuales tienen el propósito fundamental de elevar los Indicadores de resultados de aprendizajes, estimulación, y así fortalecer las habilidades físicas, intelectuales y emocionales de los alumnos y alumnas y sobre todo hacer que los alumnos puedan contribuir en la construcción de una nueva ciudadanía, las estrategias lúdicas permitirán dibujar el rostro de una nueva educación, de una nueva Guatemala.

Se espera que este manual se convierta fundamentalmente en un instrumento de aprendizaje a través del cual y mediante procesos de formación dinámico, reflexivos, con los alumnos donde se desarrollan las primeras experiencias de socialización y formación en valores que dejan una huella determinante para el desarrollo de la conducta humana en general a través del juego. Reconocemos también, que es de vital importancia el rol que juega la escuela y particularmente las y los docentes de educación primaria, ya que después de la familia es la escuela a quien se le encomienda la tarea para desarrollar las competencias para la vida, y de manera específica las competencias para la convivencia y para la vida en sociedad, como se explicita en el perfil de egreso para la educación primaria, establecida en el CNB.

Idea central

El Proyecto de Mejoramiento Educativo, se entiende como un conjunto coordinado de actividades prácticas que tienen como objetivo principal elevar la calidad de la educación que ofrecen a sus alumnos las escuelas en el establecimiento a través de juegos lúdicos donde el niño y niña pueda sentirse en su ambiente natural. A partir de una evaluación de las necesidades expresadas en un marco situacional para la búsqueda de soluciones a problemas que impiden el desarrollo educativo, en lo pedagógico.

Se enfoca desde el ámbito curricular, pedagógico, institucional, cultural sociológico, psicológico e histórico, relacionadas a las necesidades y problemas que afecta el proceso de enseñanza aprendizaje que se presenta en el establecimiento educativo con docente, estudiantes y padres de familia, Por los cual se espera que este proyecto se convierta fundamentalmente en un instrumento de aprendizaje a través del cual y mediante procesos de formación dinámico, reflexivos, que los propios alumnos retomen el papel protagónico en la educación

1.4.3 Objetivos

OBJETIVO GENERAL:

Aplicación de Manual de Estrategias Lúdicas en la enseñanza de la L2 del CEF, para mejorar los indicadores de aprendizaje e integrar a los niños y niñas en las actividades escolares prácticas.

Objetivos específicos:

Diseñar un manual de estrategias lúdicas escolares, para mejorar los indicadores de resultados de aprendizaje el proceso de formación y desarrollo de competencias de las áreas del CNB.

Utilizar un manual de estrategias lúdicas escolares, para la convivencia, reflexión, y la adquisición de aprendizajes en donde los niños y niñas puedan expresar sus emociones, sentimientos y actitudes.

Disponer de un manual de estrategias lúdicas, que permita incidir en los objetivos educativos concretos y elevar los niveles de los aprendizajes de los alumnos.

1.4.4 Justificación

La principal intención de este manual no es otra: que mejorar la calidad educativa, a través de la buena relación entre alumno y docente, proporcionando una serie de estrategias que ayuden a elevar los indicadores de resultados de aprendizaje para hacer más fácil y motivadora la implicación de los niños y niñas en el centro educativo, pretende dar a conocer la importancia de las actividades de aprendizaje como estímulo en el proceso de desarrollo integral del niño y la niña, de igual modo la necesidad de recrear en el mundo con un lenguaje nuevo a través de experiencias tempranas cargadas de imaginación, de una forma espontánea, natural y eficaz para que adquiriera más agradablemente su aprendizaje.

Por otra parte, el docente en esta etapa como profesional, necesita ofrecer al escolar un ambiente propicio dentro del aula y fuera del aula. Pretende que los estudiantes de la carrera como educadores, apliquen los conocimientos teórico-prácticos, adquiridos con el fin de reforzar la preparación profesional alcanzando y demostrando sus capacidades para formar de ese modo, investigadores y creadores de imposibles soluciones a los múltiples problemas del proceso educativo. En este sentido se justifica bajo dos aspectos: el teórico y metodológico. En lo referente al primer aspecto, la constante revisión de diferentes medios de investigación conocerá y establecerá la importancia de las actividades estratégicas en el proceso educativo de niños y niñas de la Educación Inicial.

La escuela tiene la tarea de educar al niño/a en su desarrollo íntegro, por tanto, la escuela es la encargada de fortalecer los conocimientos, actitudes, valores, etc. Es por ello que se debe trabajar de manera práctico, para conseguir el mismo objetivo: el desarrollo completo de los niños/as. Es tarea del equipo docente hacer ver que la responsabilidad de educar a los pequeños/as es compartida y que todos estemos implicados es la única manera que existe de lograr el bienestar total del niño/a.

Cuando el docente y el alumno trabajan por separado, el niño/a se ve inmerso en un caos y en una discontinuidad que va desde los aspectos más básicos de su educación hasta los procesos educativos más complejos. Las contradicciones, en este sentido, pueden acarrear ciertos problemas en los alumnos/as que arrastren a lo largo del tiempo. Así, esta desorganización encamina al alumnado hacia un fracaso académico que sólo puede solventarse si se pone remedio desde el mismo instante.

Es por todo esto que se debe cambiar no sólo la mentalidad y la actitud hacia la participación sino también las prácticas actuales, impulsando así una metodología que propicie la participación de los alumnos y las alumnas de la escuela. Para ello, se presentará una propuesta de intervención, ofreciendo diferentes actividades lúdicas y técnicas para hacer participar a los niños y niñas para que se sientan a gusto en el a la hora de involucrarlos en actividades del centro educativo, apostando por la creación de un clima de confianza, respeto y libertad para que los dos contextos se sientan

1.4.5 Plan de actividades a desarrollar organizadas por fases

No	Fase	Duración	Actividad	Tarea	Sub- tarea	Responsables
1	Inicio	1 día	Entrega de solicitud al director del establecimiento	Redactar la solicitud y presentársela al director.	Esperar la respuesta del director	Docente/Estudiante Director
2	Inicio	10 días	Investigar las estrategias lúdicas, adecuados para llevar a cabo dicho proyecto.	Buscar en distintas fuentes las actividades a desarrollar.	Leer revistas, libros y fuentes bibliográficas en internet	Docente/ estudiante
3	Inicio	10 días	Fundamentación teórica de las estrategias lúdicas a desarrollar.	Seleccionar la información y buscarle fundamentación teórica.	Leer y analizar en distintos medios de investigación realizado	Docente/ estudiante
4	Inicio	10 días	Diseñar las estrategias lúdicas a implementar en el proyecto.	Crear las actividades adecuadas para motivar a los padres de familia para el apoyo de sus hijos e hijas.	Analizar en qué momentos y pasos para implementar la actividad.	Docente estudiante
5	Planificación	10 días	Dividir en los bloques estrategias lúdicas a desarrollar	Estructurar y darle forma al manual a través de bloques.	Trabajo individual e impresiones para corregir aspectos de forma.	Docente/ estudiante
6	Planificación	10 días	Organizar los objetivos, recursos, procesos y tiempo en cada estrategia lúdica.	Dividir en qué fase se realizarán los juegos y espacios para implementar las actividades.	Ubicación de espacios adecuados, materiales acorde a la actividad	Docente/estu diente
7	Ejecución	10 días	Creación del manual de estrategias lúdicas.	Ubicar cada actividad lúdica en los momentos precisos de aprendizajes.	Impresiones de los manuales.	Docente/estu diente
8	Ejecución	5 días	Estructurar los materiales a utilizar para la implantación de las estrategias	Buscar las herramientas a utilizar para el proyecto educativo.	Dividir las herramientas de acuerdo a las actividades a implementar.	Docente/ estudiante

			lúdicas.			
9	Ejecución	1 día	Organizar el local y la agenda para dar a conocer el proyecto educativo	Buscar el local y elaborar la agenda a desarrollar.	Organizar el local e imprimir la agenda	Docente/estudiante
10	Ejecución	1 día	Reunión y socialización del proyecto con docentes y padres de familia	Realizar notas para convocar a los docentes, padres de familia involucrados en el proyecto	Organizar y preparar la temática y el espacio físico	Docente/Estudiante Director Docentes
11	Ejecución	20 días	Implementación de juegos al aire libre.	Establecer las normas y reglas del juego. Invitar a los docentes, alumnos para la implementación de los juegos. Gestionar la refacción para todos los padres.	Redactar las bases y objetivos de los juegos. Diseñar actividades para impresionar a los alumnos, docentes y padres. Gestionar una refacción para los participantes en la actividad.	Docente/estudiante Director Docentes del establecimiento
12	Ejecución	20 días	Implementación juegos Didácticos	Promocionar el evento en el entorno educativo Establecer las fechas que se llevará a cabo	Redactar las bases y objetivos de los juegos Diseñar actividades para impresionar a los alumnos, docentes y padres. Gestionar una refacción para los participantes en la actividad.	Docente/estudiante Director Alumnos
13	Ejecución	20 días	Implementación de atención y concentración	Invitar a los docentes, padres y alumnos a que participen en la	Redactar las bases y objetivos de los juegos Diseñar actividades para	Docente/estudiante Director Alumnos Docentes Padres de familia

				implementación de las actividades lúdicas.	impresionar a los alumnos, docentes y padres. Gestionar una refacción para los participantes en la actividad.	
14	Evaluación	1 día	Dar a conocer las estrategias lúdicas implementadas en el proceso educativo.	Programar las fechas para dar a las actividades desarrolladas .	Motivar a los docentes para la implementación de actividades lúdicas establecidas en el manual. Gestionar refacción de los participantes.	Docente estudiante.
15	Evaluación	1 días	Dar a conocer los resultados de las actividades de estrategias lúdicas implementadas.	Programar las fechas para dar a conocer el resultado de las actividades lúdicas.	Presentar los resultados (positivos y negativos) encontrados en el desarrollo del manual. Gestionar la alimentación a los participantes.	Docente/estudiante

TABLA 16. Actividades a Desarrollar por fases. Fuente: SINNAPS.2019. Plan de Actividades

1.4.6 Cronograma de Actividades

Cronograma de actividades: Proyecto de Mejoramiento Educativo 2020																									
Responsable: Tomás Tzunux Méndez																									
FECHAS																									
No.	Actividades	Noviembre				Diciembre				Enero				Febrero				Marzo				Abril			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Entrega de solicitud al director del establecimiento	2																							
2	Investigar las estrategias lúdicas a desarrollar.		5	5																					
3	Fundamentación teórica de las estrategias lúdicas a desarrollar.				1																				
4	Diseño de las estrategias lúdicas a implementar					1	0																		
5	Dividir en bloques las estrategias lúdicas a desarrollar.						1	0																	
6	Organizar los objetivos, recursos, procesos y tiempo de cada estrategia lúdica							1	0																
7	Creación del manual de estrategias lúdicas									5															
8	Estructurar los materiales a utilizar para la implementación										1	0													

1.4.7 Monitoreo

Actividades	Indicadores	Monitoreo	Evaluación
		Producto	Efecto- Impacto
Entrega de solicitud al director del establecimiento	Número de personas que participaron activamente.	2	De las dos personas que participaron activamente en la socialización y ejecución del proyecto el 100% apoyaron la implementación del proyecto.
	Número de personas involucradas.	2	
	Número de personas que participaron activamente.	2	
	Número de personas que aceptaron la implementación.	2	
Investigar las estrategias lúdicas a desarrollar.	Número de personas encargadas de la investigación.	1	De las actividades investigadas para la ejecución del proyecto, se utilizaron el 100% de las actividades.
	Número de estrategias a implementar	30	
	Número de personas beneficiadas.	80	
	Cantidad de actividades encontradas en la investigación.	100%	
Fundamentación teórica de las estrategias lúdicas a desarrollar.	Número de personas encargadas de investigar la fundamentación de las actividades.	1	De las actividades fundamentadas teóricamente para la ejecución del proyecto, se utilizaron el 100% de los autores encontrados.
	Número de personas encargadas para la fundamentación teórica	1	
	Número de personas beneficiadas.	80	
	Cantidad de actividades fundamentadas teóricamente.	100%	
Diseño de las estrategias lúdicas a implementar	Número de asistentes a diseñar las actividades.	1	De las actividades diseñadas se implantaron el 100% con los involucrados en el proyecto.
	Número de personas beneficiadas con las actividades diseñadas a implementar.	80	
	Cuántas personas participaron en la aplicación de las	80 1ero, 2do y	

	<p>actividades</p> <p>Grado en que se aplicó las actividades diseñadas.</p>	3ero.	
Dividir en bloques las estrategias lúdicas a desarrollar.	<p>Número de asistentes a dividir en bloques las actividades.</p> <p>Cuántas personas participaron en la división de las actividades</p> <p>Grado en que se aplicó las actividades diseñadas.</p>	<p>1</p> <p>1</p> <p>1ero, 2do y 3ero.</p>	De las actividades divididas en bloque se implantaron el 100% con los involucrados en el proyecto.
Organizar los objetivos, recursos, procesos y tiempo de cada estrategia lúdica	<p>Número de asistentes a la actividad.</p> <p>Número de personas que participaron en la organización.</p> <p>Cuántas personas participaron en el proceso de organización de actividad.</p>	<p>1</p> <p>1</p> <p>1</p>	De las actividades organizadas se implementó el 100% de las actividades organizadas.
Creación del manual de estrategias lúdicas	<p>Número de personas encargadas en la creación del manual.</p> <p>Número de personas beneficiadas con las actividades del manual.</p> <p>Número de personas que se le entrego un ejemplar de manual</p> <p>Número de asistentes en las actividades desarrolladas.</p>	<p>1</p> <p>80</p> <p>6</p> <p>80</p>	De las actividades estructuradas en el manual se aplicaron el 100% con los involucrados en el proyecto.
Estructurar los materiales a utilizar para la implementación de las estrategias lúdicas lúdicos.	<p>Número de personas encargadas en la estructuración de los materiales.</p> <p>Número de actividades que tendrán sus materiales a implementar.</p> <p>Numero alumnos y docentes aceptaron ser parte de la implementación de las actividades.</p>	<p>1</p> <p>30</p> <p>80</p>	De las 30 actividades a desarrollar, se utilizaron el 100% de los materiales estructurados.
Organizar el local y la agenda para da a	Número de participantes en la organización.	1	Del local estipulado se utilizó el 100%

conocer el proyecto educativo.	Número de locales utilizados. Número de personas encargados en la realización de la actividad.	1 1	del mismo para llevar a cabo la actividad.
Reunión y socialización del manual diseñado con docentes y padres de familia.	Número de asistentes a la reunión y socialización del proyecto. Número de padres y madres de familia y docentes que aceptaron a que los niños se involucren a las estrategias lúdicas. Número de padres y madres y docentes que participaron activamente. Número de personas que finalizaron la actividad.	50 50 50 50	De los docentes y padres de familia que participaron activamente en la socialización y ejecución del proyecto ahora en 100% apoyaran las actividades de estrategias lúdicas.
Implementación de juegos al aire libre.	Número de alumnos, docentes involucrados en la ejecución de las estrategias lúdicas. Número de alumnos involucrados en la implementación de la actividad. Número de docentes que aceptaron la implementación de las estrategias lúdicas en sus aulas.	80 74 6	De las los 80 involucrados participaron el 100% en la implementación de las estrategias lúdicas.
Implementación de juegos Didácticos	Número de alumnos, docentes involucrados en la ejecución de las estrategias lúdicas. Número de alumnos involucrados en la implementación de la actividad. Número de docentes que aceptaron la implementación de las estrategias lúdicas en sus aulas	80 74 6	De las los 80 involucrados participaron el 100% en la implementación de estrategias lúdicas.
Implementación de	Número de alumnos,		De las los 80

Atención y Concentración	<p>docentes involucrados en la ejecución de las estrategias lúdicas.</p> <p>Número de alumnos involucrados en la implementación de la actividad.</p> <p>Número de docentes que aceptaron la implementación de las estrategias lúdicas en sus aulas</p>	<p>80</p> <p>74</p> <p>6</p>	involucrados participaron el 100% en la implementación de estrategias lúdicas.
Dar a conocer las estrategias lúdicas implementadas en el proceso educativo	<p>Número de docentes, padres y madres de familia involucrados en la actividad.</p> <p>Número docentes involucrados</p> <p>Padres de familia que asistieron</p> <p>Porcentaje de padres y madres y docentes que participaron activamente en la actividad.</p>	<p>54</p> <p>6</p> <p>45</p> <p>95%</p>	Los resultados de las actividades planificadas para la ejecución del proyecto, participaron el 95% de padres y madres de familia.
Dar a conocer los resultados de las actividades implementadas.	<p>Número de invitados en dar a conocer los resultados obtenidos del de proyecto.</p> <p>Número de personas que participaron en la actividad.</p> <p>Número de personas que finalizaron el proyecto.</p>	<p>54</p> <p>45</p> <p>95%</p>	De los padres de familia que participaron en la finalización del proyecto ahora en 95% ven de una forma positiva el proyecto implementado.

. TABLA 18. Plan de Monitoreo. Fuente: Bobadillo.2010 Monitoreo y Evaluación.

1.4.8 Evaluación del Proyecto

TABLA 19. Evaluación de Proyecto. Fuente: Bobadillo.2010 Monitoreo y Evaluación.

2. Actividades	Indicadores	Monitoreo	Evaluación
		Producto	Efecto- Impacto
Entrega de solicitud al director del establecimiento	Número de personas que participaron activamente.	2	De las dos personas que participaron activamente en la socialización y ejecución del proyecto el 100% apoyaron la implementación del proyecto.
	Número de personas involucradas.	2	
	Número de personas que participaron activamente.	2	
	Número de personas que aceptaron la implementación.	2	
Investigar las estrategias lúdicas a desarrollar.	Número de personas encargadas de la investigación.	1	De las actividades investigadas para la ejecución del proyecto, se utilizaron el 100% de las actividades.
	Número de estrategias a implementar	30	
	Número de personas beneficiadas.	80	
	Cantidad de actividades encontradas en la investigación.	100%	
Fundamentación teórica de las estrategias lúdicas a desarrollar.	Número de personas encargadas de investigar la fundamentación de las actividades.	1	De las actividades fundamentadas teóricamente para la ejecución del proyecto, se utilizaron el 100% de los autores encontrados.
	Número de personas encargadas para la fundamentación teórica	1	
	Número de personas beneficiadas.	80	
	Cantidad de actividades fundamentadas teóricamente.	100%	
Diseño de las estrategias lúdicas a implementar	Número de asistentes a diseñar las actividades.	1	De las actividades diseñadas se implantaron el 100% con los involucrados en el proyecto.
	Número de personas beneficiadas con las actividades diseñadas a implementar.	80	
	Cuántas personas participaron en la aplicación de las actividades	80	
	Grado en que se aplicó las actividades diseñadas.	1ero, 2do y 3ero.	

Dividir en bloques las estrategias lúdicas a desarrollar.	<p>Número de asistentes a dividir en bloques las actividades.</p> <p>Cuántas personas participaron en la división de las actividades</p> <p>Grado en que se aplicó las actividades diseñadas.</p>	<p>1</p> <p>1</p> <p>1ero, 2do y 3ero.</p>	De las actividades divididas en bloque se implantaron el 100% con los involucrados en el proyecto.
Organizar los objetivos, recursos, procesos y tiempo de cada estrategia lúdica	<p>Número de asistentes a la actividad.</p> <p>Número de personas que participaron en la organización.</p> <p>Cuántas personas participaron en el proceso de organización de actividad.</p>	<p>1</p> <p>1</p> <p>1</p>	De las actividades organizadas se implementó el 100% de las actividades organizadas.
Creación del manual de estrategias lúdicas	<p>Número de personas encargadas en la creación del manual.</p> <p>Número de personas beneficiadas con las actividades del manual.</p> <p>Número de personas que se le entrego un ejemplar de manual</p> <p>Número de asistentes en las actividades desarrolladas.</p>	<p>1</p> <p>80</p> <p>6</p> <p>80</p>	De las actividades estructuradas en el manual se aplicaron el 100% con los involucrados en el proyecto.
Estructurar los materiales a utilizar para la implementación de las estrategias lúdicas lúdicos.	<p>Número de personas encargadas en la estructuración de los materiales.</p> <p>Número de actividades que tendrán sus materiales a implementar.</p> <p>Numero alumnos y docentes aceptaron ser parte de la implementación de las actividades.</p>	<p>1</p> <p>30</p> <p>80</p>	De las 30 actividades a desarrollar, se utilizaron el 100% de los materiales estructurados.
Organizar el local y la agenda para da a conocer el proyecto educativo.	<p>Número de participantes en la organización.</p> <p>Número de locales utilizados.</p> <p>Número de personas encargados en la realización de la actividad.</p>	<p>1</p> <p>1</p> <p>1</p>	Del local estipulado se utilizó el 100% del mismo para llevar a cabo la actividad.
Reunión y socialización del manual diseñado con docentes y padres	Número de asistentes a la reunión y socialización del proyecto.	50	De los docentes y padres de familia que participaron

de familia.	Número de padres y madres de familia y docentes que aceptaron a que los niños se involucren a las estrategias lúdicas. Número de padres y madres y docentes que participaron activamente. Número de personas que finalizaron la actividad.	50 50 50	activamente en la socialización y ejecución del proyecto ahora en 100% apoyaron las actividades de estrategias lúdicas.
Implementación de juegos al aire libre.	Número de alumnos, docentes involucrados en la ejecución de las estrategias lúdicas. Número de alumnos involucrados en la implementación de la actividad. Número de docentes que aceptaron la implementación de las estrategias lúdicas en sus aulas.	80 74 6	De las actividades fundamentadas teóricamente para la ejecución del proyecto, se utilizaron el 100% de los autores encontrados. De las actividades diseñadas se implantaron el 100% con los involucrados en el proyecto.
Implementación de juegos Didácticos	Número de alumnos, docentes involucrados en la ejecución de las estrategias lúdicas. Número de alumnos involucrados en la implementación de la actividad. Número de docentes que aceptaron la implementación de las estrategias lúdicas en sus aulas	80 74 6	De las los 80 involucrados participaron el 100% en la implementación de los juegos.
Implementación de juegos de Atención y concentración	Número de alumnos, docentes involucrados en la ejecución de las estrategias lúdicas. Número de alumnos involucrados en la implementación de la actividad. Número de docentes que aceptaron la implementación de las estrategias lúdicas en sus aulas	80 74 6	De las actividades planificadas para la ejecución del proyecto, participaron el 99% en la creación y exposición de talentos artísticos.
Dar a conocer las estrategias lúdicas implementadas en el proceso educativo	Número de docentes, padres y madres de familia involucrados en la actividad. Número docentes involucrados	54 6	Los resultados de las actividades planificadas para la ejecución del proyecto, participaron el 95%

	Padres de familia que asistieron	45	de padres y madres de familia.
	Porcentaje de padres y madres y docentes que participaron activamente en la actividad.	95%	
Dar a conocer los resultados de las actividades implementadas.	Número de invitados en dar a conocer los resultados obtenidos del de proyecto.	54	De los padres de familia que participaron en la finalización del proyecto ahora en 95% ven de una forma positiva el proyecto implementado.
	Número de personas que participaron en la actividad.	45	
	Número de personas que finalizaron el proyecto.	95%	

1.4.9 Criterios e instrumentos de Monitoreo y Evaluación

Actividad No.1. Entrega de solicitud al director del establecimiento, para la ejecución del PME.

Se utilizó la Rúbrica, para verificar el apoyo y compromiso del Director para poder realizar y ejecutar el proyecto de Mejoramiento Educativo en la EORM Cantón Calanté.

Objetivo: Solicitar el permiso al Director para ejecutar el PME en el ciclo I.

Nombre del: Docente/ estudiante: _____

No.	Criterios a evaluar	Excelente	Muy bueno	Bueno	Necesita mejorar
1	Se cumplieron los objetivos esperados				
2	Hubo el apoyo esperado				
3	Conoce el rol que desempeña en su trabajo				
4	Se puede contar con su apoyo cuando sea necesario				
5	Demuestra interés y compromiso para mejorar la educación en la escuela				

TABLA 20. Instrumento de Monitoreo y Evaluación. Fuente: Propia

f.

Docente/ estudiante

Vo.Bo.

Director EORM Cantón Calanté

Instrumentos de Monitoreo y Evaluación

Actividad No.2. Investigar las estrategias lúdicas a desarrollar.

A través de la Rúbrica se verificó el compromiso del docente/ estudiante para investigar las diversas estrategias lúdicas que serán incorporadas el manual que posteriormente serán ejecutadas en el PME de la EORM Cantón Calanté.

Objetivo: Investigar y Encontrar las actividades a implementar en el ciclo I.

Nombre del: Docente/ estudiante: _____

No.	Criterios a evaluar	Excelente	Muy bueno	Bueno	Necesita mejorar
1	Se cumplieron los objetivos esperados en la investigación				
2	Se encontraron las diversas estrategias lúdicas				
3	Se investigó en diferentes fuentes de investigación				
4	Se cuenta con las herramientas de tecnología cuando sea necesario.				
5	Las diversas estrategias lúdicas investigadas, es acorde al ciclo que se trabajará.				

TABLA 21. Instrumento de Monitoreo y Evaluación. Fuente: Propia

f.

Docente/estudiante

Instrumentos de Monitoreo y Evaluación

Actividad No.3. Fundamentación teórica de las estrategias lúdicas a desarrollar.

Se utilizó la Rúbrica para verificar si las activadas a implementar traen beneficio a los alumnos con lo que dicen los autores o expertos así poder implementar las estrategias en el manual de PME en mejora de la educación de la EORM Cantón Calanté.

Objetivo: Encontrar la fundamentación teórica, según los autores de las estrategias lúdicas a implementar, para facilitar el aprendizaje en los niños y niñas del ciclo I.

Nombre del: Docente/ estudiante: _____

No.	Criterios a evaluar	Excelente	Muy bueno	Bueno	Necesita mejorar
1	Se logró el objetivo propuesto.				
2	Las fundamentación teórica cumple con las normas APA				
3	La fundamentación teórica está acorde al contenido las actividades a implementar				
4	Se usó diferentes medios para investigar y fundamentar las actividades				
5	La fundamentación teórica tendrá el sustento para implementar las actividades				

TABLA 22. Instrumento de Monitoreo y Evaluación Fuente: Propia

f.

Docente/ estudiante

Vo.Bo.

Director EORM Cantón Calanté

Instrumentos de Monitoreo y Evaluación

Actividad No.4. Diseño de las estrategias lúdicas a implementar.

Se utilizó la Rúbrica para diseñar las actividades a implementar, que sean útil y acorde al contexto de los alumnos, así poder implementar las estrategias en el manual de PME en mejora de la educación de la EORM Cantón Calanté.

Objetivo: Diseñar las actividades necesarias para incluirlas en el manual.

Actividad 4. Selección y descripción de las técnicas a utilizar en el campo de es

Nombre del: Docente/ estudiante: _____

No.	Criterios a evaluar	Excelente	Muy bueno	Bueno	Necesita mejorar
1	Se logró el objetivo de diseñar las estrategias.				
2	Las estrategias lúdicas están contextualizadas a la realidad de los alumnos				
3	Las estrategias lúdicas diseñadas serán para motivar al alumno.				
4	Se utilizó adecuadamente las fuentes tecnológicas para diseñar las estrategias.				
5	Las estrategias diseñadas son las que mejor se adaptan en el ciclo I.				

TABLA 23. Instrumento de Monitoreo y Evaluación. Fuente: Propia

f.

Docente/ estudiante

Vo.Bo.

Director EORM Cantón Calanté

Instrumentos de Monitoreo y Evaluación

Actividad No.5. Dividir en bloques las estrategias lúdicas a desarrollar.

Se utilizó la Rúbrica para dividir en bloques las actividades a implementar, que sean útiles y acorde al contexto de los alumnos, así poder estructurar cada actividad que serán incluidas en el manual de PME en mejora de la educación de la EORM Cantón Calanté.

Objetivo: Dividir en bloques las actividades de estrategias lúdicas, para que cada actividad tenga una secuencia y un logro significativo en el aprendizaje.

Actividad 4. Selección y descripción de las técnicas a utilizar en el campo de es

Nombre del: Docente/ estudiante: _____

No.	Criterios a evaluar	Excelente	Muy bueno	Bueno	Necesita mejorar
1	Se logró el objetivo de diseñar las estrategias.				
2	Cada bloque cuenta con una actividad que ayudara al desarrollo de las habilidades motrices de los alumnos.				
3	Cada bloque cumple con los criterios de aprendizaje en el ciclo I.				
4	Se utilizó adecuadamente las fuentes tecnológicas para dividir en bloques las actividades.				
5	Las estrategias divididas en bloque se adaptan en el ciclo I.				

TABLA 24. Instrumento de Monitoreo y Evaluación. Fuente: Propia

f.

Docente/ estudiante

Vo.Bo.

Director EORM Cantón Calanté

Instrumentos de Monitoreo y Evaluación

Actividad No.6. Organizar los objetivos, recursos, procesos y tiempo de cada estrategia lúdica.

Se utilizó la Rúbrica para evaluar los recursos, tiempo, materiales a implementar en el desarrollo de las actividades que serán incluidas en el manual de PME en mejora de la educación de la EORM Cantón Calanté.

Objetivo: Comprar y gestionar los materiales a implementar en el desarrollo de las estrategias lúdicas diseñadas y divididas en bloques.

Nombre del: Docente/ estudiante: _____

No.	Criterios a evaluar	Excelente	Muy bueno	Bueno	Necesita mejorar
1	Se logró el objetivo planificado.				
2	Cada actividad a desarrollar cuenta con los materiales adecuados				
3	Los materiales cumplen con los criterios para desarrollar las actividades.				
4	Se utilizaron los recursos necesarios para la implementación de las actividades.				
5	Las actividades a desarrollar cuentan con un objetivo, tiempo y recursos para evaluarlos.				

TABLA 25. Instrumento de Monitoreo y Evaluación. Fuente Propia

f.

Docente/ estudiante

Vo.Bo.

Director EORM Cantón Calanté

Instrumentos de Monitoreo y Evaluación

Actividad No. 7. Creación de manual de estrategias Lúdicas en el primer ciclo del nivel primario para la enseñanza en las áreas curriculares

Se utilizó la Rúbrica para evaluar la creación y diseño de un manual de estrategias lúdicas, del PME en mejora de la educación de la EORM Cantón Calanté.

Objetivo: Crear y Diseñar un manual de estrategias lúdicas para el ciclo I.

Nombre del: Maestro estudiante: _____

No.	Criterios a evaluar	Excelente	Muy bueno	Bueno	Necesita mejorar
1	Se logró el objetivo propuesto				
2	El manual diseñado está estructurado y acorde a las expectativas esperados.				
3	El manual está diseñado a apoyar al docente en la estrategia que utiliza para facilitar la enseñanza-aprendizaje.				
4	El manual es una herramienta pedagógica que se puede implementar en el ciclo I.				
5	El manual está diseñado para motivar a los niños y niñas en la escuela.				

TABLA 26 Instrumento de Monitoreo y Evaluación. Fuente: Propia

f.

Docente/estudiante

Vo.Bo.

Director del establecimiento

Instrumentos de Monitoreo y Evaluación

Actividad No.8. Estructurar los materiales a utilizar para la implementación de las estrategias lúdicas lúdicos.

Se utilizó la Rúbrica para evaluar los recursos, tiempo, materiales a implementar en el desarrollo de las actividades que serán incluidas en el manual de PME en mejora de la educación de la EORM Cantón Calanté.

Objetivo: Comprar y gestionar los materiales a implementar en el desarrollo de las estrategias lúdicas diseñadas y divididas en bloques.

Nombre del: Docente/ estudiante: _____

No.	Criterios a evaluar	Excelente	Muy bueno	Bueno	Necesita mejorar
1	Los materiales a utilizar son de buena calidad.				
2	Los materiales son adecuados al ciclo I.				
3	Los materiales cumplen con los criterios para desarrollar las actividades.				
4	Se utilizaron los recursos necesarios para la adquisición de los materiales				
5	Los materiales tendrán uso exclusivo para las actividades a desarrollar.				

TABLA 27. Instrumento de Monitoreo y Evaluación. Fuente: Propia

f.
Docente/estudiante

Vo.Bo.
Director del establecimiento

Instrumentos de Monitoreo y Evaluación

Actividad No.9. Organizar el local y la agenda para da a conocer el proyecto educativo.

Objetivo: Elaborar una agenda y gestionar el local para la socialización del PME.

Se utilizó la Rúbrica para evaluar los recursos, tiempo, espacio para socializar el PME en mejora de la educación de la EORM Cantón Calanté.

Nombre del: Docente/ estudiante: _____

No.	Criterios a evaluar	Excelente	Muy bueno	Bueno	Necesita mejorar
1	Se estructuro la agenda necesaria.				
2	El edificio para socializar el proyecto tiene el espacio necesario.				
3	Se desarrollaron los puntos en la agenda en el horario estipulado.				
4	Se utilizaron los recursos necesarios para la socialización del PME.				
5	Participaron los docentes, padres de familia en la socialización del PME.				

TABLA 28. Instrumento de Monitoreo y Evaluación. Fuente: Propia

f.

Docente/estudiante

Vo.Bo.

Director del establecimiento

Instrumentos de Monitoreo y Evaluación

Actividad No.10. Reunión y socialización del manual diseñado con docentes y padres de familia.

Se utilizó la Rúbrica para verificar el apoyo y compromiso de los padres, maestros y niños para poder realizar y ejecutar el PME en la EORM Cantón Calanté.

Objetivo: Dar a conocer y socializar la importancia del PME en el ciclo I.

Nombre del: Docente/estudiante: _____

No.	Criterios a evaluar	Excelente	Muy bueno	Bueno	Necesita mejorar
1	Hubo el apoyo esperado				
2	La comunidad educativa Mostró interés del tema abordado				
3	Se cumplieron los objetivos esperados				
4	Se cuenta con el apoyo cuando sea necesario para ejecutar actividades				
5	Demuestran compromiso y apoyo para mejorar la educación.				

TABLA 29. Instrumento de Monitoreo y Evaluación. Fuente: Propia

f.

Docente/estudiante

Vo.Bo.

Director de la EORM Cantón Calanté

Instrumentos de Monitoreo y Evaluación

Actividad No.11. Implementación de juegos al aire libre.

Se utilizó la Rubrica para verificar la participación de los alumnos en el proceso de la ejecución de las estrategias.

Se calificará por medio de la observación.

OBJETIVO: Conocer el desarrollo de la creatividad en la resolución de las estrategias lúdicas Bloque: No.1. Juegos al aire libre, en los niños del ciclo I.

NOMBRE DEL NIÑO(A): _____

GRADO _____ SECCIÓN: _____

0 = No cumplió 1= Deficiente 2= Regular 3= Bueno 4= Muy Bueno 5= Excelente								
Criterios		0	1	2	3	4	5	N/A
01	Manifiesta, interés y entusiasmo al participar en actividades lúdicas.						x	
02	Participa con satisfacción desde el inicio hasta terminar las actividades						x	
03	Expresa agrado y responsabilidad al realizar actividades mediante los juegos en equipo.						x	
04	Demuestra ingenio y capacidad en la resolución las estrategias lúdicas				x			
05	Se identifica con la realización de actividades lúdicas para la resolución de problemas mostrando seguridad para hacerlo.						x	

TABLA 30. Instrumento de Monitoreo y Evaluación. Fuente: Propia

f.

Docente/estudiante

Vo.Bo.

Director del Establecimiento

Instrumentos de Monitoreo y Evaluación

Actividad No.12. Implementación de juegos didácticos.

Se utilizó la Rubrica para verificar la participación de los alumnos en el proceso de la ejecución de las estrategias lúdicas.

Se calificará por medio de la observación.

OBJETIVO: Evaluar a los niños y niñas a través del Bloque No.2. juegos didácticos a tomar decisiones ante problemas que pueden surgir en su vida, garantizando la posibilidad de la adquisición de una experiencia práctica del trabajo colectivo y el análisis de las actividades organizativas de los estudiantes, para la asimilación de los conocimientos partiendo del logro de un mayor nivel de satisfacción en el aprendizaje creativo en los niños de ciclo I.

NOMBRE DEL NIÑO(A): _____

GRADO _____ SECCIÓN: _____

0 = No cumplió 1= Deficiente 2= Regular 3= Bueno 4= Muy Bueno 5= Excelente								
Criterios		0	1	2	3	4	5	N/A
01	Escucha con atención las indicaciones del maestro.							
02	Los alumnos liberan las potencialidades creativas.							
03	Las estrategias didácticas crean las habilidades del trabajo interrelacionado de colaboración mutua.							
04	Aumentan el interés de los estudiantes y su motivación por estar en la escuela.							
05	Permiten la adquisición, ampliación, profundización e intercambio de conocimientos de una manera práctica vivencial, activa y dinámica.							

TABLA 31. Instrumento de Monitoreo y Evaluación. Fuente: Propia

f.

Docente/estudiante

Vo.Bo.

Director del establecimiento

Instrumentos de Monitoreo y Evaluación

Actividad No. 13. Implementación de juegos de atención y concentración

Se utilizó la Rubrica para verificar la participación de los alumnos en el proceso de la ejecución de las estrategias lúdicas.

Se calificará por medio de la observación.

OBJETIVO: Entrenar la mente y estimular los mecanismos de aprendizaje mediante ejercicios de estimulación cognitiva. Bloque: No.3. juegos de atención y concentración, en los niños del ciclo I.

NOMBRE DEL NIÑO(A): _____

GRADO _____ SECCIÓN: _____

0 = No cumplió 1= Deficiente 2= Regular 3= Bueno 4= Muy Bueno 5= Excelente								
Criterios		0	1	2	3	4	5	N/A
01	Escucha con atención las indicaciones del maestro.							
02	Las estrategias imprentadas mejoran el estado de ánimo de los niños.							
03	El alumno desarrolla los procesos de mantenimiento de la atención.							
04	Utiliza las estrategias lúdicas en la resolución de las estrategias, agilidad y concentración.							
05	Demuestra interés por realizar las estrategias de acuerdo a sus capacidades intelectuales y el Desarrollar sus habilidades de motricidad.							

TABLA 32. Instrumento de Monitoreo y Evaluación. Fuente: Propia

f.

Docente/estudiante

Vo.Bo.

Director del Establecimiento

Instrumentos de Monitoreo y Evaluación

Actividad No.14. Dar a conocer las estrategias lúdicas implementadas en el proceso educativo.

Rubrica para dar a conocer los docentes, padres de familia las estrategias implementadas en el PME.

Objetivo: Que los padres de familia y docentes se involucren en el aprendizaje de los niños, conociendo las estrategias lúdicas implementadas en el manual.

0 = No cumplió 1= Deficiente 2= Regular 3= Bueno 4= Muy Bueno 5= Excelente								
Criterios		0	1	2	3	4	5	N/A
01	Los padres de familia ven muy buena la iniciativa para la aplicación del manual en la escuela.							
02	Los docentes les parece interesante el manual de estrategias lúdicas para implementarlo en el aula.							
03	Los presentes están convencidos de la importancia del manual de estrategias el aprendizaje de los niños							
04	Los docentes comprenden la importancia de aplicar una metodología y estrategia que motive a los alumnos.							
05	Se presentes se comprometen en apoyar estas estrategias a futuro para el aprendizajes significativo de los alumnos.							

TABLA 33. Instrumento de Monitoreo y Evaluación. Fuente: Propia

f.

Docente/estudiante

Vo.Bo.

Director del establecimiento

Instrumentos de Monitoreo y Evaluación

Actividad No.15. Dar a conocer los resultados de las actividades implementadas.

Rubrica para evaluar las estrategias implementadas en el PME.

Objetivo: Que los padres de familia y docentes den su punto de vista sobre las actividades implementadas en el manual del PME, ciclo I.

0 = No cumplió 1= Deficiente 2= Regular 3= Bueno 4= Muy Bueno 5= Excelente								
Criterios		0	1	2	3	4	5	N/A
01	Se logró los objetivos planteados en el PME							
02	La comunidad educativa se involucró en las actividades desarrolladas							
03	Se logra un compromiso para facilitar el aprendizaje de una manera dinámica.							
04	Se logró involucrar a la comunidad educativa de una manera amena y divertida.							
05	Se logró resultado esperado de cada participante, como de cada actividad.							

TABLA 34. Instrumento de Monitoreo y Evaluación. Fuente: Propia

f.

Docente/estudiante

Vo.Bo.

Director del establecimiento

1.4.10 Presupuesto del proyecto

Actividades	Tipo de recurso	Cantidad/tiempo	Precio unitario	Precio total
1. Promoción del proyecto de mejoramiento educativo a un director, 5 docentes del centro educativo, 1 CTA y 54 padres de familia.	Materiales			
	Afiches	40	Q. 6.00	Q.240.00
	Mantas vinílicas	2 metros	50.00	100.00
	Fotocopias	100	0.25	25.00
	Hojas papel bond	1 resma	35.00	35.00
	Impresiones Trifoliales	100	0.50	50.00
		32	10.00	320.00
		subtotal		770.00
2. Actualización del Cronograma de actividades del proyecto de mejoramiento educativo.	Humanos			
	Director	1	Q. 100.00	Q. 100.00
	Docentes	5	100.00	500.00
		subtotal		600.00
3. Verificar si las actividades diseñadas están fundamentadas y acorde al proyecto ejecutado.	Materiales			
	Alquiler Equipo de computo	1 computadora (4 horas)	Q. 50.00 por hora	Q. 200.00
		1 proyector (4 horas)	Q. 50.00 por hora	200.00
	Alquiler de Mobiliario	50 sillas	Q. 1.00	50.00
		10 mesas	Q. 5.00	50.00
	Refacciones	50 refacciones	Q. 10.00	500.00
Alquiler de sonido	4 horas	Q. 100.00	400.00	
		Subtotal		Q. 1400.00
4. Revisar si las actividades diseñadas son bien aceptadas por los involucrados en el proyecto	Humanos			
	Director	1	Q. 100.00	Q. 100.00
	Docentes	5	100.00	100.00
	Consejo Educativo		100.00	600.00

ejecutado.		Subtotal		Q. 800.00
5. Revisar y actualizar el manual de las actividades diseñadas y si cumplen con los estándares educativos por los involucrados en el proyecto ejecutado.	Materiales Manual de actividades Hojas de papel bond Impresiones	10	Q. 20.00	Q. 200.00
		1 resma 300	35.00 0.50	35.00 150.00
		Subtotal		Q. 385.00
6. Elaboración de un presupuesto estimativo, para los materiales a utilizar en el desarrollo de las actividades.	Materiales Hojas de papel bond Impresiones Fotocopias Pliegos de papel bond Tijeras Silicón Sellador Masquin tape Marcadores Lapiceros Lápices Engrapadora Perforador	1 resma	Q35.00	Q. 35.00
		100		50.00
		100	0.50	25.00
			0.25	
		20		20.00
		20	1.00	200.00
		10	10.00	100.00
		10	10.00	150.00
		10	15.00	150.00
		32	15.00	175.00
		32	5.00	48.00
		32	1.50	64.00
		10	2.00	150.00
		10	15.00	250.00
				Subtotal
7. Reorganizar las actividades del Manual con el proyecto	Humanos Director Docentes Consejo Educativo	1	Q. 100.00	Q. 100.00
		5	100.00	500.00
		6	100.00	600.00
		Subtotal		Q.1200.00
8. Implementar las estrategias con padres de familia, alumnos y docentes.	Materiales Libro de actas Solicitudes Convocatorias. Carta de compromiso	1	Q. 35.00	Q. 35.00
		1	0.50	0.50
		35	0.25	8.75
		32	0.25	8.00
		Subtotal		Q. 52.25

9. Gestionar ante instituciones educativas y casas comerciales, para darles una refacción y premiar las estrategias lúdicas de integración de la comunidad educativa.	Materiales			
	Hojas de papel bond	1 resma	Q. 35.00	Q. 35.00
	Impresiones	100	0.50	50.00
	Fotocopias	100	0.25	25.00
	Pliegos de papel Costales	32	1.00	32.00
	Pelotas	32	5.00	160.00
	Aros	32	4.00	128.00
	Sillas	32	15.00	480.00
	Globo	32	1.00	32.00
	Marcadores	100	2.00	20.00
	Lapiceros	32	5.00	160.00
	Lápices	32	1.50	48.00
	Crayones	32	2.00	64.00
	Marcadores	32	5.00	160.00
	Refacción	40	10.00	400.00
	Premios	32	10.00	320.00
	Sonido	4	50.00	200.00
USB	1	40.00	40.00	
Computadora	4	50.00	200.00	
			Subtotal	Q. 2,874.00
10. Implementar estrategias lúdicas escolares que involucren a padres de familia, docentes alumnos.	Materiales			
	Hojas de papel bond	1 resma	Q. 35.00	Q. 35.00
	Impresiones	100	0.50	50.00
	Fotocopias	100	0.25	25.00
	Pliegos de papel Costales	32	1.00	32.00
	Pelotas	32	5.00	160.00
	Aros	32	4.00	128.00
	Sillas	32	15.00	480.00
	Globo	32	1.00	32.00
	Marcadores	100	2.00	20.00
	Lapiceros	32	5.00	160.00
	Lápices	32	1.50	48.00
	Crayones	32	2.00	64.00
	Marcadores	32	5.00	160.00
	Reproductor	1	100.00	100.00
	USB	1	40.00	40.00
	Computadora	4	50.00	200.00
				Q. 2,054.00
11. Elaboración de un presupuesto estimativo, para el desarrollo de las estrategias lúdicas con padres de familia,	Materiales			
	Hojas de papel bond	40 unidades	Q. 0.25	Q. 10.00
	Fotocopias	40	0.25	10.00
	Pelotas	2	100.00	200.00
	Cal	3	20.00	60.00
	Redes	2	50.00	100.00
	Gorgorito	2	75.00	150.00
	Tarjetas	2	50.00	100.00
Tarjetas	2 juegos	50.00	100.00	

docentes y alumnos.	Uniformes	4	50.00	200.00
	Sonido	1	40.00	40.00
	USB	4	50.00	200.00
	Computadora	4	100.00	400.00
	Trofeos	40	15.00	600.00
	Almuerzo			
			Subtotal	Q 1,970.00
12. Realizar cronograma de diseño de las estrategias lúdicas para la exposición de actividades y talen los avances de los niños del aprendizaje.	Materiales			
	Hojas de papel bond	1 resma	Q. 35.00	Q. 35.00
	Impresiones	100	0.50	50.00
	Fotocopias	100	0.25	25.00
	Pliegos de papel	100	1.00	100.00
	Lápices	32	2.00	64.00
	Borradores	32	2.00	64.00
	Sacapuntas	32	10.00	320.00
	Tijeras	32	3.00	96.00
	Lana	32	1.00	32.00
	Silicón	32	1.00	32.00
	Hilo	32	1.00	32.00
	Aguja	32	20.00	640.00
	Pintura acrílica	32 cajas	30.00	960.00
	Pachones de brillo	10	50.00	500.00
		10	35.00	350.00
	Guitarras	32 cajas	5.00	160.00
	Temperas	32 cajas	10.00	320.00
	Crayones	32 premios	10.00	320.00
	Marcadores	4	50.00	200.00
	Premios	1	40.00	40.00
	Sonido	4	50.00	200.00
	USB	5	50.00	250.00
Computadora				
Micrófono				
			Subtotal	Q.4,534.00
13. Verificación sobre la aplicación de técnicas y estrategias para la integración del alumno en las actividades escolares.	Humanos			
	Director	1	Q. 100.00	Q. 100.00
	Docentes	5	100.00	500.00
	Consejo Educativo	6	100.00	600.00
			Subtotal	Q. 1,200.00

14. Verificación sobre el logro de las estrategias para ayudar al alumno en su aprendizaje implementadas, mediante la aplicación de instrumentos de evaluación.	Humanos			
	Director	1	Q. 100.00	Q. 100.00
	Docentes	5	100.00	500.00
	Consejo Educativo	6	100.00	600.00
				Q. 1.200.00
15. Análisis de los resultados obtenidos en el manual de estrategias para realizar las correcciones de mejoras en los problemas encontrados en los aprendizajes.	Humanos			
	Director	1	Q. 100.00	Q. 100.00
	Docentes	5	100.00	500.00
	Consejo Educativo	6	100.0	600.00
			Subtotal	Q 2,500.00
			TOTAL	Q. 22,956.25

TABLA 35. Presupuesto de Proyecto. Fuente: Bobadillo. 2010. Monitoreo y Evaluación.

CAPÍTULO II

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1 Marco Organizacional.

2.1.1 Psicología

Se ha manejado a la escuela como un espacio de disciplina y que el docente es el que sabe todo y el alumno solo escucha y hace lo que el docente dice o quiere que se haga, lo que ha marcado al alumno negativamente en su participación e involucramiento en las actividades escolares, pero todo esto debe cambiar y hacer que la escuela sea un espacio de interacción, de desarrollar habilidades y adquirir conocimientos de una manera dinámica:

según Cortés (1999, p. 40), afirma que:

la escuela es concebida como el espacio donde se construyen ambientes estructurales y globales para la transformación del sujeto, mediante los cuales se propicia el desarrollo del talento como la herramienta más elaborada del hombre para fabricar un conjunto de abstracciones sobre el mundo real y sobre sus propias idealidades, y al mismo tiempo, reconocer en las habilidades y destrezas diversas formas de racionalización que recrean y crean situaciones más propicias para el desarrollo humano de los sujetos comprometidos en un proceso de formación.

En la escuela deberá producir intercambios humanos intencionados al aprendizaje de nuevos conocimientos, al desarrollo de competencias cognitivas, socio-afectivas, comunicativas y a la construcción de la identidad de los sujetos como individuos y de la escuela como comunidad que convoca y genera adhesión.

2.1.2 Social

Bruner (1997)

Partiendo de la influencia de los grandes cambios tecnológicos del mundo actual en todos los aspectos de la vida humana, se analizan las implicaciones de la psicología cultural en la educación, cuyo objetivo es desarrollar a los alumnos como ciudadanos del mundo, al mismo tiempo que conservan su identidad local.

Por este motivo la escuela es el lugar en el que, entre otras cosas, los aprendices se ayudan a aprender unos a otros, cada cual de acuerdo con sus habilidades. La escuela debería un espacio de interacción social, entre docentes, alumnos, padres de familia a través de un diálogo auténtico, respeto, ayuda mutua.

2.1.3 Cultura

La escuela no ha promovido la participación de los alumnos de una manera activa, deberían fortalecer los valores, la disciplina activa, la convivencia, pero si todo esto no se refuerza todo quedará entre las cuatro paredes de un aula, porque según: Cortina (1997, p. 229), “son la libertad, la igualdad, la solidaridad, el respeto activo y el diálogo activo”. Si esto se logra llevar a la practica el desarrollo humano en el que los sujetos toman conciencia de las normas y las asumen responsablemente la escuela será la responsable de hacer un cambio generacional.

2.1.4 Historia

La educación tradicional es aquel que transmite el conocimiento de manera radical, el que ve las actividades prácticas una perdida ce tiempo, ser autoritario, rígido en sus enseñanzas, memorístico para los alumnos, prepotente y el que sabe. Machargo, (1997citado por: Kñallinsky,1999: 50). “el/la niño/a no avanza, cuando los distintos elementos que integran y determinan la situación educativa, especialmente los más significativos y relevante, actúan sin concordar y coordinar sus objetivos y expectativas respecto a la educación”

2.1.5 Entorno sociocultural

la escuela no ha promovido la participación de los alumnos de una manera activa, deberían fortalecer los valores, la disciplina activa, la convivencia, pero si todo esto no se refuerza todo quedará entre las cuatro paredes de un aula, porque según: Cortina (1997, p. 229), “son la libertad, la igualdad, la solidaridad, el respeto activo y el diálogo activo”. Si esto se logra llevar a la practica el desarrollo humano en el que los sujetos toman conciencia de las normas y las asumen responsablemente la escuela será la responsable de hacer un cambio generacional.

2.1.6 Medios de comunicación

Carmen Sánchez Mendías, (2007) sostiene que:

en la actualidad, los medios de comunicación de masas son considerados un elemento que forma parte de la vida de los niños, influyendo de manera directa en su percepción de la realidad y del mundo en el que viven. Son una fuente de aprendizaje para ellos, pues a través de estos medios aprenden contenidos, adquieren cultura, comportamientos y hábitos, convirtiéndose en definitiva en agentes que influyen en su proceso de aprendizaje y socialización.

Por consiguiente, no podemos negar que los medios de comunicación tienen influencia en el proceso de aprendizaje del niño y en su forma de aprender, Sin embargo, la postura de la escuela ha sido siempre reticente, ofreciendo una perspectiva en la que se consideraba que estos influían, pero negativamente en la educación y formación cultural, sin ser conscientes de la posible aportación pedagógica que pueden ofrecer.

Los medios de comunicación son una herramienta de mucha importancia, porque conducen a las personas a enterarse de situaciones que muchos desconocen, pero el mal uso puede distorsionar la mente de las personas, en este caso a los alumnos porque caracteriza la realidad actual y que afecta mucho en el aprendizaje escolar, ya que son los medios de comunicación de masas que orientan la mente de las personas, transforman la cultura y a la sociedad. Harris y Hofer, (2009:99), “al integrar tecnologías

educativas en la enseñanza, la planificación de los docentes debe organizarse en torno a los requisitos de los diseños curriculares, a prácticas pedagógicas eficaces y a las posibilidades y limitaciones de las tecnologías disponibles”.

2.1.7 Las nuevas tecnologías de la información y comunicación

En líneas generales podríamos decir que las nuevas tecnologías de la información y comunicación son las que giran en torno a tres medios básicos: la informática, la microelectrónica y las telecomunicaciones; pero giran, no sólo de forma aislada, sino lo que es más significativo de manera interactiva e interconexiónadas, lo que permite conseguir nuevas realidades comunicativas. Cabero, (1998: 198).

El impacto de las TIC no se refleja únicamente en un individuo, grupo, sector o país, sino que, se extiende al conjunto de las sociedades del planeta. Los propios conceptos de "la sociedad de la información" y "la globalización", tratan de referirse a este proceso. Así, los efectos se extenderán a todos los habitantes, grupos e instituciones conllevando importantes cambios, cuya complejidad está en el debate social hoy en día. Beck, U. (1999).

Este es otro aspecto sumamente importante como influencia en el aprendizaje, especialmente en este momento en que se ha vuelto muy accesible el uso de redes sociales, pero lamentablemente estas nuevas herramientas también han distorsionado la mente de los alumnos, cuando no se les da un buen uso, en cuanto a la comunicación puede ser más fácil a la hora de compartir experiencias u ideas, pero la mayoría de programas solo viene a desorientar a la educación, además de que no hay cobertura para todas las escuelas.

La tecnología educativa y la realidad del país

Chile, (2005-2009) p,4, analiza que:

También es válido preguntarnos si los maestros están recibiendo capacitación tecnológica para trasladar ese conocimiento. ¿Estamos educando a los niños para un mundo que ya cambió? Sin duda es un reto como docentes guatemaltecos nos deberíamos plantear, Cada profesor debe tener una computadora personal para lograr impactar en el proceso de enseñanza–aprendizaje desde su planificación hasta las actividades con los alumnos en el aula. • Resulta útil fomentar la formación docente entre pares para lograr una mejor.

2.1.8 Los factores culturales y lingüísticos

Porcher, (1987: 310), dice que:

La pedagogía de lo intercultural no es una realidad científica, ni un conocimiento conceptual fijado; más bien «se trata de una opción, es decir de una orientación a tomar, de un horizonte a lograr, de un principio de acción social pedagógica, de una elección». Resulta dificultoso definir y fijar objetivos de lo intercultural porque no es posible establecer unos contenidos fijos, explícitamente delimitados que sirvan para todos los aprendices de L2. El componente cultural primigenio de cada alumno puede reorientar los intereses interculturales del grupo-clase.

Eliot, (1962 p. 27), afirma que:

La cultura de un individuo depende de la cultura del grupo o clase y la del grupo o clase depende de la sociedad a la que pertenece. Por consiguiente, lo fundamental es la cultura de la sociedad y el significado de la palabra 'cultura' en relación a toda la sociedad es lo que en primer lugar ha de examinarse.

A partir de esta idea se tendería a desarrollar distintas motivaciones educativas: a) relativizar determinadas opiniones personales, en relación a algunas valoraciones colectivas con el fin de ser coherente con la realidad cultural que se trata de asimilar junto a la L2, sobrepasando el concepto subjetivo de cultura llegar a formar una actitud positiva, cooperante y comprensiva es ayudar al alumno a comprender muchos textos en lengua extranjera y mejor manera de alcanzar los procesos educativos reside en la utilización del idioma como medio de interacción positiva de la comunicación entre docentes y alumnos.

2.1.9 Política

Gobierno, guía, dirección, mandato” (LAROUSSE, 2001 p 413). Por lo tanto, la política es comunidad humana formada para la obtención del bien más importante de la sociedad: el bien común, entrelazando contenidos como gobierno, dirección, poder, autonomía y lucha de poder, por lo que podemos decir que la política, es una actividad que tiene por fin, ordenar, cuidar y hacer justicia a un grupo de personas, para el bienestar común y de toda la sociedad que los percibe. Por lo tanto, la política es comunidad humana formada para la

obtención del bien más importante de la sociedad: el bien común, entrelazando contenidos como gobierno, dirección, poder, autonomía y lucha de poder.

Entonces podemos decir que la política, es una actividad que tiene por fin, ordenar, cuidar y hacer justicia a un grupo de personas, para el bienestar común y de toda la sociedad que los percibe.

2.1.10 Políticas

Las políticas son el diseño de una acción colectiva intencional; el curso que toma la acción como resultado de las decisiones e interacciones que comporta son los hechos reales que la acción produce. En este sentido, las políticas son “el curso de acción que sigue un actor o un conjunto de actores al tratar un problema o asunto de interés. El concepto de políticas presta atención a lo que de hecho se efectúa y lleva a cabo, más que a lo que se propone y quiere. La política se conforma mediante un conjunto de decisión, y la elección entre alternativas. Aguilar (2003a:25).

La Política General se asume desde cuatro ejes estratégicos que constituyen la dirección y alineamiento de acciones institucionales de gestión pública: Solidaridad, Gobernabilidad, Productividad y Racionalidad. La gobernabilidad contribuye a la seguridad integral y el Estado de Derecho; el desarrollo democrático y la legislación e intermediación necesarias para responder a las necesidades de las mayorías.

2.1.11 Políticas educativas.

Contreras, José Domingo. (1997), pág. 174-175), afirman que:

Política educativa: se trata de acciones del estado en relación a las prácticas educativas que atraviesan la totalidad social” y, dicho en términos sustantivos del modo a través del cual el Estado resuelve la producción, distribución y apropiación de conocimientos y reconocimientos. La política educativa como acción del Estado sobre la educación sistemática restringe una concepción de educación permanente como derecho inalienable de todos los ciudadanos a lo largo de su vida. Las políticas no solo crean marcos legales y directrices de actuación. También supone la expansión de ideas, pretensiones y valores que paulatinamente comienzan a convertirse en la manera inevitable de pensar. Al fijar unas preocupaciones y un lenguaje, establece no sólo un programa ideológico en el que todos nos vemos envueltos.

Como dice este autor las políticas educativas buscan el derecho de los niños y niñas, como un derecho esencial e innegable.

Ghioldi, (2006. Pág. 12), afirma que:

La política educacional es la teoría y la práctica del Estado en el campo de la educación pública, por una parte, determina la actuación del Estado con el objeto de preparar por la educación a las nuevas generaciones para el uso de los bienes culturales de la comunidad, y para promover el desarrollo de la personalidad individual y colectiva del pueblo según las leyes, instituciones, aspiraciones, o ideales históricos de la Nación y por otra parte crea y regula la organización de los Establecimientos escolares para la realización de tales fines.

Según el autor, las políticas determinan el rumbo de la educación, enfocado a elevar el nivel de la educación en un país.

“La Política Educativa, es el conjunto de leyes, decretos, disposiciones, reglamentos y resoluciones, que conforman la doctrina pedagógica de un país y fijan así mismo los objetivos de esta y los procedimientos necesarios para alcanzarlas”. (Tangliabue, 2006. Pág. 12). Las políticas educativas son un conjunto de actividades necesarias a desarrollar para el bien de la educación de un país.

2.1.12 Poder

Weber, (1.992, pág. 43). “Poder significar la posibilidad de imponer la propia voluntad dentro de una relación social, aun contra toda resistencia y cualquiera que sea el fundamento de esa probabilidad.” Asimismo, Norberto Bobbio (1993) lo define como “una relación entre dos sujetos, de los cuales uno le impone al otro su voluntad y le determina a su pesar el comportamiento, (”, pág. 1.216). El poder político no significa tener el poder sobre los demás, si no de ejercer con igualdad de oportunidades sobre sus implicados, no sobre cosas materiales.

2.2 Análisis Situacional

Un diagnóstico busca establecer hechos e identificar problemas y, tal vez incluso, efectuar comparaciones y evaluaciones. Existen muchos métodos disponibles, y estos son cada vez más prolíficos y complejos. Incluyen aspectos como

encuestas de actividades, entrevistas, cuestionarios, datos de fuentes asequibles, esto significa que “Todo diagnóstico debe combinar la experiencia de los administradores de operaciones, de diversos niveles, con las capacidades y las percepciones de quienes impulsan el cambio”. (Tyson,1997:183).

El Análisis Situacional es un método que lleva a la aplicación del procedimiento más adecuado para analizar lo que está ocurriendo cuando una organización se enfrenta con diferentes asuntos (asunto o cuestión: dificultad, falla, oportunidad, amenaza o riesgo que nos obliga a actuar). Este método ayuda a saber por dónde comenzar a desenredar los asuntos traslapados y confusos, a establecer prioridades y a establecer la secuencia de actividades que darán respuestas a las preocupaciones de las organizaciones.

2.2.1 Identificación de problemas

Ferreyro y Longhi, (2014), dicen que:

Investigar es llevar a cabo un proceso sistemático con rigor científico en el que se hace necesario delimitar un problema, definir los objetivos, elegir la metodología para tratarlo y encontrar resultados, que enriquecerán posteriormente el campo de conocimiento de un área particular ya sea a nivel práctico o teórico.

Según el autor, es necesario encontrar el problema, para luego definir cuáles son va los objetivos para darle una solución posible ante los resultados esperados.

Ejercicio técnico para la identificación de un problema de investigación consiste en construir sistemas de información de los campos problemáticos, clasificándolos a través de la organización sistémica, para lo cual se requiere abstraer los principios constructivos de los problemas emergentes, incluyendo en el análisis sus causas y consecuencias (Galindo, 2009), para encontrar el problema se debe construir un cumulo de información para sacar lo esencial en la misma para sacarle las causas y consecuencias del problema.

2.2.2 Priorización de problemas.

González, Villarroel y Viveros (2017):

Mencionan aspectos muy valiosos para reflexionar en la importancia de la etapa de priorización de problemas: Dentro de la formulación de un programa o proyecto de inversión pública, se precisa la elaboración de un diagnóstico que dé cuenta de las necesidades, percepciones y preferencias de la comunidad involucrada en la intervención.

Reboloso, (2005; Ortegón *et al.*, 2008). “Para definir un proyecto es necesario hacer un diagnóstico específico para ver cuál es más importante darle un posible, solución al problema encontrado”. Entonces es necesario darle una solución posible al problema identificado. Así también, la técnica de tomar decisiones en un problema, está basado en cinco componentes: información, conocimientos, experiencia, análisis y juicio. Este último es necesario para combinar la información, los conocimientos, la experiencia y el análisis, con el fin de seleccionar la metodología de acción apropiada (Sweeny, 2008; Tierney, 2008; Li y Zhou, 2011).

Esto significa que se debe tener en cuenta un orden específico para tomar la decisión a la hora de solucionar un posible problema, para definir una metodología adecuada y que mejor se adapte a las necesidades del problema priorizado. “En la toma de decisiones, se considera un problema y para llegar a una conclusión válida, se supone que se han examinado todas las alternativas y que la elección ha sido correcta”. (Li y Zhou, 2011), para llegar a una conclusión verídica, es necesario haber evaluado todos los aspectos posibles para que el fin de la investigación sea la correcta y la que es prioritaria para el problema a solucionar.

2.2.3 Análisis de problemas

Piaget (1976, p.48), afirma que:

La solución de un problema es de índole analítica, obedeciendo siempre a las reglas de agrupación "1 las transformaciones necesarias: "a solución que debe encontrarse no hace sino prolongar y completar las relaciones ya agrupadas con la

posibilidad de corregir el agrupamiento en cuanto a los mores de detalle y, sobre todo, subdividirlo y diferenciarlo, pero sin rehacerlo por entero."

Se debe analizar la información del problema, para darle las posibles soluciones adecuados para convertirlos en un problema solucionable, de una manera practico y que se de utilidad para un grupo social determinado, se debe analizar la información del problema, para darle las posibles soluciones adecuados para convertirlos en un problema solucionable, de una manera practico y que se de utilidad para un grupo social determinado.

2.2.4 Entorno Educativo

Herrera, (2006) afirma que "un ambiente de aprendizaje es un entorno físico y psicológico de interactividad regulada en donde confluyen personas con propósitos educativos" (p. 2).

Read (1948; Sacristán, 1996, citando en Romo, 2012, p. 142). Jaramillo (2007), argumenta que:

Refuerza esta idea al considerar que el ambiente del salón de clase es esencial en el favorecimiento del desarrollo físico, social y cognitivo de los niños y las niñas. Resalta a su vez la importancia del desarrollo integral de las personas inmersas en el proceso educativo, el cual busca "promover su integración social crítica"

2.2.5 Teoría de Taylor

Taylor y su administración científica respondieron a una necesidad específica del momento. "Si se pregunta cuál es el problema que busca solucionar el taylorismo es acertado responder que es el aumento de la productividad". (Dávila; 2001: 90).

Taylor la creación de una metodología para obtener mayor eficiencia y productividad, entendiendo ésta como el medio de hacer más con los mismos recursos o menos; "sería un error llamar ciencia a lo que no es más que un

sistema perfeccionado de los medios para aumentar el rendimiento inmediato de la utilería y de la mano de obra”. (riedmann en Kliksberg, (1979: 19).

2.2.6 Teoría de Henry Fayol

Robbins y Coulter (2000), y Stoner, Freeman y Gilbert (1996), mencionan que:

Los principios de Fayol surgen de la necesidad de encontrar lineamientos para administrar organizaciones complejas, por ejemplo, las fábricas. Según los autores, Fayol no fue el primero en estudiar el comportamiento gerencial, pero si fue el primero en sistematizarlo. Así, pues, crea un grupo congruente de principios para explicar la relación entre los diversos hechos propios de la administración.

Según estos autores la teoría de Fayol, surgen como una necesidad de administrar una organización para que las actividades sean complejas.

Robbins y Coulter (2000), y Koontz y Weirhrich (2002), entre otros, señalan que:

Desde principios del siglo XX la administración se define usando cuatro funciones gerenciales: la planificación, la organización, la dirección y el control. Como se puede observar, estas funciones fueron planteadas por Henri Fayol en aquella época. Aunque este marco ha sido sujeto a cierta controversia, en términos generales sigue siendo el aceptado. Fayol resaltaba la necesidad de la ponderación en la aplicación de las funciones y los principios gerenciales a las circunstancias cambiantes y propias de cada organización.

2.2.7 Teoría de Katz y Khan

Porter, (1980, 1985), contempla el ambiente externo de las empresas para ser superiores a sus competidores, así mismo Stakeholders (Freeman, 1984) la cual reconoce la interdependencia entre los actores del ambiente interno y externo de las organizaciones; el enfoque basado en recursos. Y (Barney, (1991; Wernerfelt, (1984) que sostiene que la fuente de ventaja competitiva sostenida son los recursos y capacidades de las organizaciones.

Morgan, (1996), analiza que:

La metáfora de la organización como máquina. Esta visión tiene que ver con que, en ocasiones, las empresas operan con todo programado, son rígidas, burocráticas y frías con sus colaboradores. Por ejemplo, las organizaciones de este tipo son aquellas donde se sabe que los empleados llegarán a cierta hora, trabajarán

actividades predeterminadas, saldrán a comer en un horario fijo y respetarán una serie de reglas que se saben de antemano, es decir todo es predecible.

2.2.8 Teoría de los sistemas

Bertalanffy, (1954), creador de la Teoría General de Sistemas, los sistemas, pueden ser abiertos o cerrados, funcionan como un todo, presentan la propiedad de y la equifinalidad.

Cibanal, (2006), dice que:

Esta teoría general de sistema tiene tres objetivos fundamentales: Impulsar una terminología general, desarrollar un conjunto de leyes, promover una formalización matemática de las mismas. Según esta teoría se pueden distinguir los siguientes elementos: El sistema (la familia), Los subsistemas (componentes de la familia que pueden ser conyugal/parental, filial y fraternal).

2.2.9 Teoría de las organizaciones

Coleman, (1999), dicen que:

Ve a las organizaciones como sistemas complejos adaptativos que han evolucionado conjuntamente a su medio ambiente, debido en parte al comportamiento "auto organizativo" de sus integrantes. Dicha capacidad de auto organización puede interpretarse como la manera en que las organizaciones utilizan su capacidad de aprender.

Senge (1990) refiere que la organización de aprendizaje emerge del clima creado por cinco disciplinas: el pensamiento sistémico, el dominio personal, modelos mentales, una visión compartida y el aprendizaje en equipo.

Morgan (1996) refiere que:

Tiene ver con la capacidad de cambio de las organizaciones es verla como una entidad de flujo y transformación. Una de las interpretaciones más interesantes propuestas por Morgan al respecto es la teoría del cambio social de Marx, quien identificó las leyes del movimiento social describiendo que de un estado de organización social determinado se pasa de manera inevitable a otro.

Las organizaciones están compuestas por muchos elementos y detalles, de los cuales se pudieran enumerar varios de ellos, ahora bien, visto

en su contexto más amplio considero que es importante expresar determinados elementos que sin ellos sería imposible alcanzar, inclusive, ni el nombre de organización, estos son: personas, tecnología y proceso, con mayor o menor desarrollo de los mismos, pero siempre presente estos.

No es posible abordar este tema sin exponer, aunque sea en sentido general, las tendencias históricas relacionadas con el aspecto administrativo, que, por supuesto han incidido en las formas y desarrollo de la actividad organizacional, en el diseño organizacional y en el diseño de los puestos de trabajo, así como en otras actividades de suma importancia en las organizaciones. Están constituidas de manera formal y que de esta forma sirven a la sociedad ya sea aportando productos, servicios u otra cuestión que rinda beneficios materiales o espirituales a las personas.

2.3 Análisis Estratégico

2.3.1 Técnica DAFO

Thompson y Strikland, (1998) establecen que el análisis FODA estima el efecto que una estrategia tiene para lograr un equilibrio o ajuste entre la capacidad interna de la organización y su situación externa, esto es, las oportunidades y amenazas. El DAFO es una estructura de información que nos ayuda a identificar y entender los aspectos tanto internos como externos del objeto de estudio (una empresa, un proyecto, un servicio, una persona).

2.3.2 Técnica MINIMAX

El MINIMAX es una técnica utilizada para relacionar las fortalezas con las oportunidades, las debilidades con las oportunidades, las fortalezas con las amenazas y las debilidades con las amenazas todo esto con el fin de que por medio de la vinculación de cada uno de estos criterios se busque dar respuesta o solución a determinada problemática existente. Mijangos J, (2013, p. 39).

Según el autor esta técnica busca darles soluciones a las respuestas de un problema con, aplicando ciertos criterios para los resultados.

Es una técnica que permite vincular cada cuadrante de la matriz F.O.D.A., se procede a evaluar cada cruce teniendo como referente las exigencias del entorno externo en que se desarrolla el problema (oportunidades y amenazas y su relación con la realidad dentro del área de proyección (fortalezas y debilidades) permite la definición de las estrategias o líneas de acción que permitan resolver el problema del área de intervención. (Arenales citado por Ajcet, (2013, p. 32).

Según este autor los resultados de esta técnica permitirán resolver el problema encontrado para su intervención adecuada a las soluciones posibles.

2.3.3 Vinculación Estratégica

Hill y Jones, (2009, p. 3) definen la estrategia como “un conjunto de acciones estructuradas que los administradores adoptan para mejorar el desempeño de su compañía”. Para la mayoría de las empresas el reto es lograr un desempeño mayor que el de sus rivales. Según el autor son un conjunto de acciones a realizar para conseguir un resultado superior a otras instituciones o empresas.

Mintzberg, Quinn y Voyer, (1997, p. 3) definen a la estrategia como “el patrón de una serie de pasos o acciones, que integra las principales, metas y políticas”, los autores enfatizan que una estrategia que se formula de manera eficiente pone orden en la ejecución de la misma y asigna los recursos de la organización de acuerdo con sus atributos y deficiencias, con el fin de lograr una situación viable y original. Según este autor las estrategias deben ser estructuradas para sacar un resultado positivo, para hacer una autoevaluación posteriormente de lo positivo y negativo del resultado.

Cedeño, (1988. p. 163), expone que “la estrategia de la empresa señala el camino que va a recorrer desde su actual situación hasta la que se propone tener en el futuro”. Una estrategia es el patrón o plan que integra las principales metas y políticas y, a la vez, establece la secuencia coherente de las acciones a realizar. Como lo dice este autor, las estrategias son patrones a seguir para llegar a un fin u meta establecido.

David, (2013, p. 11) define a la estrategia como:

Los medios a través de los cuales se alcanzarán los objetivos”, además expone que la estrategia es responsabilidad de los altos directivos de la empresa y que puede haber cambios por lo general en cinco años como mínimo de haberla ejecutado, termina adicionando que el diseño de la estrategia se basa en los factores críticos internos y externos que enfrenta la empresa.

Las estrategias son medios que se utilizan que llegan a producir cambios en alguna empresa o institución.

En el contexto de la vinculación se encuentra el uso de las palabras como colaboración, cooperación, relaciones y alianzas para referirse al proceso de vinculación. Gould Bei, (1997) Burgelman, (2011). Son compromisos de relacionados a procesos productivos entre los aliados de alguna institución.

2.3.4 Líneas de Acción Estratégica

Las líneas estratégicas son agrupaciones de objetivos estratégicos o combinaciones verticales de objetivos. Consisten básicamente en grandes conceptos estratégicos en los que se pretende que se centre una organización y por lo tanto guían en gran medida todas las acciones a realizar dentro de la planeación estratégica.

Las líneas de acción estrategias son programas generales de acción que llevan consigo compromisos de énfasis y recursos para poner en práctica una misión básica. Son patrones de objetivos, los cuales se han concebido e iniciado de tal manera, con el propósito de darle a la organización una dirección unificada. H. Koontz. Estrategia, planificación y control (1991). Son acciones que se requieren de compromisos para alcanzar los objetivos propuestos dirigidos hacia un fin trazado.

James Stoner, (1989, 157) señala que:

Los autores emplean distintos términos: “planeación a largo plazo”, “planeación general”, “planeación estratégica”. Seguramente habrá un mayor acuerdo respecto a cinco atributos de la planeación estratégica. Se ocupa de las cuestiones fundamentales: Ofrece un marco de referencia para una planeación más detallada y para las decisiones ordinarias, Supone un marco temporal más largo, ayuda a orientar las energías y recursos de la organización hacia las actividades de alta prioridad, Es una actividad de alto nivel, en el sentido de que la alta gerencia debe participar, la planeación operacional procura hacer bien esas cosas, eficiencia.

Según este autor se debe señalar las líneas estratégicas de acuerdo a planeaciones ya sea a corto, mediano y a largo plazo, para orientar de una manera más estructura el objetivo a alcanzar.

K. J. Halten, (1987). “Es el proceso a través del cual una organización formula objetivos, y está dirigido a la obtención de los mismos. Estrategia es el medio, la vía, es el cómo para la obtención de los objetivos de la organización”. A través de una línea de acción estratégicas se puede orientar una organización de una manera estratégica dirigidos hacia una obtención de resultados definidos.

2.3.5 Proyecto

Según (PMI, 2008), define como:

un proyecto es un esfuerzo temporal para crear un producto, servicio o resultado único. La naturaleza temporal de los proyectos indica un principio y un final definidos. El final se alcanza cuando se logran los objetivos del proyecto o cuando se termina el proyecto porque sus objetivos no se cumplirán o no pueden ser cumplidos, o cuando ya no existe la necesidad que dio origen al proyecto. Temporal no necesariamente significa de corta duración.

Todo proyecto diseñado crea un producto, servicio o resultado único, de acuerdo a los objetivos propuestos.

Briseño, (2003), afirma que:

Los objetivos de la administración de proyectos son principalmente:

- Terminar a tiempo.
- Dentro del presupuesto.
- Cumpliendo con los requerimientos.

Para medir el éxito de un proyecto se toma en cuenta que los objetivos planteados se logren en el tiempo previsto y con el presupuesto asignado. Un proyecto son actividades diseñadas con un objetivo definido, llevado a la práctica por uno o varias

personas, un proyecto está diseñado con actividades u elementos que persiguen un fin que logra resultados de impacto positivo.

2.4. Diseño del Proyecto

Cohen, E y Martínez, R. (2004), afirma que:

La formulación es la etapa centrada en el diseño de las distintas opciones del proyecto, lo que significa sistematizar, un conjunto de posibilidades técnicamente viables, para alcanzar los objetivos y solucionar el problema que motivó su inicio. A través de la formulación de proyectos se orienta el proceso de producir y regular la información más adecuada, que permita avanzar de manera eficaz, en su ejecución. Implica adecuarse a una presentación o formato que se exija para tal fin, contenido de toda la información necesaria, para su posterior gestión o ejecución.

Un diseño de proyecto permite organizar de manera sistemáticas las actividades, consolidar la participación de los involucrados, y reflexionar acerca de la necesidad de efectuar cambios, para tomar decisiones que conduzcan a la mejora y posterior concreción del mismo.

2.4.1 Plan de sostenibilidad

Godstein, (1998), refiere: en su libro planeación estratégica, planeación se define como “es el proceso de establecer objetivos y elegir, antes de tomar acción, los más adecuados medios para lograr estos objetivos. Planear es decidir por anticipado. Es el proceso de decidir antes que se requiera la acción”. Entonces podemos decir es un documento que recoge un conjunto de tareas necesarias para la consecución de una acción u objetivo concreto. Antes de ponernos a planificar un proyecto, es conveniente hacer un plan de actividades para sustentar lo que se realiza.

“La estrategia de una compañía es el plan de acción de la administración para operar el negocio y dirigir sus operaciones, “Thompson, Strickland, & Gamble, (2012, pág. 16). Las estrategias son un plan de acción

para orientar las actividades propuestas por una o varias personas para tener un orden de lo que se realiza y así poder sustentar lo que se va a desarrollar.

2.4.2 Cronograma de Gantt

Robert. (1994), describe que:

Un diagrama de Gantt, es una representación gráfica de las actividades que componen el proyecto, la dimensión vertical enlista las actividades (una por línea) en tanto que la dimensión horizontal es el tiempo, una vez que se han determinado las fechas de inicio y conclusión programadas para cada actividad, se puede construir el diagrama de Gantt.

Entonces podemos decir que el cronograma de Gantt un una estructura fácil y cómoda visualización de las acciones previstas, que permite realizar el seguimiento y control del progreso de cada una de las etapas de un proyecto y, además, reproduce gráficamente las tareas, su duración y secuencia, además del calendario general del proyecto.

2.4.3 Presupuesto

Burbano, (2005), refiere que:

el presupuesto es una expresión cuantitativa formal de los objetivos que se propone alcanzar la administración de la empresa en un período con la adopción de las estrategias necesarias para lograrlas, de igual forma, este autor indica que es una estimación programada, de manera sistemática, de las condiciones de operación y de los resultados a obtener por un organismo en un periodo determinado.

Son estrategias que se utiliza para aprovechar los recursos necesarios de manera sistemática a implementar a la administración financiera de una empresa, un comercio o alguna actividad planificada.

Cárdenas y Nápoles, (2002) refieren que:

Es un sistema presupuestal, un instrumento de gestión que es cuantitativo porque los objetivos deben ser mensurables y su alcance requiere la destinación de recursos durante el periodo fijado como horizonte de planeamiento, es formal porque exige la aceptación de quienes están al frente de la organización, y

además es el fruto de las estrategias adoptadas porque estas permiten responder al logro de los objetivos previstos.

El presupuesto es una herramienta que sirve para medir y verificar los gastos financieros, durante la ejecución de alguna actividad, o presupuesto de gestión de algún proyecto o desarrollo de una empresa.

2.4.4 Monitoreo

ICCO, (2000), refiere que:

El monitoreo es un proceso continuo y sistemático que mide el progreso y los resultados de la ejecución de un conjunto de actividades (proceso) en un período de tiempo, con base en indicadores previamente determinados que sugiere una posición estática, como quien está viendo un monitor desde su lugar o está a la par de un trabajador para verificar que cumpla con los Procedimientos, un trayecto y de los recursos técnicos para emprenderlo.

El monitoreo se conoce cuando involucra a los beneficiarios y no solamente al personal del proyecto.

CECP, (2002), refiere que:

Monitoreo significa observar y recolectar información de cada proceso. Seguimiento significa un análisis sistemático de todos los procesos en su conjunto para así verificar si seguimos 'en el rumbo' correcto. El monitoreo garantiza el resultado. El seguimiento evalúa el resultado. El seguimiento evalúa los medios empleados y los resultados intermedios para ver si son congruentes con el resultado final.

Por los tanto podemos concluir que monitoreo es un proceso sistemático de observar, seguir y registrar actividades o datos para medir el éxito de un proyecto, programa o proceso y su alcance/avance (incluyendo efectos deseados y no deseados, planificados o no), para lograr los objetivos y/o resultados planificados, para medir su efectividad y ajustar los insumos y recursos donde sea necesario.

2.4.5 Evaluación de proyectos

Quintero, (1995, 76), dice que:

Al referirse a la 'Evaluación' expresa: La Evaluación es un proceso de análisis crítico de todas las actividades y resultados de un proyecto, con el objeto de determinar la

pertinencia de los métodos utilizados y la validez de los objetivos, la eficiencia en el uso de los recursos y el impacto en los beneficiarios.

La evaluación es un proceso más completo y profundo de análisis de la acción. Allí, luego de un lapso de tiempo previamente establecido, realizamos un análisis crítico de todas las actividades y resultados del proyecto. En este momento es de indudable importancia la información que hemos ido recogiendo en el seguimiento.

Rodríguez, (1999, 10-11) expone:

Como mecanismo institucional la evaluación es el proceso integral y continuo de investigación y análisis de los cambios más o menos permanentes que se materializan en el mediano y largo plazo, como una consecuencia directa o indirecta del quehacer institucional o del proyecto en el contexto, la población y las organizaciones participantes.

La evaluación es el momento preciso de reajustar y programar las próximas etapas del proyecto o bien el momento de darlo por terminado.

Urzúa, (2004, 14), refiere que:

En el contexto de un Manual del sistema de seguimiento y evaluación de la política pública de juventud (SSE), plantea: Entendida como evaluación de resultados, es un proceso organizado de aprendizaje que resulta de cotejar lo realizado con lo planificado. ... La evaluación consiste en la determinación de una valoración acerca de la marcha de la eficiencia y la eficacia, o sea de los mismos aspectos que observa el seguimiento, sólo que al momento de evaluar se ubica el acento con respecto a lo esperado.

Por los tanto podemos concluir que la evaluación es una parte adicional en el proceso sistemático de conducción de un proyecto, programa o proceso, y debe conllevar a la toma de decisiones para lograr los efectos deseados, basándose en el seguimiento o monitoreo.

2.4.6 Indicador

Bauer (1966): “Los indicadores: son estadísticas, serie estadística o cualquier forma de indicación que nos facilita estudiar dónde estamos y hacia dónde nos dirigimos con respecto a determinados objetivos y metas, así como evaluar programas específicos y determinar su impacto”. Podemos decir que

es un cúmulo de preguntas que nos indican el resultado de un proyecto u actividad planificada.

Shavelson et al, (1989, pp. 5–6), afirma que:

Se trata de estadísticas simples o compuestas, un indicador singular difícilmente podrá proporcionar información útil sobre fenómenos tan complejos como los educativos. Los sistemas de indicadores se diseñan por lo general para generar información más amplia y precisa. Pero debe precisarse que un sistema de indicadores es más que una simple colección de estadísticas. Idealmente, un sistema de indicadores mide diversos componentes del sistema educativo, y ofrece también información sobre cómo interactúan los componentes singulares para producir el efecto de conjunto.

En otras palabras, el conjunto de la información que ofrece un sistema de indicadores es más que la suma de sus partes.

2.4.7 Metas

Según Alfred Adler, (2005, p46), “Establecer y alcanzar objetivos potencia las capacidades humanas y genera confianza y motivación para marcar metas más y más difíciles” Como se puede entender cada vez que se logra un objetivo, se generan nuevos conocimientos que dan confianza hacia los estudiantes y les permite alcanzar metas sin ninguna dificultad, ya que los seres humanos están capacitados para lograr cualquier cosa que se propongan haciendo lo difícil algo fácil. De acuerdo con lo que dice el autor se puede decir que el desarrollo y ejecución de este proyecto ayuda de forma satisfactoria a que los estudiantes se motiven al obtener un buen ámbito de aprendizaje y así realizar sus actividades cotidianas de forma eficaz.

La gente elige las metas que se relacionan con la satisfacción de sus necesidades; la aspiración y la búsqueda de metas son parte central del proceso de la vida misma. La acción consciente y auto-dirigida es la responsable de casi todo lo que la gente hace; esta búsqueda incita el proceso motivacional. Mitchell, (1997).

2.5 Fundamentación de actividades de la fase de ejecución y monitoreo

2.5.1 El Juego

Piaget, (1965), definió el juego como:

Asimilación pura: la repetición de un comportamiento o un esquema solamente por el placer de conquistar una meta. Pensaba que los tipos y la evolución de las actividades lúdicas que un niño elige reflejan su nivel de desarrollo cognitivo. Piaget pensaba que la actividad o el juego pueden constituir un producto final para un niño. Lo que constituye juego en un estadio puede ser trabajo en otro. Una vez que el niño aprende una actividad, ésta se repite por el puro placer de dominio.

Zapata, (1990) acota que:

El juego es “un elemento primordial en la educación escolar”. Los niños aprenden más mientras juegan, por lo que esta actividad debe convertirse en el eje central de la motivación en el aprendizaje y por ende adquirir una educación por medio del movimiento hace uso del juego ya que proporciona al niño grandes beneficios, entre los que se puede citar la contribución al desarrollo del potencial cognitivo, la percepción, la activación de la memoria y el arte del lenguaje.

El juego es entonces una construcción que se presenta o construye a sí misma, como una totalidad de sentido. A partir de aquí, es posible postular que el juego al igual que el arte es un ensayo de vida.

2.5.2 El juego en el desarrollo infantil

Piaget, (2010), afirma que:

A medida que un niño pasa de lactante a adulto, su principal enfoque de la actividad evoluciona a lo largo de un todo juego-trabajo. En cada período del desarrollo, el equilibrio entre juego y trabajo se desplaza. Para el niño en edad preescolar, el juego es la actividad central. La estructura de los primeros años escolares enseña al niño a equilibrar las actividades laborales y lúdicas. A medida que el niño se aproxima a la adolescencia, participa cada vez más en una actividad estructurada y orientada hacia el trabajo. Este enfoque en el trabajo aumenta a través de los años adolescentes. Para los adultos, el desarrollo de trabajo y carrera están equilibrados con actividades activas o pasivas de esparcimiento.

De esta forma, el juego contribuye a su maduración psicomotriz, cognitiva y física además afirma el vínculo afectivo con sus padres y favorece la socialización. Por lo que, el juego es uno de los medios con mayor impacto

en los niños para desarrollar nuevas habilidades y conceptos a través de su propia experiencia.

2.5.3 Funciones del juego

Antón, (2007), explica que:

Los niños encuentran placer en el juego: porque mientras juegan satisfacen su curiosidad sobre el mundo que les rodea; porque se sienten activos, capaces y protagonistas, al ser ellos quienes deciden jugar o no y a qué jugar; porque experimentan y ponen en práctica su fuerza, sus habilidades, su imaginación, su inteligencia, sus emociones y sus afectos. (p. 129).

El juego es una actividad destinada a producir placer y satisfacción a quién lo realiza, es una actividad agradable que produce bienestar, alegría y diversión y, por lo general este satisface los deseos de forma inmediata. Por su lado, Chacón (2008) considera que la actividad lúdica debería llevarse a cabo en las aulas y centros educativos ya que al ser una actividad atractiva y motivadora capta la atención de los alumnos ante cualquier materia. El juego ayuda a los niños a establecer relaciones de comunicación y mediante la actividad lúdica los maestros pueden enseñar a los alumnos, así como conocer el nivel de descubrimiento o aprendizaje que tienen o que han alcanzado mediante cierta actividad sus alumnos.

2.5.4 El juego en el curriculum de la educación primaria

ECl, (2007), aparece reflejado que:

El juego, es un instrumento privilegiado de intervención educativa. El juego es una conducta universal que niños y niñas manifiestan de forma espontánea afecta al desarrollo cognitivo, psicomotor, afectivo y social ya que permite la atención, la memoria o la imitación de conductas sociales. A través de los juegos niñas y niños se aproximan al conocimiento del medio que les rodea, al pensamiento y a las emociones propias y de los demás. Por su carácter motivador, creativo y placentero, la actividad lúdica tiene una importancia clave en Educación Infantil (p. 1033).

Esto destaca que el juego debe tratarse como una actividad propia y no como una recompensa que obtienen los niños al terminar de hacer el trabajo de papel y lápiz pues el juego es una actividad lúdica que ayuda a los niños a llevar a cabo el descubrimiento y el aprendizaje.

ORDEN ECI, (2007), dice que:

El juego es un elemento esencial para el desarrollo infantil. Tiene gran importancia como actividad física, liberadora de energía y es necesario para el equilibrio emocional. Al mismo tiempo, constituye una fuente de aprendizaje. La escuela debe, por tanto, ser un lugar que permite jugar, porque jugando se actúa sobre los objetos y se desarrolla su conocimiento físico, se estructura el espacio y el tiempo, y la capacidad de representación, se adquieren habilidades sociales y se conocen y se vivencian valores del entorno social. (p. 11548).

Sin duda el juego ayuda en la interacción y la relación con sus iguales, así como con el entorno, ayuda a los niños a anticiparse a lo que va a suceder, a planificar, fomenta en ellos un pensamiento estratégico, lo que hace numerosos beneficios cognitivos, sociales y emocionales.

2.5.5 Estrategias lúdicas

Las estrategias poseen el objetivo de estimular y promover el aprendizaje a través de una serie de actividades metodológicas basadas en el diseño, la planificación y la ejecución. Todas enmarcadas en los aportes de la ciencia y las nuevas tecnologías. González, (1993).

Dinello, (2007, p. 22), dice que:

Es una opción de comprensión, que concibe nuevas representaciones que transforman creativamente la percepción fenomenológica de la comunidad, dando así lugar a nuevos procesos de conocimientos, de creaciones y de relaciones emocionales positivas. Es, además, una cualidad humana que favorece la creatividad y posee como atributo su capacidad para modificar perspectivas, además de producir tonalidades en las emociones positivas y placenteras en magnitud amplia.

Toda estrategia tiene una serie de características que le asignan su cuota dentro del proceso educativo:

Su carácter particular, La planificación anticipada, El logro de objetivos específicos, En su diseño, planificación y ejecución tiene que anticiparse un conjunto de actividades que le darán vida en el proceso de aprendizaje. Su vinculación con el ambiente donde se desenvuelve el niño o de la niña es fundamental.

Para diseñar una estrategia es necesario conocer:

¿Qué se quiere fomentar en el estudiante, es decir, qué competencias desarrollar?, ¿Cómo se va a desarrollar el proceso?, ¿Con qué recursos se cuenta? Lo que significa que, para que la educación para que sea efectiva, en la actualidad, identificada como la sociedad del conocimiento, la cual, requiere de individuos preparados en cuatro pilares: Aprender a conocer, aprender a ser, aprender a hacer y aprender a vivir juntos. Teniendo en cuenta estos aspectos que permite diseñar las estrategias lúdicas.

2.5.6 Características de las estrategias lúdicas

González, (1993), dice que:

Cuando un alumno emplea una estrategia es capaz de adecuar su comportamiento, nos referimos en lo que piensa y hace en los pedidos que se le hace por lo cual debemos tener en cuenta: Realice una reflexión consciente sobre el propósito u objetivo de la tarea. Planifique que va a hacer y como lo llevará a cabo. Realice la tarea o actividad encomendada. Evalúe su actuación. Acumule conocimiento acerca de en qué situaciones puede volver a utilizar esa estrategia.

2.5.7 Estrategias de aprendizaje en el ámbito académico

“El juego adecuadamente dirigido asegurara al niño un aprendizaje a partir de su estado actual de conocimiento y destrezas. El juego es potencialmente un excelente medio de aprendizaje”. Moyles, (1990, p.31).

Aucouturier, (2003), clasifica las estrategias de la siguiente manera: Estrategias de ensayo – repetición, Estrategias de elaboración – conectar lo nuevo con lo familiar, Estrategias de organización – mapas conceptuales, Estrategias de control de la comprensión – Evaluaciones – planificación, Estrategia de apoyo – establecer y mantener la motivación, por lo que se ha podido identificar cinco clases de estrategias de las cuales las tres primeras ayudan al alumno a elaborar y organizar la información. La cuarta sirve para controlar la actividad mental y la última sirve de apoyo para el aprendizaje.

Por lo anterior es de suma importancia considerar en esta investigación al juego como estrategia didáctica, ya que es necesario que los docentes de la educación infantil se cuestionen acerca de sus prácticas educativas, y más sí en ellas está implícito el juego deberán considerar, cómo es que dicha herramienta está siendo útil o no para sus estudiantes y cada estrategias será dividido en bloques y cada bloque cuenta con diferentes juegos y para diferentes que se pueden adaptar en diferentes áreas del CNB y cada uno de ellos cuenta de un nombre, objetivo, materiales, tiempo, procedimiento y la evaluación.

2.5.8 Juegos al aire libre

Greenfield, (2004, p. 1), dice que:

Jugar al aire libre ofrece oportunidades de un final abierto, dinámico y variado impredecibles y a veces arriesgados. Sin embargo, los riesgos y los desafíos de estar al aire libre proporcionan excelentes oportunidades para el aprendizaje, la resolución de problemas y el desarrollo de la competencia social.

Para su desarrollo requiere de espacios extensos ya que presentan movimientos amplios que impedirán el normal desenvolvimiento si se realizaran en salones, aulas grandes, área verde o cualquier otro tipo de sitio, dentro de estos están incluidos: juegos de velocidad, juegos de persecución, juegos con series de saltos, juegos de imitación, juegos de fuerza, juegos individuales y grupales.

2.5.9 Juegos Didácticos

Flores, (2011), define el juego didáctico como: Una técnica participativa encaminada en desarrollar en los alumnos métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación. (p,38).

Meneses y Monge, (20 11), enfoca su estudio en:

Principalmente en que los juegos, también pueden utilizarse en el proceso de enseñanza-aprendizaje, para cumplir con los objetivos planteados, durante una

determinada clase o tema, por lo tanto, la idea es demostrar que siempre las actividades van enfocadas a mejorar el rendimiento del alumnado.

Los juegos didácticos ayudan con el aprendizaje, a estimular el desarrollo integral de los niños, desarrollar su memoria, también a ser ordenados, seguir instrucciones, observar con atención, hacer una tarea de principio a fin además de desarrollar sus capacidades de análisis, lógica y raciocinio. Dentro de las cuales están incluidos: Juego de discriminación visual, Juego de habilidad mental, Juegos de concentración, Juego visomanuales.

2.5.10 Juegos de Atención y Concentración.

La atención es un estado neurocognitivo cerebral de preparación que precede a la percepción y a la acción, y el resultado de una red de conexiones corticales y subcorticales de predominio hemisférico derecho Posner y Petersen, (1990); Estévez-González et al., (1997). Sin atención no sería posible almacenar información en la memoria ni acceder al aprendizaje. Por otra parte, existe una clara relación entre atención, funciones ejecutivas e inteligencia (Charlton et al., 2008; Rabbit et al., (2007).

Lo que significa que desarrollar la capacidad de centrar toda tu atención en un objeto o acción concreta de manera voluntaria, evitando cualquier distracción, hechos u objetos que puedan interferir en tu proceso de concentración. Manteniendo la atención focalizada y centrada sobre un punto de interés, durante un largo período de tiempo, el que sea necesario, dentro de ellos podemos encontrar; Juegos motores, Juegos sensitivos, Juegos Intelectuales, Juegos afectivos, Juegos de resolución de problemas.

2.5.11 La observación como Instrumento de evaluación y monitoreo de las actividades.

Por lo que respecta a los instrumentos utilizados para la recogida de información cabe destacar que estos son: la observación del participante y

una rúbrica para verificar evaluar los aspectos relevantes en las estrategias lúdicas.

Campo Aranda y Gomes Araújo (2009), “se entiende por observación participante aquella en la que el observador participa de manera activa dentro del grupo que se está estudiando” (p. 275).

Por lo tanto, durante el proceso de aplicación de las estrategias se utilizó la técnica observación que se lleva a cabo para este proyecto, es una observación participante. Este instrumento de recogida de datos brinda a nuestro juicio muchas oportunidades para conseguir los objetivos que perseguimos con esta, pues a través de diferentes anotaciones que parten de la observación directa, podemos detectar la importancia al aplicar la actividad lúdica en las aulas.

2.5.12 La rúbrica como herramienta de evaluación y monitoreo de actividades.

Jonsson & Svingby, (2007) consideran que usualmente se señala que la rúbrica sirve para juzgar competencias complejas y que aumenta la consistencia de las puntuaciones. Por otro lado, Hafter & Hafner, (2003), dice que las rúbricas como instrumento está vinculado a la evaluación auténtica, pertenecientes a diversas revistas y relativos a todas las etapas educativas y estudian la fiabilidad y la validez de los hallazgos.

CAPÍTULO III

PRESENTACIÓN DE RESULTADOS

3.1 Título del PME.

Aplicación de Manual de estrategias Lúdicas en el aprendizaje L2 Ciclo I.

3.2 Descripción del PME.

El Manual de estrategias Lúdicas en el aprendizaje de L2 Ciclo I y otras áreas del CNB, se diseñará para responder a las demandas escolares que los niños y niñas deben afrontar en la escuela, como una necesidad de involucrarlos a actividades educativas prácticas para desarrollar las habilidades Físicas, emocional e intelectual de cada uno de ellos en el proceso de aprendizaje que como institución educativa requiere, para poder afrontar las demandas sociales que la vida requiere constantemente, en el contexto de una sociedad cada vez más globalizada y que deriva en nuevos retos y desafíos para la formación de las nuevas generaciones, se plantea que el manual de actividades se logren desarrollar actividades prácticas e innovadoras, que sirvan como una guía de orientación a los docentes de la escuela, ayudándolo en la labor educativa.

Con el apoyo del manual, se desarrollarán actividades lúdicas prácticas, los cuales tienen el propósito fundamental de promover los lazos de unión, de estimulación, de generar los estilos de aprendizajes en los alumnos y fortalecer las habilidades físicas, intelectuales y emocionales de los alumnos y alumnas y sobre todo hacer que los alumnos puedan contribuir en la construcción de una nueva ciudadanía, implementando actividades prácticas

que permita dibujar el rostro de una nueva educación, de una nueva Guatemala. Es importante mencionar que como docentes de la EORM Aldea cantón Calanté, se está dispuestos a utilizar actividades que mejoren la relación maestros – alumnos lo cual, permitirá reforzar el aprendizaje en el alumnado y utilizar estrategias constructivistas en las aulas.

Se espera que este manual se convierta fundamentalmente en un instrumento de aprendizaje a través del cual y mediante procesos de formación dinámico, reflexivos, con los alumnos donde se desarrollan las primeras experiencias de socialización y formación en valores que dejan una huella determinante para el desarrollo de la conducta humana en general a través del juego. Reconocemos también, que es de vital importancia el rol que juega la escuela y particularmente las y los docentes de educación primaria, ya que después de la familia es la escuela a quien se le encomienda la tarea para desarrollar las competencias para la vida, y de manera específica las competencias para la convivencia y para la vida en sociedad, como se explicita en el perfil de egreso para la educación primaria, establecida en el CNB.

3.3 Concepto del PME.

Estrategias para el aprendizaje L2

3.4 Objetivos

Objetivo General:

Aplicación de Manual de estrategias Lúdicas en el aprendizaje L2 ciclo I y otras áreas del CNB, para mejorar los indicadores de aprendizaje e integrar a los niños y niñas en las actividades escolares prácticas.

Objetivos específicos:

Diseñar un manual de estrategias lúdicas escolares, para mejorar los indicadores de resultados de aprendizaje el proceso de formación y desarrollo de competencias en la L2 y áreas del CNB.

Utilizar un manual de estrategias lúdicas escolares, para la convivencia, reflexión, y la adquisición de aprendizajes en donde los niños y niñas puedan expresar sus emociones, sentimientos y actitudes.

Disponer de un manual de estrategias lúdicas, que permita incidir en los objetivos educativos concretos y elevar los niveles de los aprendizajes de los alumnos.

3.5 Justificación.

La principal intención de este manual no es otra: que mejorar la calidad educativa, a través de la buena relación entre alumno y docente, proporcionando una serie de estrategias que ayuden a elevar los indicadores de resultados de aprendizaje y a hacer más fácil y motivadora la implicación de los niños y niñas en el centro educativo.

Cuando el niño se siente el centro de aprendizaje, mejoran las relaciones, el ambiente y por tanto la adquisición de aprendizaje se hace más fácil, la convivencia en el centro, sino que se beneficia toda la comunidad educativa. Esto supone numerosas mejoras en los procesos educativos de los alumnos/as y también en su comportamiento y actitud hacia la escuela, además de cambios positivos en educadores. Efectivamente la participación de los niños y niñas en el proceso educativo contribuye en una educación de calidad. Además pretende dar a conocer la importancia de las actividades de aprendizaje como estímulo en el proceso de desarrollo integral del niño y la niña, de igual modo la necesidad de recrear en el mundo con un lenguaje nuevo.

A través de experiencias tempranas cargadas de imaginación, de una forma espontánea, natural y eficaz para que adquiera más agradablemente su aprendizaje, por otra parte, el docente en esta etapa como profesional, necesita ofrecer al escolar un ambiente propicio dentro del aula y fuera del aula, donde pueda aplicar los conocimientos teórico-prácticos, adquiridos con el fin de reforzar la preparación profesional alcanzando y demostrando sus capacidades para formar a los niños y niñas de la mejor manera, en este sentido se justifica bajo dos aspectos: el teórico y metodológico. En lo referente al primer aspecto, la constante revisión de diferentes medios de investigación conocerá y establecerá la importancia de las actividades estratégicas en el proceso educativo de niños y niñas de la Educación Inicial.

3.6 Distancia entre el Diseño del Proyecto y el Emergente.

Analizando esta parte se ha podido comprobar que existe una ligera distancia entre el diseño de proyecto y el emergente, esto porque se ha podido lograr resultados relevantes que se ha venido construyendo en una línea horizontal que se ha conseguido a través de la aplicación del manual de estrategias lúdicas, que ha fortalecido la enseñanza-aprendizaje de los alumnos del ciclo I, además de cambiar la metodología de los docentes en cuanto a motivar y enseñar en el salón de clase.

La implementación de estrategias lúdicas ha fortalecido la retención de los alumnos en la escuela, porque se motivan a la hora de aprender de una manera práctica, haciendo que la escuela sea un espacio de aprendizaje significativo y amena como una infancia divertida, gracias a estos resultados también se ha observado que el alumno es analítico, reflexivo, creativo y que se relaciona con los demás compañeros sin miedo a desenvolverse, por lo que se ha podido comprobar que un 95% se ha divertido a la hora de realizar las estrategias lúdicas, también ha sido una experiencia motivante para los docentes, porque han visto una nueva forma de enseñar dejando atrás la metodología tradicional lo que hace que sea un avance en la educación y sobre todo en el aprendizaje de los niños y niñas.

Pero lamentablemente por situaciones de emergencia, las aplicación de las estrategias lúdicas: Juegos de atención concentración, tuvo que ser implementado en el hogar de los niños y niñas, para que los niños y niñas desarrollen sus capacidades tanto físicas como sensoriales, por la coordinación que deben desarrollar en su mente y alguna extremidad inferior o posterior, se hizo con la intención de despertar en los niños y niñas la motivación y el desarrollo de nuevas habilidades físicas, intelectuales y emocionales, estos se tuvieron que ser realizados en el mes de abril en la

escuela, pero por cuestiones de emergencia sanitarias de la pandemia COVID 19, los padres de familia lo desarrollaron en el hogar .

También para el cierre y evaluación del PME solo se pudo convocar a más de 10 padres de familia, se realizó a finales del mes de abril.

Para esto se utilizó recursos humanos, económicos, quien fuera responsable de la actividad docente/estudiante: Tomás Tzunux Méndez con el apoyo de los padres de familia del primer ciclo como resultado se obtuvo la evaluación positiva de las actividades desarrolladas, también algunos padres de familia indicaron que las actividades motivaron a los niño y niñas, por lo que instan a seguir implantando las actividades en los dos ciclos, habiendo finalizado con un 90% de éxito en las actividades implementadas, al finalizar la actividad se realizó un almuerzo con los presentes.

IMÁGEN 2. Cierre del PME con padres y madres de familia



FUENTE: Propia

Ubicando a los padres de familia para evaluar el proyecto de Mejoramiento Educativo, como a los actores indirectos, en las aulas de la Escuela de Cantón Calanté, Uspantán, Quiché, quien fuera responsable, docente/ estudiante: Tomás Tzunux Méndez.

3.7 Plan de Actividades.

No	Fase	Duración	Actividad	Tarea	Sub- tarea	Responsables
1	Inicio	1 día	Entrega de solicitud al director del establecimiento	Redactar la solicitud y presentársela al director.	Esperar la respuesta del director	Docente/Estudiante Director
2	Inicio	10 días	Investigar las estrategias lúdicas, adecuados para llevar a cabo dicho proyecto.	Buscar en distintas fuentes las actividades a desarrollar.	Leer revistas, libros y fuentes bibliográficas en internet	Docente/estudiante
3	Inicio	10 días	Fundamentación teórica de las estrategias lúdicas a desarrollar.	Seleccionar la información y buscarle fundamentación teórica.	Leer y analizar en distintos medios de investigación realizado	Docente/estudiante
4	Inicio	10 días	Diseñar las estrategias lúdicas a implementar en el proyecto.	Crear las actividades adecuadas para motivar a los padres de familia para el apoyo de sus hijos e hijas.	Analizar en qué momentos y pasos para implementar la actividad.	Docente estudiante
5	Planificación	10 días	Dividir en bloques las estrategias lúdicas a desarrollar	Estructurar y darle forma al manual a través de bloques.	Trabajo individual e impresiones para corregir aspectos de forma.	Docente/estudiante
6	Planificación	10 días	Organizar los objetivos, recursos, procesos y tiempo en cada estrategia lúdica.	Dividir en qué fase se realizarán los juegos y espacios para implementar las actividades.	Ubicación de espacios adecuados, materiales acorde a la actividad	Docente/estudiante
7	Ejecución	10 días	Creación del manual de estrategias lúdicas.	Ubicar cada actividad lúdica en los momentos precisos de aprendizajes.	Impresiones de los manuales.	Docente/estudiante
8	Ejecución	5 días	Estructurar los materiales a utilizar para la implantación de	Buscar las herramientas a utilizar para el proyecto	Dividir las herramientas de acuerdo a las actividades	Docente/estudiante

			las estrategias lúdicas.	educativo.	a implementar.	
9	Ejecución	1 día	Organizar el local y la agenda para dar a conocer el proyecto educativo	Buscar el local y elaborar la agenda a desarrollar.	Organizar el local e imprimir la agenda	Docente/estudiante
10	Ejecución	1 día	Reunión y socialización del proyecto con docentes y padres de familia	Realizar notas para convocar a los docentes, padres de familia involucrados en el proyecto	Organizar y preparar la temática y el espacio físico	Docente/Estudiante Director Docentes
11	Ejecución	20 días	Implementación de juegos al aire libre.	Establecer las normas y reglas del juego. Invitar a los docentes, alumnos para la implementación de los juegos. Gestionar la refacción para todos los padres.	Redactar las bases y objetivos de los juegos. Diseñar actividades para impresionar a los alumnos, docentes y padres. Gestionar una refacción para los participantes en la actividad.	Docente/estudiante ante Director Docentes del establecimiento
12	Ejecución	20 días	Implementación juegos Didácticos	Promocionar el evento en el entorno educativo Establecer las fechas que se llevará a cabo	Redactar las bases y objetivos de los juegos Diseñar actividades para impresionar a los alumnos, docentes y padres. Gestionar una refacción para los participantes en la actividad.	Docente/estudiante ante Director Alumnos
13	Ejecución	20 días	Implementación de atención y Concentración	Invitar a los docentes, padres y alumnos a que participen en	Redactar las bases y objetivos de los juegos	Docente/estudiante Director Alumnos Docentes

				la implementación de las actividades lúdicas.	Diseñar actividades para impresionar a los alumnos, docentes y padres. Gestionar una refacción para los participantes en la actividad.	Padres de familia
14	Ejecución	1 día	Dar a conocer las estrategias lúdicas implementadas en el proceso educativo.	Programar las fechas para dar a las actividades desarrolladas.	Motivar a los docentes para la implementación de actividades lúdicas establecidas en el manual. Gestionar refacción de los participantes.	Docente estudiante.
15	Ejecución	1 días	Dar a conocer los resultados de las actividades de estrategias lúdicas implementadas.	Programar las fechas para dar a conocer el resultado de las actividades lúdicas.	Presentar los resultados (positivos y negativos) encontrados en el desarrollo del manual. Gestionar la alimentación a los participantes.	Docente/estudiante

TABLA 36. Plan de sostenibilidad. Fuente: propia

3.7.1. Fases del Proyecto.

A. Fase de inicio

a). solicitud dirigida al Director para la realización del PME.

Se realizó la solicitud al director del establecimiento para darle a conocer del desarrollo del PME, Aplicación de manual de estrategias Lúdicas en el primer ciclo del nivel primario para la enseñanza en las áreas curriculares que se pretende implementar en la escuela, en la primera semana del mes de noviembre, habiendo impreso la solicitud de la misa y utilizando medios digitales para su impresión, quien fuera responsable de la misma, docente/estudiante: Tomás Tzunux Méndez, como resultado se obtuvo la aprobación de autorizado por parte del director: Julio Hernández Tiquirám. Para implementar el proyecto a partir de enero.

IMÁGEN 3. Solicitud autorizada de ejecución del PME



Fuente: Propia

Scanner de la solicitud de aprobación para realizar el proyecto de mejoramiento educativo, a implementar en la EORM Cantón Calanté, quien fuera responsable, docente/estudiante: Tomás Tzunux Méndez

b). Investigar las estrategias lúdicas.

Se realizó la investigación minuciosa en distintas fuentes, sobre los que estrategias a implementar, considerando que su aplicación va enfocado a niños del primer ciclo, conscientes de la necesidad de implementar estrategias que motiven su estancia en la escuela y que en esa edad lo único que el niño desea es jugar, por lo que se empezó a investigar en la segunda y tercera semana del mes de noviembre, habiendo encontrado distintas estrategias a implementar a implementar, para esto se utilizaron recursos tecnológicos: computadora, internet, libros, quien fuera responsable de la misma, docente/estudiante: Tomás Tzunux Méndez, como resultado se obtuvo distintas las estrategias lúdicas a desarrollar, que se adapten en el ciclo I, desarrollándolas en las fases según el cronograma.

IMÁGEN 3. investigación de estrategias lúdicas



Fuente: Mirna Tello

El estudiante Tomás Tzunux Méndez, en el momento de investigar las estrategias lúdicas, para l a realizar el proyecto de mejoramiento educativo en la EORM Cantón Calanté.

c). Fundamentación teórica de las estrategias lúdicas a desarrollar.

Se realizó la fundamentación teórica que pudiera darle sustento a las estrategias lúdicas a implementar, se hizo una investigación sobre la importancia que tienen implementar juegos didácticos en la vida estudiantil de los niños y niñas, dando como resultado la opinión de diferentes autores y el enfoque que le dan sobre la importancia de desarrollar las actividades de estrategias lúdicas en el PME, las fundamentaciones teóricas se realizaron en la última semana del mes de noviembre, para esto se utilizaron recursos tecnológicos: computadora, internet, libros, quien fuera responsable de la misma, docente/estudiante: Tomás Tzunux Méndez, como resultado se obtuvo la definición de los autores sobre las estrategias lúdicas.

IMÁGEN 4. Fundamentación teórica de estrategias lúdicas



FUENTE: Mirna Tello

El estudiante Tomás Tzunux Méndez, en el momento de fundamentar las estrategias lúdicas que se incluirá el manual, para realizar el proyecto de mejoramiento educativo a implementar en la EORM Cantón Calanté.

d). Diseñar las estrategias lúdicas a implementar en el proyecto

Se realizó la estructuración de cada juego a implementar: objetivos, recursos evaluación para que tuviera mayor relevancia cada una de las actividades a desarrollar, para que se pudiera evaluar los logros en cada actividad en base a los objetivos planteados, se realizó en la primera semana del mes de diciembre, para esto se utilizaron recursos tecnológicos: computadora, internet, libros, quien fuera responsable de la misma, docente/estudiante: Tomás Tzunux Méndez, como resultado se obtuvo la estructuración de cada estrategia lúdica.

IMÁGEN 5. Diseño de estrategias lúdicas



FUENTE: Mirna Tello

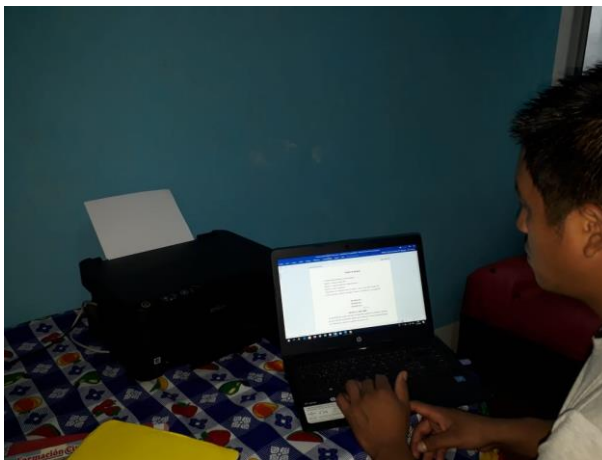
El estudiante Tomás Tzunux Méndez, en el momento de diseñar las estrategias lúdicas, para la realización del proyecto de mejoramiento educativo en la EORM Cantón Calanté.

B. Fase de planificación

a). Dividir en bloques las estrategias lúdicas a desarrollar.

Para que las estrategias lúdicas a implementar tuviera un orden y una finalidad a desarrollar, se decidió dividir en bloques o etapas las actividades a implementar, para que cada bloque, se buscaba que los alumnos lograran desarrollar diferentes habilidades y capacidades intelectuales y motrices, se realizó en la segunda semana del mes de diciembre, para esto se utilizaron recursos tecnológicos: computadora, internet, impresora, quien fuera responsable de la misma, docente/estudiante: Tomás Tzunux Méndez, como resultado se obtuvo la división por bloques de las actividades de estrategias lúdicas a implementar.

IMÁGEN 6. Dividir en bloques las estrategias lúdicas



Fuente: Mirna Tello

El estudiante Tomás Tzunux Méndez, en el momento de dividir en bloques las estrategias lúdicas que se incluirá el manual, para realizar el proyecto de mejoramiento educativo a implementar en la EORM Cantón Calanté.

b). Fase de planificación: procesos y tiempo en cada estrategia lúdica.

Después de haber estructurado en bloques las actividades, se empezó a socializar con el director sobre el espacio y tiempo en que sería prudente implementarlas estrategias lúdicas, entonces de haber consensuado con el director se empezó con el diseño los procesos y espacios en que se implementará los juegos estratégicos, se realizó en el mes de enero del año en curso, para esto se utilizaron recursos tecnológicos: computadora, internet, impresora, quien fuera responsable de la misma, docente/estudiante Tomás Tzunux Méndez, como resultado se obtuvo los tiempos definidos de cada estrategia lúdica.

IMÁGEN 7. Firma de cronograma de fechas para la ejecución de las actividades



FUENTE: Propia

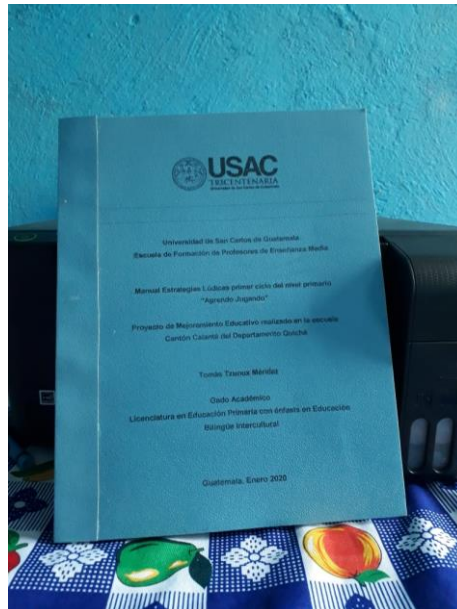
El director Julio Hernández, en el momento de firmar un aval para que las Actividades de realicen en las áreas verdes fuera de la EORM Cantón Calanté, quien fuera responsable, docente/estudiante: Tomás Tzunux Médez

C. Fase de ejecución

a). Creación del manual de estrategias lúdicas.

Después de haber definido cada aspecto que deberá llevar cada estrategia lúdica, se empezó por darle forma al Manual a implementar, se empezó a diseñar el manual de estrategias lúdicas, dándole la justificación, los objetivos, la fomentación teórica aplicando las normas APA en cada aspecto para darle la forma final, después de haber incluido cada detalle se empieza a imprimir el primer ejemplar para hacer una evaluación minuciosa de los detalles de forma que se hubiera omitido, después de hacerle los ajustes necesarios se imprimió uno por docente para que ellos tuviera un ejemplar y que pudieran implementarlo en las actividades educativas centro educativo, se realizó en el mes de enero, para esto se utilizó recurso tecnológico: computadora, internet, impresora, hojas de pape bond, quien fuera responsable de la misma, docente/estudiante Tomás Tzunux Méndez, los ejemplares de cada manual.

IMÁGEN 8. Manual de estrategias lúdicas elaborado



FUENTE: Propia

El Manual de Estrategias Lúdicas ya impreso para aplicarlo en las aulas de la EORM Cantón Calanté, quien fuera responsable de la elaboración, docente/estudiante: Tomás Tzunux Méndez

b). Herramientas a utilizar para la implementación de las estrategias lúdicas

Después de haber elaborado el manual que se implementó en el PME, se empezó a gestionar en algunas casas comerciales, el apoyo económico para comprar los materiales a utilizar en cada actividad, conforme lo que pide cada estrategia lúdica, se hizo la compra y gestionó cada herramienta de trabajo para desarrollar las actividades lúdicas, aros, lazos, cuerdas, gorgoritos, pelotas, tiza, impresiones, cronometro, entre otras, dichas acciones se realizaron en la segunda semana del mes de enero, para esto se utilizó recursos económicos y gestión, quien fuera responsable de la misma, docente/estudiante Tomás Tzunux Méndez, como resultado se obtuvieron las herramientas de trabajo para cada estrategia lúdica.

IMÁGEN 9. Herramientas a implementar



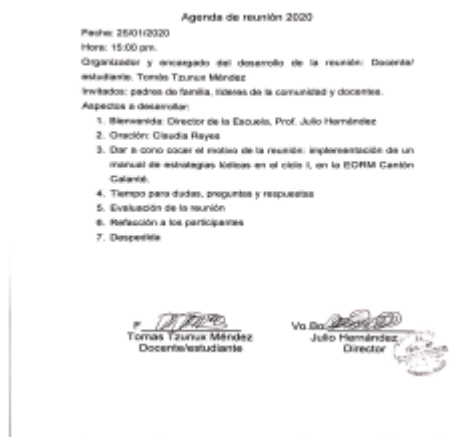
FUENTE: Mirna Tello

El estudiante Tomás Tzunux Méndez, en el momento de ubicar las herramientas que se utilizará en las actividades incluidos el manual, para realizar el proyecto de mejoramiento educativo

c). Agenda de trabajo para dar a conocer el manual de estrategias lúdicas.

Después de haber obtenido los materiales a utilizar, se gestionó el espacio para dar a conocer el PME con el director del establecimiento; gracias al apoyo del director se obtuvo el espacio y día para dar a conocer dicho proyecto, también se diseñó la agenda de trabajo, para dar a conocer los manuales elaborados, este proceso se realizó en la tercera semana del mes de enero, para esto se utilizó recursos económicos y materiales tecnológicos: computadora, impresora, hojas de papel bond, quien fuera responsable, docente/estudiante: Tomás Tzunux Méndez, como resultado se obtuvo la agenda de trabajo y el espacio para la reunión.

IMÁGEN 10. Agenda a desarrollar para socializar el PME



FUENTE: Propia

Scanner de la solicitud de la agenda a desarrollar para realizar la divulgación el proyecto de mejoramiento educativo a implementar en la EORM Cantón Calanté, quien fuera responsable, docente/estudiante: Tomás Tzunx Méndez

d). Reunión y socialización del proyecto con docentes y padres de familia

Se convocó a padres de familia, docentes de la escuela para dar a conocer los manuales elaborados y la importancia de los mismos en la educación de los niños y niñas, además de hacerles conciencia y motivar a los padres para que manden a sus hijos a estudiar, que cada actividad que se diseñó en dichos manuales van enfocados a fortalecer la labor docente, pero sobre todo hacer que el niño pueda aprender de una manera práctica y divertida, desarrollando en cada uno de ellos las habilidades y destrezas de cada uno de ellos, además de hacerles ver que apoyen a sus hijos en mandarlos a la escuela, porque van a poder aprender de una manera agradable, esta actividad se realizó en la última semana del mes de enero.

Para esto se utilizó recursos económicos para dar una refacción a los presentes, quien fuera responsable, docente/estudiante: Tomás Tzunux Méndez, como resultado se obtuvo la entrega de un manual a cada docente.

IMÁGEN 11. Socialización del PME con padres de familia



Fuente: Propia

El docente/ estudiante: Tomás Tzunux Méndez, en el momento de empezar las socializaciones con padres de familia sobre el PME; Aplicación de estrategias Lúdicas.

e). Implementación de juegos al aire libre

Se convocó a los docentes y alumnos del primer ciclo para desarrollar las estrategias lúdicas bloque No 1: **JUEGOS AL AIRE LIBRE**, el barco se hunde, con el objetivo desarrollar la velocidad de reacción y la coordinación, favorecer la comunicación del grupo y los valores. en los espacios libre de la escuela, se realizó en la primera semana de febrero, para esto se utilizó recursos humanos, quien fuera responsable de la misma, docente/estudiante: Tomás Tzunux Méndez, con la colaboración de los docentes del primer ciclo como resultado se obtuvo la participación activa de los niños y niñas.

IMÁGEN 12. Juegos al aire libre: el barco se hunde



FUENTE: Carlos Sajbín Mejía

El estudiante Tomás Tzunux Méndez se encuentra ejecutando su proyecto de Mejoramiento Educativo a los actores directos, en el área verde de la Escuela de Cantón Calanté, Uspantán, Quiché.

f). Implementación de juegos al aire libre

Se convocó a los docentes y alumnos del primer ciclo para desarrollar las estrategias lúdicas bloque No 1: **JUEGOS AL AIRE LIBRE** “Sol y Hielo, con el objetivo de ejecutar carrearas en diferentes direcciones dentro de un espacio determinado sin dejarse tocar en el juego para mejorar la velocidad y la motricidad gruesa en los espacios libre de la escuela, se realizó en la segunda semana del mes de febrero del presente año, para esto se utilizó recursos humanos, quien fuera responsable de la misma, docente/estudiante: Tomás Tzunux Méndez, con la colaboración de los docentes del primer ciclo como resultado se obtuvo la participación activa de los niños y niñas.

IMÁGEN 13. Juegos al aire libre: sol y hielo



FUENTE: Tomás Tzunux Méndez

Los niños y niñas ejecutando la se encuentra ejecutando su proyecto de Mejoramiento Educativo como los actores directos, en el área verde de la Escuela de Cantón Calanté, Uspantán, Quiché, quien fuera responsable, docente/estudiante: Tomás Tzunx Méndez

g). Implementación de juegos al aire libre

Se convocó a los alumnos del primer ciclo para desarrollar las estrategias lúdicas bloque No 1: **JUEGOS AL AIRE LIBRE** el cangurito, con el objetivo de ejecutar saltos para llegar a una meta realizando las disposiciones en la ejecución del juego para mejorar la fuerza de brazos, piernas y coordinación motriz, en los espacios libre de la escuela, se realizó en la tercera semana del mes de febrero del presente año, para esto se utilizó recursos humanos, quien fuera responsable de la misma, docente/estudiante: Tomás Tzunux Méndez, con la colaboración de los docentes del primer ciclo como resultado se obtuvo la participación activa de los niños y niñas.

IMÁGEN 14 Juegos al aire libre: el cangurito



FUENTE: Propia

Los niños y niñas ejecutando la se encuentra ejecutando su proyecto de Mejoramiento Educativo como los actores directos, en una de las aulas de la Escuela de Cantón Calanté, Uspantán, Quiché, quien fuera responsable, docente estudiante: Tomas Tzunux Méndez

h). Implementación de juegos Didácticos

Se convocó a los niños y niñas del primer ciclo para desarrollar las estrategias lúdicas bloque No 2: **JUEGOS DIDACTICOS**, las letras revueltas con el objetivo de distinguir las diferentes letras a través de la discriminación visual par luego formar palabras y desarrollar habilidades sensomotoras, , se realizó en la última semana del mes de febrero, para el desarrollo de las actividades se utilizaron recursos humanos económicos, quien fuera responsable de utilizar las herramientas de trabajo docente/estudiante: Tomás Tzunux Méndez con el apoyo de los docentes del primer ciclo como resultado se obtuvo la participación activa y los niveles de aprendizajes de cada niño y niña del primer ciclo.

IMÁGEN 15. Juegos Didácticos: las letras revueltas



FUENTE: Propia

Los niños y niñas ejecutando la se encuentra ejecutando su proyecto de Mejoramiento Educativo como los actores directos, en una de las aulas de la Escuela de Cantón Calanté, Uspantán, Quiché, quien fuera responsable, docente estudiante: Tomas Tzunux Méndez

i). Implementación de juegos Didácticos

Se convocó a los Niños por grado del primer ciclo para desarrollar las estrategias lúdicas bloque No 2: **JUEGOS DIDÁCTICOS**, el abecedario revuelto, con el objetivo de expresar oralmente sus opiniones, sentimientos, emociones realiza los movimientos corporales para desarrollar la atención, concentración y motricidad gruesa, se realizó en la última semana del mes de febrero, para esto se utilizó recursos humanos económicos, materiales palpables, quien fuera responsable, docente/estudiante: Tomás Tzunux Méndez, como resultado se obtuvo la participación activa y los niveles de aprendizajes de cada niño y niña del primer ciclo.

IMÁGEN 16. Juegos Didácticos: el abecedario revuelto



FUENTE: Propia

Los niños y niñas ejecutando el proyecto de Mejoramiento Educativo como los actores directos, en el aula de la Escuela de Cantón Calanté, Uspantán, Quiché, quien fuera responsable: docente/ estudiante: Tomás Tzunux Méndez.

j). Implementación de juegos didácticos

Se convocó a los Niños por grado del primer ciclo para desarrollar las estrategias lúdicas bloque No 2: **JUEGOS DIDÁCTICOS**, el juego de la memoria con el objetivo de desarrollar la memorización de los objetos identificados y tratar de encontrarle pareja a las diferentes cartas que se encuentran en la general, medir cuanto puede memorizar el estudiante, sino también lo bien que puede hacerlo y sobre todo enriquece su aprendizaje en las letras, el sonido, su vocabulario y la comprensión de la misma. Se realizó en el mes de marzo, para esto se utilizó recursos humanos económicos, quien fuera responsable, docente/estudiante: Tomás Tzunux Méndez, como resultado se obtuvo la participación activa y los niveles de aprendizajes de cada niño y niña del primer ciclo.

IMÁGEN 17. Juegos Didácticos: la memoria



FUENTE: Propia

Los niños y niñas ejecutando el proyecto de Mejoramiento Educativo a los actores directos, en el aula de tercero de la Escuela de Cantón Calanté, Uspantán, Quiché, quien fuera responsable: docente/ estudiante, Tomás Tzunux Méndez.

k). Implementación de juegos de juegos Didácticos

Se convocó a los niños por grado del primer ciclo para desarrollar las estrategias lúdicas bloque No 2: **JUEGOS DIDÁCTICOS**, el juego del lanzamiento de aros, con el objetivo de Desarrollar su habilidad mental, sensorial y motricidad gruesa de los niños y niñas, se realizó en la última semana del mes de febrero del presente año, para esto se utilizó recursos humanos económicos, quien fuera responsable, docente/estudiante: Tomás Tzunux Méndez, como resultado se obtuvo la participación activa y los niveles de aprendizajes de cada niño y niña del primer ciclo.

IMÁGEN 18. Juegos Didácticos: lanzamientos de aros



FUENTE: Propia

Los niños y niñas ejecutando el proyecto de Mejoramiento Educativo a los actores directos, en el área verde de la Escuela de Cantón Calanté, Uspantán, Quiché, quien fuera responsable: docente/ estudiante, Tomás Tzunux Méndez.

I). Implementación de juegos Didácticos

Se convocó a los niños por grado del primer ciclo para desarrollar las estrategias lúdicas bloque No 2: **JUEGOS DIDÁCTICOS**, el juego del dominó con el objetivo de identificar y leer las sílabas, leer las palabras formadas, en coro y en eco, esto con el fin de enriquecer su conocimiento de las letras y sonidos, el vocabulario, la fluidez y comprensión lectora de los niños y niñas, se realizó la primera semana de marzo, para esto se utilizó recursos humanos económicos, quien fuera responsable, docente/estudiante: Tomás Tzunux Méndez, como resultado se obtuvo la participación activa y los niveles de aprendizajes de cada niño y niña del primer ciclo.

IMÁGEN 19. Juegos Didácticos: el dominó



FUENTE: Propia

Los niños y niñas ejecutando el proyecto de Mejoramiento Educativo, como los actores directos, en las aulas de la Escuela de Cantón Calanté, Uspantán, Quiché, quien fuera responsable: docente/ estudiante, Tomás Tzunux Méndez.

m). Implementación de juegos Didácticos

Se convocó a los niños por grado del primer ciclo para desarrollar las estrategias lúdicas bloque No 2: **JUEGOS DIDACTICOS**, el juego de la perinola con el objetivo de desarrollar cálculos mentales y desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas, se realizó la primera semana del mes de marzo, para esto se utilizó recursos humanos económicos, materiales palpables, quien fuera responsable, docente/estudiante: Tomás Tzunux Méndez, como resultado se obtuvo la participación activa y los niveles de aprendizajes de cada niño y niña del primer ciclo.

IMÁGEN 20. Juegos Didácticos: la perinola



FUENTE: Propia

Los niños y niñas ejecutando el proyecto de Mejoramiento Educativo, como a los actores directos, en las aulas de la Escuela de Cantón Calanté, Uspantán, Quiché, quien fuera responsable, docente/ estudiante: Tomás Tzunux Méndez.

n). Implementación de Juegos de Atención y Concentración

Por motivos de la emergencia sanitaria estas estrategias lo desarrollaron los padres de familia en la casa, estos se tuvieron que ser realizados en el mes de abril según cronograma de actividades.

D). Evaluación

a). Dar a conocer las estrategias lúdicas implementadas y los resultados obtenidos

Por cuestiones de la pandemia COVID 19, solo se convocó a algunos padres de familia, con las distancias prudentes para darles a conocer el porqué de las actividades implementadas, su importancia en la vida estudiantil de los niños y niñas, se realizó a finales del mes de abril, para esto se utilizó recursos humanos, económicos, quien fuera responsable de la actividad docente/estudiante: Tomás Tzunux Méndez con el apoyo de los padres de familia del primer ciclo como resultado se obtuvo la evaluación positiva de las actividades desarrolladas. También algunos padres de familia indicaron que las actividades motivaron a los niño y niñas, por lo que instan a seguir implantando las actividades en los dos ciclos, al finalizar la actividad se realizó un almuerzo con los presentes.

IMÁGEN 21. Padres de familia: evaluación de PME



FUENTE: Propia

Ubicando a los padres de familia para evaluar el proyecto de Mejoramiento Educativo, como a los actores indirectos, en las aulas de la Escuela de Cantón Calanté, Uspantán, Quiché, quien fuera responsable, docente/ estudiante: Tomás Tzunux Méndez.

D. Fase de monitoreo

En la fase monitoreo se dividieron las tareas a desarrollar para ir observando y verificando los registros de los avances del PME, de esa manera poder medir el cumplimiento de los objetivos propuestos, además de conocer los factores negativos o limites que se encontraron y que pudieran haber afectado el desarrollo del PME.

a). Planificación:

Se utilizó la Rúbrica, para verificar el apoyo y compromiso del Director para poder realizar y ejecutar el proyecto de Mejoramiento Educativo en la EORM Cantón Calanté., para que aprobara la ejecución de la misma, para que tuviera valides a la hora de implementar las actividades planificadas en el cronograma de actividades.

Objetivo: Solicitar el permiso al Director para ejecutar el PME en el ciclo I.

IMÁGEN 22. Evaluación del apoyo del director para la implementación PME

MONITOREO Y EVALUACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DEL PME


Actividad No.1 Entrega de solicitud al director del establecimiento, para la ejecución del PME.


Se utilizó la Rúbrica, para verificar el apoyo y compromiso del Director para poder realizar y ejecutar el proyecto de Mejoramiento Educativo en la EORM Cantón Calanté.


Objetivo: Solicitar el permiso al Director para ejecutar el PME en el ciclo I.

Nombre del: Docente/ estudiante: Tomás Tzunux Méndez

No	Criterios a evaluar	Excelente	Muy bueno	Bueno	Necesita mejorar
1	Se cumplieron los objetivos esperados	X			
2	Hubo el apoyo esperado	X			
3	Conoce el rol que desempeña en su trabajo	X			
4	Se puede contar con su apoyo cuando sea necesario	X			
5	Demuestra interés y compromiso para mejorar la educación en la escuela	X			

f.  Docente/estudiante

Vo.Bo.  Director EORM Cantón Calanté



FUENTE: Propia

Rubrica aplicado al director de la Escuela de Cantón Calanté, Uspantán, para verificar el apoyo en la implementación del PME, quien fuera responsable: docente/ estudiante: Tomás Tzunux Méndez.

b). Investigar las estrategias lúdicas a desarrollar.

A través de la Rúbrica se verificó el compromiso del docente/ estudiante para investigar las diversas estrategias lúdicas que serán incorporadas el manual que posteriormente serán ejecutadas en el PME de la EORM Cantón Calanté.

Objetivo: Investigar y Encontrar las actividades a implementar en el ciclo I.

IMÁGEN 23. Evaluación de estrategias investigadas

Actividad No.2. Investigar las estrategias lúdicas a desarrollar.
 A través de la Rúbrica se verificó el compromiso del docente/ estudiante para investigar las diversas estrategias lúdicas que serán incorporadas el manual que posteriormente serán ejecutadas en el PME de la EORM Cantón Calanté.
 Objetivo: Investigar y Encontrar las actividades a implementar en el ciclo I.
 Nombre del Docente/ estudiante: Tomás Tzunux

No.	Criterios a evaluar	Excelente	Muy bueno	Bueno	Necesita mejorar
1	Se cumplieron los objetivos esperados en la investigación	X			
2	Se encontraron las diversas estrategias lúdicas	X			
3	Se investigó en diferentes fuentes de investigación	X			
4	Se cuenta con las herramientas de tecnología cuando sea necesario.	X			
5	Las diversas estrategias lúdicas investigadas, es acorde al ciclo que se trabajará.	X			

f. 
 Docente/estudiante

Vo.Bo. 
 Director de la EORM Cantón Calanté



FUENTE: Propia

Rubrica para evaluar si las estrategias lúdicas incluidos en el manual cumplen con los estándares educativos en el ciclo I, quien fuera responsable: docente/ estudiante: Tomás Tzunux Méndez.

c). Fundamentación teórica de las estrategias lúdicas a desarrollar.

Se utilizó la Rúbrica para verificar si las activadas a implementar traen beneficio a los alumnos con lo que dicen los autores o expertos así poder implementar las estrategias en el manual de PME en mejora de la educación de la EORM Cantón Calanté.

Objetivo: Encontrar la fundamentación teórica, según los autores de las estrategias lúdicas a implementar, para facilitar el aprendizaje en los niños y niñas del ciclo I.

IMÁGEN 24. Evaluación de fundamentación teórica

Actividad No.3. Fundamentación teórica de las estrategias lúdicas a desarrollar.
Se utilizó la Rúbrica para verificar si las activadas a implementar traen beneficio a los alumnos con lo que dicen los autores o expertos así poder implementar las estrategias en el manual de PME en mejora de la educación de la EORM Cantón Calanté.

Objetivo: Encontrar la fundamentación teórica, según los autores de las estrategias lúdicas a implementar, para facilitar el aprendizaje en los niños y niñas del ciclo I.

Nombre del Docente/ estudiante: Tomás Tzunux

No.	Criterios a evaluar	Excelente	Muy bueno	Bueno	Necesita mejorar
1	Se logró el objetivo propuesto.	✓			
2	Las fundamentación teórica cumple con las normas APA	✓			
3	La fundamentación teórica está acorde al contenido las actividades a implementar	✓			
4	Se usó diferentes medios para investigar y fundamentar las actividades	✓			
5	La fundamentación teórica tendrá el sustento para implementar las actividades	✓			

f. 
Docente/estudiante

Vo.Bo. 
Director de la EORM Cantón Calanté

FUENTE: Propia

Rubrica para evaluar si las estrategias lúdicas incluidos en el manual cumplen con los están fundamentas de acuerdo a las normas APA, quien fuera responsable: docente/ estudiante:
Tomás Tzunux Méndez.

d). Diseño de las estrategias lúdicas a implementar.

Se utilizó la Rúbrica para diseñar las actividades a implementar, que sean útil y acorde al contexto de los alumnos, así poder implementar las estrategias en el manual de PME en mejora de la educación de la EORM Cantón Calanté.

Objetivo: Diseñar las actividades necesarias para incluirlas en el manual.

Actividad 4. Selección y descripción de las técnicas a utilizar.

IMÁGEN 25. Evaluación de actividades diseñadas

Actividad No 4. Diseño de las estrategias lúdicas a implementar.
Se utilizó la Rúbrica para diseñar las actividades a implementar, que sean útil y acorde al contexto de los alumnos, así poder implementar las estrategias en el manual de PME en mejora de la educación de la EORM Cantón Calanté.
Objetivo: Diseñar las actividades necesarias para incluirlas en el manual.
Actividad 4. Selección y descripción de las técnicas a utilizar en el campo de es
Nombre del Docente/ estudiante: Tomás Tzunux

No	Criterios a evaluar	Excelente	Muy bueno	Bueno	Necesita mejorar
1	Se logró el objetivo de diseñar las estrategias.	X			
2	Las estrategias lúdicas están contextualizadas a la realidad de los alumnos	X			
3	Las estrategias lúdicas diseñadas serán para motivar al alumno.	X			
4	Se utilizó adecuadamente las fuentes tecnológicas para diseñar las estrategias.	X			
5	Las estrategias diseñadas son las que mejor se adaptan en el ciclo I.	X			

f. 
Docente/ estudiante

Vo.Bo. 
Director de la EORM Cantón Calanté



FUENTE: Propia

Rubrica para evaluar si las estrategias lúdicas incluidos en el manual llevan un orden y un fin específico, quien fuera responsable: docente/ estudiante: Tomás Tzunux Méndez.

B. Fase de planificación:

a). Dividir en bloques las estrategias lúdicas a desarrollar.

Se utilizó la Rúbrica para dividir en bloques las actividades a implementar, que sean útil y acorde al contexto de los alumnos, así poder estructurar cada actividad que serán incluidas el manual de PME en mejora de la educación de la EORM Cantón Calanté.

Objetivo: Dividir en bloques las actividades de estrategias lúdicas, para que cada actividad tenga una secuencia y un logro significativo en el aprendizaje.

IMÁGEN 26. Evaluación de manual dividido en bloque

Actividad No 5. Dividir en bloques las estrategias lúdicas a desarrollar.
Se utilizó la Rúbrica para dividir en bloques las actividades a implementar, que sean útil y acorde al contexto de los alumnos, así poder estructurar cada actividad que serán incluidas el manual de PME en mejora de la educación de la EORM Cantón Calanté.
Objetivo: Dividir en bloques las actividades de estrategias lúdicas, para que cada actividad tenga una secuencia y un logro significativo en el aprendizaje.
Actividad 4. Selección y descripción de las técnicas a utilizar en el campo de es.
Nombre del Docente/ estudiante: Tomás Tzunux

No.	Criterios a evaluar	Excelente	Muy bueno	Buena	Necesita mejorar
1	Se logró el objetivo de diseñar las estrategias.	X			
2	Cada bloque cuenta con una actividad que ayude al desarrollo de las habilidades motrices de los alumnos.	X			
3	Cada bloque cumple con los criterios de aprendizaje en el ciclo I.	X			
4	Se utilizó adecuadamente las buenas técnicas para dividir en bloques las actividades.	X			
5	Las estrategias divididas en bloque se adaptan en el ciclo I.	X			

f. 
Docente/estudiante

Vo Bo 
Director de la EORM Cantón Calanté



FUENTE: Propia

Rubrica aplicada para evaluar si las estrategias lúdicas incluidos en el manual está dividido en bloques y que cada uno tiene un fin específico, quien fuera responsable: docente/ estudiante: Tomás Tzunux Méndez.

b). Organizar los objetivos, recursos, procesos y tiempo de cada estrategia lúdica.

Se utilizó la Rúbrica para evaluar los recursos, tiempo, materiales a implementar en el desarrollo de las actividades que serán incluidas en el manual de PME en mejora de la educación de la EORM Cantón Calanté.

Objetivo: Comprar y gestionar los materiales a implementar en el desarrollo de las estrategias lúdicas diseñadas y divididas en bloques.

IMÁGEN 27. Evaluación de proceso de las estrategias lúdicas

Actividad No.6. Organizar los objetivos, recursos, procesos y tiempo de cada estrategia lúdica.
 Se utilizó la Rúbrica para evaluar los recursos, tiempo, materiales a implementar en el desarrollo de las actividades que serán incluidas en el manual de PME en mejora de la educación de la EORM Cantón Calanté.
 Objetivo: Comprar y gestionar los materiales a implementar en el desarrollo de las estrategias lúdicas diseñadas y divididas en bloques.
 Nombre del Docente/ estudiante: Tomás Tzunux

No.	Criterios a evaluar	Excelente	Muy bueno	Buena	Necesita mejorar
1	Se logró el objetivo planificado.	X			
2	Cada actividad a desarrollar cuenta con los materiales adecuados	X			
3	Los materiales cumplen con los criterios para desarrollar las actividades.	X			
4	Se utilizaron los recursos necesarios para la implementación de las actividades.		X		
5	Las actividades a desarrollar cuentan con un objetivo, tiempo y recursos para evaluarlos.	X			


 Docente/estudiante


 Vo.Bo
 Director de la EORM Cantón Calanté

FUENTE: Propia

Rubrica aplicada para evaluar si las estrategias lúdicas incluidos en el manual tienen un recurso o material para su implementación, quien fuera responsable: docente/ estudiante: Tomás Tzunux Méndez.

C. Fase de ejecución.

a). Creación del manual de estrategias lúdicas

Se utilizó la Rúbrica para evaluar la creación y diseño de un manual de estrategias lúdicas, del PME en mejora de la educación de la EORM Cantón Calanté.

Objetivo: Crear y Diseñar un manual de estrategias lúdicas para el ciclo I.

IMÁGEN 28. Evaluación de aspecto de la creación del manual de estrategias lúdicas

Actividad No. 7. Creación del manual de estrategias lúdicas

Se utilizó la Rúbrica para evaluar la creación y diseño de un manual de estrategias lúdicas, del PME en mejora de la educación de la EORM Cantón Calanté.

Objetivo: Crear y Diseñar un manual de estrategias lúdicas para el ciclo I.

Nombre del Maestro estudiante: Tomás Izuru

No	Criterios a evaluar	Excelente	Muy bueno	Bueno	Necesita mejorar
1	Se logró el objetivo propuesto	X			
2	El manual diseñado está estructurado y acorde a las expectativas esperadas.	X			
3	El manual está diseñado a apoyar al docente en la estrategia que utiliza para facilitar la enseñanza-aprendizaje.	X			
4	El manual es una herramienta pedagógica que se puede implementar en el ciclo I.	X			
5	El manual está diseñado para motivar a los niños y niñas en la escuela.	X			

f. 
Docente estudiante

Vo.Bo. 
Director del establecimiento

FUENTE: Propia

Rubrica aplicada para evaluar si en manual fue elaborado con un fin pedagógico y si cumple con los criterios necesarios para su implementación, quien fuera responsable: el director de la escuela.

b). Estructurar los materiales a utilizar para la implementación de las estrategias lúdicas lúdicos.

Se utilizó la Rúbrica para evaluar los recursos, tiempo, materiales a implementar en el desarrollo de las actividades que serán incluidas en el manual de PME en mejora de la educación de la EORM Cantón Calanté.

Objetivo: Comprar y gestionar los materiales a implementar en el desarrollo de las estrategias lúdicas diseñadas y divididas en bloques.

IMÁGEN 29. Evaluación de herramientas a implementar

Actividad No.8. Estructurar los materiales a utilizar para la implementación de las estrategias lúdicas lúdicos.

Se utilizó la Rúbrica para evaluar los recursos, tiempo, materiales a implementar en el desarrollo de las actividades que serán incluidas en el manual de PME en mejora de la educación de la EORM Cantón Calanté.

Objetivo: Comprar y gestionar los materiales a implementar en el desarrollo de las estrategias lúdicas diseñadas y divididas en bloques.

Nombre del Docente/ estudiante: Tomás Tenorio

No.	Criterios a evaluar	Excelente	Muy bueno	Bueno	Necesita mejorar
1	Los materiales a utilizar son de buena calidad.	X			
2	Los materiales son adecuados al ciclo I.	X			
3	Los materiales cumplen con los criterios para desarrollar las actividades.		X		
4	Se utilizaron los recursos necesarios para la adquisición de los materiales		X		
5	Los materiales tendrán uso exclusivo para las actividades a desarrollar.	X			

f. 
Docente/ estudiante

Vo.Bo. 
Director del establecimiento



FUENTE: Propia

Rubrica aplicada para evaluar si en manual cuenta con los recursos necesarios como para aplicarlo con los alumnos, sin que pueda provocar algún peligro hacia los niños, quien fuera responsable: el director de la escuela.

c). Organizar el local y la agenda para da a conocer el proyecto educativo.

Se utilizó la Rúbrica para evaluar los recursos, tiempo, espacio para socializar el PME en mejora de la educación de la EORM Cantón Calanté.

Objetivo: Comprar y gestionar los materiales a implementar en el desarrollo de las estrategias lúdicas diseñadas y divididas en bloques.

IMÁGEN 30. Evaluación de compras y gestión de materiales

Actividad No.9. Organizar el local y la agenda para da a conocer el proyecto educativo.
 Se utilizó la Rúbrica para evaluar los recursos, tiempo, espacio para socializar el PME en mejora de la educación de la EORM Cantón Calanté.
 Objetivo: Comprar y gestionar los materiales a implementar en el desarrollo de las estrategias lúdicas diseñadas y divididas en bloques.
 Nombre del: Docente/ estudiante: Tomás Tzunux

No.	Criterios a evaluar	Excelente	Muy bueno	Bueno	Necesita mejorar
1	Se estructura la agenda necesaria.	X			
2	El edificio para socializar el proyecto tiene el espacio necesario.	X			
3	Se desarrollaron los puntos en la agenda en el horario estipulado.		X		
4	Se utilizaron los recursos necesarios para la socialización del PME.	X			
5	Participaron los docentes, padres de familia en la socialización del PME.		X		

f. 
 Docente/ estudiante

Vo.Bo. 
 Director del establecimiento



FUENTE: Propia

Rubrica aplicada para evaluar si la agenda cumplió con los objetivos propuestos, quien fuera responsable: docente/estudiante: Tomás Tzunux Méndez

d). Reunión y socialización del manual diseñado con docentes y padres de familia.

Se utilizó la Rúbrica para verificar el apoyo y compromiso de los padres, maestros y niños para poder realizar y ejecutar el PME en la EORM Cantón Calanté.

Objetivo: Dar a conocer y socializar la importancia del PME en el ciclo I.

IMÁGEN 31. Evaluación de socialización con padres del PME

Actividad No.10. Reunión y socialización del manual diseñado con docentes y padres de familia.
 Se utilizó la Rúbrica para verificar el apoyo y compromiso de los padres, maestros y niños para poder realizar y ejecutar el PME en la EORM Cantón Calanté.
 Objetivo: Dar a conocer y socializar la importancia del PME en el ciclo I.
 Nombre del Docente/estudiante: Tomás Tzunux

No.	Criterios a evaluar:	Exolente	Muy bueno	Bueno	Necesita mejorar
1	Hubo el apoyo esperado			X	
2	La comunidad educativa Mostró interés del tema abordado			X	
3	Se cumplieron los objetivos esperados		X		
4	Se cuenta con el apoyo cuando sea necesario para ejecutar actividades		X		
5	Demuestran compromiso y apoyo para mejorar la educación.		X		

f. 
 Docente/estudiante

Vo.Bo. 
 Director de la EORM Cantón Calanté

FUENTE: Propia

Rubrica aplicada para evaluar si se contó con el apoyo de los docentes, padres de familia para la aplicación del manual de estrategias lúdicas en la escuela, quien fuera responsable:
 docente/estudiante: Tomás Tzunux Méndez

e) Implementación de juegos al aire libre.

Se utilizó la Rúbrica para verificar la participación de los alumnos en el proceso de la ejecución de las estrategias.

Se calificará por medio de la observación.

OBJETIVO: Conocer el desarrollo de la creatividad en la resolución de las estrategias lúdicas Bloque: No.1. Juegos al aire libre, en los niños del ciclo I.

IMÁGEN 32. Evaluación de los juegos al aire libre

Actividad No.11. Implementación de juegos al aire libre.
 Se utilizó la Rubrica para verificar la participación de los alumnos en el proceso de la ejecución de las estrategias.
 Se calificará por medio de la observación.
 OBJETIVO: Conocer el desarrollo de la creatividad en la resolución de las estrategias lúdicas Bloque: No.1. Juegos al aire libre, en los niños del ciclo I.
 NOMBRE DEL NIÑO(A): Maria Elena Acabal
 GRADO: Primero SECCIÓN: A

0 = No cumplió 1= Deficiente 2= Regular 3= Bueno 4= Muy Bueno 5= Excelente							
Criterios	0	1	2	3	4	5	N/A
01. Manifiesta interés y entusiasmo al participar en actividades lúdicas.						X	
02. Participa con satisfacción desde el inicio hasta terminar las actividades						X	
03. Expresa agrado y responsabilidad al realizar actividades mediante los juegos en equipo.						X	
04. Demuestra ingenio y capacidad en la resolución las estrategias lúdicas						X	
05. Se identifica con la realización de actividades lúdicas para la resolución de problemas mostrando seguridad para hacerlo.						X	

f. 
 Docente/Estudiante

Vo.Bo. 
 Director del Establecimiento

FUENTE: Propia

Rubrica aplicada para evaluar si la aplicación del manual de estrategias: Bloque No.1 Juegos al aire libre, cumplió con los objetivos propuestos, quien fuera responsable: docente/estudiante: Tomás Tzunux Méndez

f). Implementación de juegos didácticos.

Se utilizó la Rubrica para verificar la participación de los alumnos en el proceso de la ejecución de las estrategias lúdicas.

Se calificará por medio de la observación.


OBJETIVO: Eentrenar la mente y estimular los mecanismos de aprendizaje mediante ejercicios de estimulación cognitiva.


IMÁGEN 33. Evaluación de juegos Didácticos

Actividad No.13. Implementación de juegos didácticos.
 Se utilizó la Rubrica para verificar la participación de los alumnos en el proceso de la ejecución de las estrategias lúdicas.
 Se calificará por medio de la observación.
 OBJETIVO: Evaluar a los niños y niñas a través del Bloque No.3. juegos didácticos a tomar decisiones ante problemas que pueden surgir en su vida, garantizando la posibilidad de la adquisición de una experiencia práctica del trabajo colectivo y el análisis de las actividades organizativas de los estudiantes, para la asimilación de los conocimientos partiendo del logro de un mayor nivel de satisfacción en el aprendizaje creativo en los niños de ciclo I.

NOMBRE DEL NIÑO(A) Pedro Acabal
 GRADO Segundo SECCIÓN A

Criterio	0	1	2	3	4	5	N/A
01 Escucha con atención las indicaciones del maestro						X	
02 Los alumnos liberan las potencialidades creativas.						X	
03 Las estrategias didácticas crean las habilidades del trabajo interrelacionado de colaboración mutua.						X	
04 Aumentan el interés de los estudiantes y su motivación por estar en la escuela.						X	
05 Permiten la adquisición, ampliación, profundización e intercambio de conocimientos de una manera práctica vivencial, activa y dinámica.						X	

f.  Docente

Vb.Bo.  Director del establecimiento

FUENTE": Propia

Rubrica aplicada para evaluar si la aplicación del manual de estrategias: Bloque No.2 Juegos Didácticos, cumplió con los objetivos propuestos, quien fuera responsable: docente/estudiante: Tomás Tzunux Méndez

g). Se utilizó la Rúbrica para verificar la participación de los alumnos en el proceso de la ejecución de las estrategias lúdicas.

Se calificará por medio de la observación

OBJETIVO: Evaluar a los niños y niñas a través del Bloque No.3. juegos de Atención y Concentración, ayudan a resolver problemas de aprendizaje, que pueden surgir en su vida estudiantil, garantizando la posibilidad de la adquisición de una experiencia práctica del trabajo colectivo y el análisis de las actividades organizativas de los estudiantes, para la asimilación de los conocimientos partiendo del logro de un mayor nivel de satisfacción en el aprendizaje creativo en los niños de ciclo I.

IMÁGEN 34. Evaluación de los de Atención y Concentración

Actividad No. 12. Implementación de juegos de atención y memorización
 Se utilizó la Rubrica para verificar la participación de los alumnos en el proceso de la ejecución de las estrategias lúdicas.
 Se calificará por medio de la observación.
 OBJETIVO: Entrenar la mente y estimular los mecanismos de aprendizaje mediante ejercicios de estimulación cognitiva. Bloque: No.2. juegos de atención y memorización, en los niños del ciclo I.
 NOMBRE DEL NIÑO(A): Ana chop
 GRADO Tercero SECCIÓN: A

0= No cumplió 1= Deficiente 2= Regular 3= Bueno 4= Muy Bueno 5= Excelente							
Criterios	0	1	2	3	4	5	N/A
01 Escucha con atención las indicaciones del maestro.						X	
02 Las estrategias aprendidas mejoran el estado de ánimo de los niños.						X	
03 El alumno desarrolla los procesos de mantenimiento de la atención.						X	
04 Utiliza las estrategias lúdicas en la resolución de las estrategias, agilidad y concentración.					X		
05 Demuestra interés por realizar las estrategias de acuerdo a sus capacidades intelectuales y el Desarrollar sus habilidades de motricidad.						X	

f. 
 Docente estudiante

Vo.Bo. 
 Director del Establecimiento

FUENTE: Propia

Rubrica aplicada para evaluar si la aplicación del manual de estrategias: Bloque No.3 Juegos de Atención y Concentración, cumplió con los objetivos propuestos, quien fuera responsable:
 docente/estudiante: Tomás Tzunux Méndez

h). Dar a conocer las estrategias lúdicas implementadas en el proceso educativo.

Rubrica para dar a conocer los docentes, padres de familia las estrategias implementadas en el PME.

Objetivo: Que los padres de familia y docentes se involucren en el aprendizaje de los niños, conociendo las estrategias lúdicas implementadas en el manual.

IMÁGEN 35. Evaluación de las estrategias implementadas

Actividad No.14. Dar a conocer las estrategias lúdicas implementadas en el proceso educativo.
 Rubrica para dar a conocer los docentes, padres de familia las estrategias implementadas en el PME.
 Objetivo: Que los padres de familia y docentes se involucren en el aprendizaje de los niños, conociendo las estrategias lúdicas implementadas en el manual.

0 = No cumplió 1= Deficiente 2= Regular 3= Bueno 4= Muy Bueno 5= Excelente							
Criterios	0	1	2	3	4	5	N/A
01 Los padres de familia ven muy buena la iniciativa para la aplicación del manual en la escuela.						X	
02 Los docentes les parece interesante el manual de estrategias lúdicas para implementarlo en el aula.						X	
03 Los presentes están convencidos de la importancia del manual de estrategias el aprendizaje de los niños					X		
04 Los docentes comprenden la importancia de aplicar una metodología y estrategia que motive a los alumnos.						X	
05 Se presentes se comprometen en apoyar estas estrategias a futuro para el aprendizajes significativo de los alumnos.						X	

f. 
 Docente/estudiante

Vo.Bo. 
 Director del establecimiento

FUENTE: Propia

Rubrica aplicada para evaluar si la aplicación del manual de estrategias Lúdicas, para verificar si logro a minimizar el problema de los indicadores de resultados de aprendizaje, quien fuera responsable: docente/estudiante: Tomás Tzunux Méndez

i). Dar a conocer los resultados de las actividades implementadas.

Rubrica para evaluar las estrategias implementadas en el PME.

Objetivo: Que los padres de familia y docentes den su punto de vista sobre las actividades implementadas en el manual del PME, ciclo I.

IMÁGEN 36. Evaluación de PME con padres de familia

Actividad No.15. Dar a conocer los resultados de las actividades implementadas.
 Rubrica para evaluar las estrategias implementadas en el PME.
 Objetivo: Que los padres de familia y docentes den su punto de vista sobre las actividades implementadas en el manual del PME, ciclo I.

0= No cumplió 1= Deficiente 2= Regular 3= Bueno 4= Muy Bueno 5= Excelente							
Criterios	0	1	2	3	4	5	N/A
01 Se logró los objetivos planteados en el PME						X	
02 La comunidad educativa se involucró en las actividades desarrolladas					X		
03 Se logra un compromiso para facilitar el aprendizaje de una manera dinámica.						X	
04 Se logró involucrar a la comunidad educativa de una manera amena y divertida.					X		
05 Se logró resultado esperado de cada participante, como de cada actividad.					X		

f. 
 Docente/estudiante

Vo.Bo 
 Director del establecimiento

FUENTE: Propia

Rubrica aplicada para evaluar si la aplicación del manual de estrategias Lúdicas, fue bien visto por los padres de familia y si se logró con los objetivos propuestos, quien fuera responsable:
 docente/estudiante: Tomás Tzunux Méndez

E. Fase de Evaluación

a). Planificación:

Para ello se ejecutó el proyecto de Mejoramiento Educativo: Aplicación de Manual de Estrategias Lúdicas en la enseñanza de la L2 del CEF y otras áreas del CNB, iniciando con la entrega de solicitud al director del establecimiento, para que aprobara la ejecución de la misma, para que tuviera validez a la hora de implementar las actividades planificadas en el cronograma de actividades, también se diseñó una rúbrica para verificar los avances logrados esperados, obteniendo como resultado el visto bueno de aprobación para implementar y el apoyo incondicional para realizar el PME.

Seguidamente se investigó las actividades a desarrollar, buscando distintas fuentes de información: Internet, radio, periódico, revistas, habiendo encontrado las necesarias para implementar el PME en la escuela, habiendo utilizado una rúbrica para verificar si los logros se alcanzaron y se encontraron el 100% de las Actividades a implementar.

También se le buscó fundamento a las estrategias a implementar, habiendo que buscar en distintas fuentes los autores que hablen de las actividades a desarrollar, habiendo utilizado recursos económicos para la investigación, también se aplicó una rúbrica para ver el avance obtenido y como resultado se obtuvo la fundamentación teórica del 100% de las Actividades desarrolladas.

Después de fundamentar las estrategias a implementar, se diseñaron las actividades ya clasificadas para incluirlo en el manual del PME, que fue para motivar a los docentes, alumnos de la escuela, para esto se analizó las actividades que cumplieran los requisitos para ser implementadas, se utilizó una rúbrica para evaluar si los logros se alcanzaron y o no. Dando como resultado el diseño de todas las Actividades.

B. Fase de planificación:

Después de haber diseñado las actividades a desarrollar, se dividió en bloques las actividades de estrategias lúdicas, dándole forma a cada actividad en el orden que corresponde, se realizó un análisis minucioso, de forma individual para detallar cada aspecto, para esto se utilizó una rúbrica para evaluar los avances de cada bloque, habiendo tenido como resultado la ubicación por bloques de las Actividades lúdicas.

Después de haber diseñado las estrategias lúdicas, se dividieron las fases y el espacio para implementar las estrategias, y los materiales a implementar acorde a las actividades diseñadas, para esto se buscó los objetivos, recursos a utilizar, también se utilizó una rúbrica para evaluar cada aspecto que era necesario para incluir de las actividades.

C. Fase de ejecución.

Habiendo encontrado y estructurado cada elemento que fue de vital importancia para implementar las estrategias, se empezó a diseñar el manual de estrategias lúdicas, ubicando cada actividad en el lugar establecido, también se utilizaron recursos económicos, tecnológicos para darle la estructura final, al manual que será implementado en el primer ciclo, habiendo utilizado una rúbrica para ir evaluando cada detalle del manual a ejecutado.

Habiendo elaborado el manual, se diseñó la agenda para socializar el proyecto con la comunidad educativa, además se buscó el lugar adecuado para llevar a cabo dicha socialización, se utilizaron recursos: económicos, tecnológicos, para tener un lugar adecuado, habiendo utilizado la rúbrica para evaluar cada aspecto.

Habiendo estructurado la agenda, se hizo la convocatoria a los padres de familia, docentes para dar a conocer el PME, que será implementado en la escuela, habiendo participado la cantidad de 87 personas en la promoción del

proyecto, habiendo utilizado recursos económicos, tecnológicos, espacio físico, para su divulgación, también se utilizó una rúbrica para evaluar la participación de los padres, obteniendo como resultado el apoyo de un 97% de ellos.

Después de haber socializado el PME con la comunidad educativa, se implementó la primera actividad incluida en el manual de estrategias lúdicas, bloque No.1 Juegos al aire libre, para esto se ejecutó algunas de las actividades incluidas en este bloque, se fue monitoreando el impacto que se obtuvo en cuanto a la realización de las actividades por parte de los niños y niñas del ciclo I, midiendo el avance con una rúbrica que permitió observar las habilidades y las debilidades de los niños en cuanto a la ejecución, para esto se utilizaron materiales palpables para el desarrollo de las actividades.

Después de haber realizado algunas de las actividades del primer bloque, se empezó a organizar el tiempo para realizar el siguiente bloque No.2. Juegos de Didáctico, que consistió en realizar estrategias lúdicas con materiales palpables, que se fue ejecutando conforme a la actividad, para esto se utilizaron diferentes recursos para lograr los objetivos propuestos, también se fue monitoreando en avance de acuerdo a criterios plasmados en una rúbrica, para determinar las debilidades y fortalezas en cuanto a la realización de las estrategias.

Al finalizar el segundo bloque, se empezó a organizar el bloque No.3. Juegos de Atención y Concentración incluidos en el manual y de acuerdo al cronograma de actividades, para esto se utilizaron diferentes recursos de acuerdo a la actividad a desarrollar, también se fue monitoreando en avance conforme a una rúbrica que contó con aspectos relevantes para medir las habilidades y debilidades de los niños y niñas, conforme al desarrollo de las actividades.

g). Al finalizar el desarrollo de las actividades de estrategias lúdicas incluidas en el manual, se convocó a los docentes, padres de familia para darles a conocer las actividades desarrolladas y el impacto que tuvo en los niños y niñas, también el cómo se fue monitoreando en avance académico logrado de acuerdo a los objetivos propuestos y los recursos que se necesitaron para desarrollar cada fase del manual, para esta actividad se fue monitoreando de acuerdo a una rúbrica con aspectos relevantes para la actividad, también se utilizaron recursos, económicos para dicha actividad.

Dar a conocer las estrategias lúdicas implementadas y los resultados obtenidos

Por cuestiones de emergencia sanitarias de la pandemia COVID 19, solo se convocó a algunos padres de familia, con las distancias prudentes para darles a conocer el porqué de las actividades implementadas, su importancia en la vida estudiantil de los niños y niñas, debido a situaciones no esperados no se pudo convocar a más de 10 padres de familia, se realizó a finales del mes de abril, para esto se utilizó recursos humanos, económicos, quien fuera responsable de la actividad docente/estudiante: Tomás Tzunux Méndez con el apoyo de los padres de familia del primer ciclo como resultado se obtuvo la evaluación positiva de las actividades desarrolladas.

También algunos padres de familia indicaron que las actividades motivaron a los niño y niñas, por lo que instan a seguir implantando las actividades en los dos ciclos, al finalizar la actividad se realizó un almuerzo con los presentes. lo que hizo que para los presentes del PME fue un proyecto que impacto positivamente en los niños y niñas con un porcentaje de 97% de retención escolar, lo que favorece al desarrollo del niño y niñas.

F. Fase de cierre del proyecto

Bueno que queda por decir, los objetivos propuestos al principio se están concretando, todo aquello que surgió como una semilla que no se le encontraba una buena tierra donde germinar o donde quizá las inclemencias del tiempo la hicieron marchitarse en algunas ocasiones, pero que a pesar de los obstáculos se ha podido mantener y crecer hasta dar los frutos, para que esta idea de estructurar un PME: Aplicación de Manual de estrategias Lúdicas en el aprendizaje de Comunicación y Lenguaje y otras áreas del CNB, de la EORM Cantón Calanté, se haya podido concretar se tuvo que contar con el apoyo del director del establecimiento, que conociendo sus funciones y su ardua labor de dirigir a una institución que educa y guía a los niños aprobó el proyecto.

No bastó con el apoyo del director, también , al personal docente y los niño y niñas que fueron los actores directos en la ejecución de cada actividad planteado en el manual, a los líderes comunitarios, el Consejo Educativo, por el aporte brindado en cuanto a dar ideas y ser un enlace directo en cuanto al desarrollo de las actividades en la escuela y a los padres de familia que son los que se comprometieron en mandar a estudiar a los niños y niñas en la escuela, también porque son los encargados de enseñar los valores en cada niño o niña, a los docentes porque han visto la necesidad de implementar una estrategia o metodología constructivista que motive a los niños en su aprendizaje significativo en la escuela.

Para que se pudiera llegar en esta etapa, se tuvo que evaluar cada aspecto que pudiera ser necesario para ayudar al docente en sus labores educativos, habiendo realizado un diagnostico institucional de la escuela con el objetivo de encontrar los índices de eficiencia e ineficiencia que afecta al desarrollo del aprendizaje del alumno en los últimos años, también los fundamentos legales de los factores que afectan o contribuyen en el aprendizaje, también se buscaron los problemas que más afectan en el

desarrollo del aprendizaje y encontrar el problema que más impacto negativo produce a través de una matriz de priorización de problemas, además de encontrar los factores internos y externos que afectan al desarrollo educativo.

También se tuvo analizar el problema identificado a través de un árbol de problemas, para ver las causas, efectos que este conlleva, se identificaron las demandas sociales, institucionales y poblacionales que pudieran haber inferido ya se de manera indirecta o directa, se identificaron los actores directos e indirectos que participaron en el PME, al hacer este proceso se dio paso a analizar todos los factores que inciden en el problema identificado a través del DAFO para sacarle la matriz, posteriores a eso de utilizo la técnica del MINIMAX para vincular todas las fortalezas, oportunidades, amenazas y debilidades que pudieran haberse encontrado, y así haber una vinculación estratégica que permitieron buscar las líneas de acción a desarrollar en los posibles proyectos encontrados.

Así se fue llegando hasta diseñar el PME, que fue el construir Aplicación de Manual de estrategias Lúdicas en el aprendizaje de Comunicación y Lenguaje y otras áreas del CNB, ciclo I, para esto fue necesario realizar un plan de trabajo, un cronograma de actividades, el plan de monitoreo y evaluación, y la elaboración de un plan de sostenibilidad que permitiera que el proyecto sea de impacto y de utilidad a largo plazo, también se diseñó un plan de presupuesto para la implementación de las actividades diseñadas en cada fase, según el cronograma.

Sin duda fue un gran trabajo y desafío, pero a todo este trajo se logró encontrar el problema y darle una solución a través del manual de estrategias lúdicas que permitió innovar la educación y sobre todo motivar a los docentes en cuanto a su labor educativo. Cada actividad plasmada en el cronograma se evaluó por medio de una rúbrica para que las actividades desarrolladas tuvieran un sustento.

Pero también para haber llegado a la finalización del PME se tuvo un obstáculo el cual no se tuvo el apoyo o financiamiento de alguna institución u ONG's que permitieran desarrollar actividades en el ciclo II, quizá dándole un grado mayor de dificultad a las actividades que aparecen en el manual, esto porque las actividades incluidas e implementadas van enfocados al ciclo I, pero se espera incluirlo y llevarlos a la práctica en el futuro, pero sin duda alguna, las actividades desarrolladas tuvo un impacto de unos 97% de efectividad en cuanto a la motivación de los alumnos de asistir a la y de aprender de una manera práctica y divertida.

Pero ¿cuál fue el motivo para haber diseñado este PME? Bueno habiendo encontrado el problema el cual es los indicadores que miden los resultados de aprendizaje del área de Comunicación y Lenguaje y observado la actitud y la metodología del docente, se analizó que una manera de como disminuir ese flagelo era diseñar una manual donde incluyera estrategias lúdicas, que permitiera fomentar el compañerismo, el aprendizaje significativo, la práctica de una vida saludable, el incremento del nivel cultural e intelectual y desarrollar las habilidades motrices y lectoras de los niños y niñas, además de apoyar a los docentes a utilizar una metodología y estrategias constructivistas en la escuela, basados en el CNB.

Plan de divulgación de Manual de estrategias Lúdicas en la enseñanza de la L2 del CEF.
 proyecto de mejoramiento educativo realizado en la escuela Oficial Rural Mixta, Cantón Calanté
 del municipio San Miguel Uspantán del departamento Quiché.

Acción: Divulgar el PME: Aplicación de Manual de Estrategias Lúdicas en la enseñanza de la L2 del CEF y otras áreas del CNB, primer ciclo del nivel primaria, Diagnosticando las competencias digitales para la difusión del PME.

Objetivo: Divulgar el proyecto de mejoramiento educativo realizado en la escuela Oficial Rural Mixta, Cantón Calanté del municipio de San Miguel Uspantán, departamento de Quiché para comunicar e informar a la comunidad educativa las actividades ejecutadas y resultados obtenidos durante su implementación

Público	Canales de difusión	Contenido	Acciones	Cronograma	Responsables y recursos
Divulgar que El Manual de estrategias lúdicas en el aprendizaje de Comunicación y Lenguaje y otras áreas del CNB, en el primer ciclo del nivel primario, fue diseñado con el objetivo de implementar estrategias lúdicas que permitan la integración, la adquisición de aprendizaje, motivación, la diversión, y el desarrollo constructivo de los niños a los padres de familias, alumnos y docentes.	WhatsApp Canal de YouTube	<p>Dar a conocer los resultados al personal docente, ONG, padres, de familia del aprendizaje que se obtuvo al implementar las Actividades del manual de estrategias lúdicas.</p> <p>Evidenciar los logros obtenidos en cuanto a la motivación y el aprendizaje obtenido mediante a estrategias lúdicas el cual elevo en un 97% la retención escolar.</p> <p>Dar a conocer la importancia de usar estrategias de enseñanza aprendizaje de una manera constructiva, practica y dinámica.</p>	<p>Diagnosticar las competencias digitales para la difusión del PME.</p> <p>Identificación del ente responsable que socialice la información seleccionada del PME.</p> <p>Hacer uso adecuado de las herramientas electrónicas y dispositivos digitales, en la difusión de información.</p> <p>Elaboración del plan de divulgación por el maestro estudiante.</p> <p>Creación de canales de comunicación y difusión o actualización de los mismos.</p> <p>Supervisión de los recursos</p>	<p>Elaboración del plan de divulgación</p> <p>Creación de canales de difusión del PME</p> <p>Difusión oficial a la comunidad educativa y autoridades de PADEP/D del proyecto de mejoramiento educativo</p>	<p>Digitales y económicos Tomas Tzunux Méndez</p> <p>Digitales y económicos Tomas Tzunux Méndez</p> <p>Digitales y económicos Tomas Tzunux Méndez</p>

		<p>Dar a conocer que, mediante la implementación de estrategias lúdicas en la enseñanza, se logró aumentar el desarrollo físico, emocional e intelectual de los niños y niñas.</p> <p>Divulgar que El Manual de estrategias lúdicas, fue diseñado con el objetivo de implementar estrategias lúdicas que permitan la integración, la adquisición de aprendizaje, motivación, la diversión, y el desarrollo constructivo de los niños.</p>	utilizados en la difusión de información		
--	--	---	--	--	--

TABLA 37. Plan de divulgación. Fuente: propia

CAPÍTULO IV

DISCUSIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS

La presente investigación se desarrolló en la Escuela Oficial Rural Mixta, Cantón Calanté, Jornada Matutina, que queda ubicado a 10 kilómetros de la cabecera municipal del Municipio de San Miguel Uspantán, Departamento de Quiché, es una escuela bilingüe, que cuenta con gobierno escolar, y la una junta Consejo Educativo que apoya a los docentes en cualquier gestión educativa, al revisar los indicadores educativos se encuentra que hay un promedio de alumnos tienen un índice bajo en cuanto a los a la adquisición de los aprendizajes en las áreas curriculares del ciclo I.

Específicamente en el área de Comunicación y Lenguaje L2, esto por algunos factores tales como: estrategias de enseñanza del docente, poco acercamiento de docente-alumno, desinterés de los alumnos, detectándose que es necesario trabajar el tema de las estrategias lúdicas de enseñanza aprendizaje, ya que con las mismas se pretende una mejora considerable en los docentes como los en los estudiantes, construyendo un ambiente en el cual los estudiantes desarrollen sus capacidades y los docentes puedan abandonar el método tradicional de impartir clases.

Todo esto se viene dando gracias al Producto de las vinculaciones estratégicas realizadas, de se decide partir de la **Primera línea de acción estratégica:** Conservación de una buena comunicación con los estudiantes y docente de la EORM, a través de actividades de estrategias lúdicas para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje y la motricidad de los alumnos y alumnas. **Y la segunda Línea de acción estratégica:** Fortalecer las

habilidades físicas, intelectuales y emocionales del alumno en sus actividades escolares que a diario realizan.

Por lo anterior se decide que el PME a diseñar va a combinar algunos proyectos identificados: Creación de un manual de actividades lúdicas de formación, para mejorar el rendimiento académico de los niños y niñas, Diseño de estrategias con los padres de familia sobre la participación y apoyo de sus hijos en el proceso, Creación de un manual de actividades y roles de los padres de familia y alumnos, Creación de rutas estratégicas lúdicas para apoyar a los alumnos en las actividades de la escuela, Aplicación de Manual de estrategias Lúdicas en el aprendizaje L2 y otras áreas del CNB, ciclo I.

Al revisar los indicadores de resultado de aprendizaje se encuentra que hay un porcentaje considerable que tienen problemas en el área de Comunicación y Lenguaje en los grados del primer ciclo, que tienen un impacto negativo en cuanto al desarrollo y destrezas tanto intelectuales, físicas y emocionales del alumno, y por ende un índice de eficiencia bajo, en cuanto al desarrollo de las áreas curriculares, entonces para minimizar este problema se desarrolló un plan de actividades en el que se involucró al CTA, docentes, Gobierno Escolar de la escuela, a los padres de familia., las actividades desarrolladas fueron en base a un manual que incluyó actividades de estrategias lúdicas, tales como: juego al aire libre, juegos didácticos y juegos de atención y concentración.

Las acciones desarrolladas en cuanto al diseño de un manual que incluye actividades que como docentes pueden aplicar en las aulas, que al mismo tiempo genera un compromiso en cuanto a cambiar la metodología que se utiliza para motivar a los niños en la Escuela Oficial Rural Mixta, Cantón Calanté, se hizo necesario implementar el PME por factores psicológicos que han marcado la actitud del docente en la aplicación de estrategias en la escuela, por lo que la escuela debe mejorar esas actitudes.

Cortés (1999, p. 40), afirma que:

la escuela es concebida como el espacio donde se construyen ambientes estructurales y globales para la transformación del sujeto, mediante los cuales se propicia el desarrollo del talento como la herramienta más elaborada del hombre para fabricar un conjunto de abstracciones sobre el mundo real y sobre sus propias idealidades, y al mismo tiempo, reconocer en las habilidades y destrezas diversas formas de racionalización que recrean y crean situaciones más propicias para el desarrollo humano de los sujetos comprometidos en un proceso de formación.

Esto significa que la escuela es la encargada de generar cambios en la actitud de los alumnos, pero en presente investigación demostró que es necesario hacer entender a los entes encargados de generar una enseñanza aprendizaje que una las conexiones entre alumnos y docentes para que la educación sea más dinámica y le permite al alumno motivarse en la escuela.

Socialmente la escuela debe ser un ambiente de interacción entre la comunidad educativa. (Bruner 1997, P. 39).” A través de la interacción con otros es como los sujetos en formación examinan, conocen y viven la cultura, elaboran concepciones del mundo, establecen diversos tipos de relaciones y acceden a sus lógicas”, por lo que en esta investigación se pudo determinar que: el docente debe utilizar estrategias en su labor, que permitan motivar al alumno a aprender a socializarse a través de estrategias lúdicas acorde al ciclo en que ellos están, para que se sientan cómodos y felices en su adquisición del aprendizaje.

A lo largo de la educación se ha manejado que la escuela debe ser un espacio de promover la cultura. (Cortina 1997, p. 229), “son la libertad, la igualdad, la solidaridad, el respeto activo y el diálogo activo” por lo que en esta investigación se pudo evidenciar que: cuando los docentes motivan la participan de los alumnos en la enseñanza-aprendizaje y que los alumnos obtienen mejores resultados en la escuela, se portan mejor, y tienen actitudes más positivas hacia y crecen para ser más exitosos en la vital, desarrollan sus

habilidades en el aprendizaje, necesarios para poder aprender lo conocimientos básicos y habilidades motoras de su cuerpo.

La historia marca que la escuela ha sido un lugar donde los alumnos aprende contenidos y no el desarrollo de sus capacidades. Machargo, 1997 (citado por: Kñallinsky,1999: 50). “el/la niño/a no avanza, cuando los distintos elementos que integran y determinan la situación educativa, especialmente los más significativos y relevante, actúan sin concordar y coordinar sus objetivos y expectativas respecto a la educación” Es por ello que en esta investigación se ha podido concretar que es indispensable la planificación y uso de estrategias docentes que propicien aprendizajes reflexivos y una educación para afrontar los cambios, la incertidumbre y la dinámica del mundo actual. Pero para que esto se haya logrado fue necesario incorporar los medios de comunicación para divulgar lo que se desarrolló en cada fase del cronograma.

Carmen Sánchez Mendías, (2007).

sostiene que, en la actualidad, los medios de comunicación de masas son considerados un elemento que forma parte de la vida de los niños, influyendo de manera directa en su percepción de la realidad y del mundo en el que viven. Son una fuente de aprendizaje para ellos, pues a través de estos medios aprenden contenidos, adquieren cultura, comportamientos y hábitos, convirtiéndose en definitiva en agentes que influyen en su proceso de aprendizaje y socialización

Entonces para que el educador pueda realizar mejor su labor debe reflexionar no sólo en su desempeño, sino en cómo aprende el educando, qué procesos internos lo llevan a aprender en forma significativa y qué puede hacer para propiciar este aprendizaje, Analizando cada factor también se vio la importancia de asumir las políticas educativas en el desarrollo del PME.

Contreras, José Domingo. (1997), pág. 174-175), afirman que:

“Política educativa”: se trata de acciones del estado en relación a las prácticas educativas que atraviesan la totalidad social” y, dicho en términos sustantivos del modo a través del cual el Estado resuelve la producción, distribución y apropiación de conocimientos y reconocimientos. La política educativa como acción del Estado sobre la educación sistemática restringe una concepción de

educación permanente como derecho inalienable de todos los ciudadanos a lo largo de su vida. Las políticas no solo crean marcos legales y directrices de actuación. También supone la expansión de ideas, pretensiones y valores que paulatinamente comienzan a convertirse en la manera inevitable de pensar. Al fijar unas preocupaciones y un lenguaje, establece no sólo un programa ideológico en el que todos nos vemos envueltos.

Entonces en esta investigación hemos llegado a entender que para que este proceso se dé es necesario conocer las políticas educativas para que el proyecto tenga un marco legal para implementarlo. Entendiendo estos aspectos fue necesario identificar el problema para darle una solución oportuna que ayudo a la enseñanza-apredizaje.

Ferreyro y Longhi, (2014), dicen que:

Investigar es llevar a cabo un proceso sistemático con rigor científico en el que se hace necesario delimitar un problema, definir los objetivos, elegir la metodología para tratarlo y encontrar resultados, que enriquecerán posteriormente el campo de conocimiento de un área particular ya sea a nivel práctico o teórico.

por lo tanto, en esta investigación fue importante haber identificado el problema para que se le una solución al problema. Pero para que esto sea necesario es importante tener organizado la escuela para el beneficio de los niños y niñas.

Robbins y Coulter (2000), y Koontz y Weirhrich (2002), entre otros, señalan que:

Desde principios del siglo XX la administración se define usando cuatro funciones gerenciales: la planificación, la organización, la dirección y el control. Como se puede observar, estas funciones fueron planteadas por Henri Fayol en aquella época. Aunque este marco ha sido sujeto a cierta controversia, en términos generales sigue siendo el aceptado. Fayol resaltaba la necesidad de la ponderación en la aplicación de las funciones y los principios gerenciales a las circunstancias cambiantes y propias de cada organización.

Esto denota que se debe sujetarse a lo que dice Fayol que marca la importancia de tener una institución bien organizada para el bien del alumno.

Entonces en esta investigación se pudo decir que es fundamental definir los paso a desarrollar para que la investigación tenga relevancia en los estudiantes se hizo un análisis del problema identificado a través de la técnica del DAFO. Thompson y Strikland (1998) establecen que, el análisis FODA

estima el efecto que una estrategia tiene para lograr un equilibrio o ajuste entre la capacidad interna de la organización y su situación externa, esto es, las oportunidades y amenazas. Lo que significa que es necesario utilizar esta técnica para determinar los factores internos y externos que afectan a la escuela como institución educativa.

También se hizo un análisis sobre los factores encontrados en la institución educativa a través del MINIMAX, que según el autor es:

Es una técnica utilizada para relacionar las fortalezas con las oportunidades, las debilidades con las oportunidades, las fortalezas con las amenazas y las debilidades con las amenazas todo esto con el fin de que por medio de la vinculación de cada uno de estos criterios se busque dar respuesta o solución a determinada problemática existente, (Mijangos J. 2013, p. 39).

Lo que significa que en esta técnica se relacionaron todos las Fortalezas-oportunidades, las Debilidades-Oportunidades, las Fortalezas-amenazas, las Debilidades-amenazas para ir sacando las posibles soluciones al problema, pero también se hizo las vinculaciones estrategias que consiste en según:

. H. Koontz. Estrategia, planificación y control (1991).

Son programas generales de acción que llevan consigo compromisos de énfasis y recursos para poner en práctica una misión básica. Son patrones de objetivos, los cuales se han concebido e iniciado de tal manera, con el propósito de darle a la organización una dirección unificada.

Por lo tanto, en las líneas de acción estratégica se extrajo dos posibles soluciones a los problemas identificado siendo las siguientes: Fortalezas – Oportunidades1. Conservación de una buena comunicación con los estudiantes y docente de la EORM, a través de actividades de estrategias lúdicas para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje y la motricidad de los alumnos y alumnas. 2.Fortalecer las habilidades físicas, intelectuales y emocionales del alumno en sus actividades escolares que a diario realizan. Debilidades – Oportunidades:1. Concientizar sobre el bajo rendimiento de los estudiantes en el proceso de enseñanza aprendizaje.

A través de estrategias lúdicas que permite la participación de los alumnos y alumnas, Cantón Calanté. Fortaleza – Amenazas: 1. Promocionar al inicio del ciclo, el servicio que ofrece el establecimiento a los estudiantes que contribuye a la disminución de la pobreza a través de apoyo que los estudiantes reciben del Ministerio de Educación. Debilidades – Amenazas: 1. Promover la participación activa de los docentes y a los padres de familia, en el proceso de preparación académica de los estudiantes, contrarrestando la pobreza para evitar la desintegración familiar en la comunidad. De estas cinco vinculaciones de se sacaron 25 posibles proyectos, de los cuales se seleccionó uno, él que más se ajusta las necesidades de la escuela el cual fue: Creación de un Manual de Estrategias lúdicas.

Project Management Institute (PMI, 2008), refiere que:

un proyecto es un esfuerzo temporal para crear un producto, servicio o resultado único. La naturaleza temporal de los proyectos indica un principio y un final definidos. El final se alcanza cuando se logran los objetivos del proyecto o cuando se termina el proyecto porque sus objetivos no se cumplirán o no pueden ser cumplidos, o cuando ya no existe la necesidad que dio origen al proyecto. Temporal no necesariamente significa de corta duración.

Lo que significa que para que este proyecto tuviera un impacto y una estructura bien organizada fue necesario cumplir con los criterios establecidos como un plan de sostenibilidad. (Godstein, 1998), refiere: en su libro planeación estratégica, planeación se define como “es el proceso de establecer objetivos y elegir, antes de tomar acción, Los más adecuados medios para lograr estos objetivos. Planear es decidir por anticipado. Es el proceso de decidir antes que se requiera la acción”. Por lo que en esta investigación se pudo determinar que estos aspectos son importantes para que el PME tenga los alcances esperados,

También se vio necesario utilizar un cronograma de actividades un presupuesto un plan de Monitoreo y evaluación para elevar los indicadores educativos y llegar a la meta trazada.

En síntesis, se logró establecer que la Aplicación de Manual de estrategias Lúdicas en la enseñanza de L2 y otras áreas del CNB del ciclo I, de la Escuela Oficial Rural Mixta, Cantón Calanté del municipio de Uspantán y mejoró la adquisición de aprendizaje en los niños, Dewey (1975) la experiencia es la etapa inicial del pensamiento. En la experiencia pedagógica lúdica el alumno y el profesor son iguales. El profesor juega con ellos, como otro más, no por ni para ellos, ni está por encima de la actividad, por lo tanto, en esta investigación se determinó lo importante hacer uso de las estrategias lúdicas de enseñanza aprendizaje para que todo lo que se desee lograr en el estudiante pueda llevarse a cabo y poder desarrollar en el sus destrezas y habilidades.

(Jiménez, 1998). La lúdica como experiencia cultural es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica. Desde esta perspectiva, la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana, entonces en esta investigación se puede decir que la lúdica es parte fundamental en el desarrollo de la vida de las personas, en cuanto a la aplicación en las aulas, los docentes no conocen la importancia de esta palabra

por lo que al implementar las estrategias lúdicas para el aprendizaje logro motivar a los niños en las actividades lúdicas fuera y dentro del salón de clases, las estrategias de grupo, así también como las estrategias individuales permitió a los niños y niñas exponer sus opiniones e ideas, mejorando el proceso de enseñanza aprendizaje y sobre todo elevar los indicadores educativos, se lograron desarrollar en el salón de clases adaptándolas a la planificación y a las actividades en el mismo, contribuyendo a la socialización e interacción entre compañeros y docentes, además permitió que el alumno

desarrollara sus potencialidades y de una manera divertida y práctica sus mejorando sus habilidades físicas, motoras e intelectuales.

Por lo se evidenció el resultado positivo de implementar estrategias lúdicas para el aprendizaje en los grados de primero a tercero, donde los docentes quedaron satisfechos y con el deseo de seguir aplicando estas estrategias.

CONCLUSIONES

Se aplicó de Manual de estrategias lúdicas para el aprendizaje, mejorando los indicadores de resultados de aprendizaje de una forma práctica y divertida.

El Manual de Estrategias Lúdicas en la enseñanza de la L2 del CEF, ayudó a fortalecer las habilidades, físicas, intelectuales y emocionales de los niños y niñas, además de despertar el interés por estudiar y lograr un aprendizaje significativo.

La Aplicación del Manual de Estrategias Lúdicas en la enseñanza de la L2 del CEF logró el desarrollo integral de los niños y niñas en la escuela, habiendo aprendido de una manera práctica y dinámica, a través de experiencias tempranas cargadas de imaginación y diversión, de una forma espontánea, natural y eficaz.

Propuesta de sostenibilidad

Aplicación de Manual de Estrategias Lúdicas en la enseñanza de la L2 del CEF y otras áreas del CNB.

Nombre del estudiante: Tomás Tzunux Méndez

Entorno donde se ejecuta: De primero a tercer grado

Escuela Oficial Rural Mixta, Jornada Matutina, Cantón Calanté, Municipio de San Miguel Uspantán, departamento de quiché.

período de ejecución: noviembre 2019-mayo 2020.

Actores involucrados: Un docente/estudiante, cinco docentes de la escuela, padres de familia, y los estudiantes del ciclo uno del centro educativo.

INTRODUCCIÓN

Sé diseñarán las actividades para responder a la demandas escolares que los niños y niñas esperan adquirir en la enseñanza-aprendizaje, sobre todo para mejorar los indicadores de resultados de aprendizaje, en cuanto a Comunicación y Lenguaje L2 ciclo I y áreas del CNB, como una necesidad de involucrarlos a los niño de manera directa en las actividades educativas y en el proceso de aprendizaje como actores directos que como institución educativa requiere, para afrontar las demandas educativas de una manera práctica y divertida, inmersos dentro del contexto de una sociedad cada vez más globalizada y que deriva en nuevos retos y desafíos para la formación de las nuevas generaciones.

Se plantea que la Aplicación de manual de estrategias Lúdicas en el primer ciclo del nivel primario para la enseñanza de la L2 y en las áreas curriculares, logren desarrollar actividades prácticas e innovadoras, que sirvan como una guía de orientación a los docentes para innovar la metodología de enseñanza, ayudando al docente en la labor educativa y en la adquisición de un aprendizaje significativo del niño y niña.

OBJETIVOS:**GENERAL:**

Dar a conocer el PME, aplicación Manual de Estrategias Lúdicas en la enseñanza de la L2 del CEF y áreas del CNB del nivel primario para mejorar los indicadores de aprendizajes en las áreas de Comunicación y Leguaje y las áreas del CNB, para el desarrollo físico, intelectual y emocional de los niños y niñas en la escuela.

ESPECÍFICOS:

Aplicar un manual de Manual de Estrategias Lúdicas en la enseñanza de la L2 del CEF y otras áreas del CNB, para mejorar los indicadores de aprendizaje, el proceso de formación y desarrollo de competencias con los alumnos en la escuela.

Aplicar en las aulas el Manual de estrategias lúdicas, para mejorar la enseñanza. Aprendizaje de los niños y niñas.

Establecer la implementación de las estrategias para elevar el índice de eficiencia en el indicador de aprendizaje y retención escolar en la escuela, que permita incidir en los objetivos educativos concretos y elevar los niveles de los aprendizajes de los alumnos.

Justificación

La principal intención de este PME, aplicación de manual de estrategias Lúdicas en la enseñanza L2 del CEF y otras áreas del CNB en el primer ciclo del nivel primario, es mejorar el indicador de aprendizaje, a través juegos lúdicos que permitan el desarrollo físico, intelectual y emocional de los niños y niñas, proporcionando una serie de estrategias que ayuden a hacer más fácil y motivadora la implicación de los niños y niñas en el centro educativo, entendiendo que al enseñar de una manera divertida, produce efectos positivos en el ámbito educativo, que parece ilógico que la escuela le es difícil integrar a todos en las actividades que se llevan a cabo, cuando el niño se siente el centro de aprendizaje, mejoran las relaciones, el ambiente y por tanto la convivencia en el centro educativa y por ende beneficia toda la comunidad educativa.

Esto supone numerosas mejoras en los procesos educativos de los alumnos/as y también en su comportamiento y actitud hacia la escuela, además de cambios positivos en educadores, efectivamente la participación de los niños y niñas en el proceso educativo contribuye en una educación de calidad y sobre todo eleva los índices de retención escolar y los índices de eficiencia en las áreas curriculares.

DESARROLLO DEL PLAN DE SOSTENIBILIDAD

FASES	ACTIVIDADES	ESTRATEGIAS	PERÍODO DE EJECUCIÓN	RECURSOS	RESPONSABLES
ENTREGA DE SOLICITUD AL DIRECTOR DEL ESTABLECIMIENTO O PROMOCIÓN DEL PROYECTO.	Promoción del proyecto de mejoramiento educativo al director.	Divulgación del proyecto del PME en la dirección del establecimiento.	Noviembre al finalizar el ciclo lectivo.	Impresión de Solicitud	Director Docente/ estudiante Docentes CTA
	Actualización del Cronograma de actividades del proyecto de mejoramiento educativo.	Revisar fechas de ejecución de las actividades del cronograma del proyecto de mejoramiento educativo.	Octubre y noviembre de cada año.	Cronograma de actividades Fotocopias Hojas de papel bond Impresiones	Director Docentes
	Verificar si las actividades diseñadas en el cronograma están acorde a las necesidades educativas de los alumnos.	Revisar fechas de las actividades del cronograma del proyecto de mejoramiento educativo.	Noviembre de cada año.	Cronograma de actividades Fotocopias Hojas de papel bond Impresiones	Director Docentes Consejo educativo
	Revisar si las actividades diseñadas en el cronograma son bien aceptadas por los involucrados en el proyecto ejecutado.	Revisar fechas de las actividades diseñadas según el cronograma del proyecto de mejoramiento educativo.	Noviembre de cada año.	Cronograma de actividades Fotocopias Hojas de papel bond Impresiones	Director Docentes Consejo Educativo
	Revisar y actualizar el manual de las estrategias lúdicas diseñadas si cumplen con los estándares educativos por los involucrados en el proyecto ejecutado.	Revisar fechas de las actividades diseñadas según el cronograma del proyecto de mejoramiento educativo.	Noviembre de cada año.	Manual de actividades Hojas de papel bond Impresiones	Director Docentes

	Elaboración de un presupuesto estimativo, para los materiales a utilizar en el desarrollo de las actividades.	Estimación de gastos por cada actividad programado.	De enero de cada ciclo lectivo.	Cotizaciones de precios.	Director Docentes
APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS LÚDICAS A ALUMNOS DEL PRIMER CICLO.	Reorganizar las estrategias lúdicas.	Conformar reuniones con los padres de familia y docentes.	Febrero de cada año.	Convocatorias. Libros de actas	Director Docente Alumnos Consejo Educativo.
	Lluvia de ideas para diseñar nuevas estrategias lúdicas.	Reunión con los docentes y padres de familias. Conformar jornadas de trabajos locales con actores educativos.	Febrero de cada año.	Notas Gestión del local	Director Docentes Consejo Educativo
	Gestionar ante instituciones educativas y casas comerciales, para darles una refacción y premiar las actividades de estrategias lúdicas.	Implementar un manual para los ciclos I y II.	De enero a octubre.	Solicitud de Mobiliario apoyo de refacción y Hojas de papel bond Impresora Económicos	Director Docentes Consejo Educativo
	Lluvias de ideas para estrategias escolares que involucren a padres de familia, docentes alumnos	Organización de actividades de aprendizaje en el aula. Organización de actividades lúdicas. Organización de actividades de acercamiento entre alumno y padres de familia.	De enero a octubre	Trifoliales informativos Cronograma de las actividades de aprendizaje.	<ul style="list-style-type: none"> • Director • Docentes • Consejo Educativo

	Elaboración de un presupuesto estimativo, para el desarrollo de las actividades	Estimación de gastos por cada actividad.	Enero de cada ciclo lectivo.	Cotizaciones de precios. Gestión de premio a proveedores.	Director Docentes Consejo Educativo
	Realizar cronograma de diseño de actividades aplicarlos en los avances de los niños del aprendizaje.	Programar reuniones con padres de familia para socializarla actividad y motivarlos para que participen en la actividad y que sea motivo para que de sus hijos los vean participar.	Una vez cada febrero durante el ciclo escolar.	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo del docente • Registro de avances. 	<ul style="list-style-type: none"> • Director • Docentes • Consejo Educativo
ESTRATEGIAS LUDICAS DE AYUDA AL ALUMNO EN SU APRENDIZAJE.	Verificación sobre la aplicación de técnicas y estrategias para la integración del alumno en las actividades escolares.	Revisar la planificación de los docentes sobre la aplicación de técnicas y estrategias de integración escolar de los alumnos.	De enero a octubre	Plan docente	<ul style="list-style-type: none"> • Director • Docentes
	Verificación sobre el logro de las estrategias para ayudar al alumno en su aprendizaje implementadas en las aulas, mediante la aplicación de instrumentos de evaluación.	Aplicación de instrumentos de evaluación para verificar el logro de competencias de los estudiantes.	Octubre de cada año	Instrumentos de evaluación	<ul style="list-style-type: none"> • Director • Docentes • CTA • Consejo Educativo

TABLA 39. Plan de Sostenibilidad Fuente: Bobadillo. 2010. Monitoreo y Evaluación.

BIBLIOGRAFÍA E INFOGRAFÍA

- Aguilar, (2003). Boletín informativo de Aguilar Astorga y Lima Facio: ¿Qué son y para qué sirven las Políticas Públicas?, en Contribuciones a las Ciencias Sociales, septiembre 2009. Disponible en: <https://www.eumed.net/rev/cccss/05/aalf.htm>
- Ajcet R. (s.f.). Diseño del plan estratégico, de la asociación de desarrollo y saneamiento Ambiental -ADSA- del municipio de Tecpán Guatemala, departamento de Chimaltenango Sede regional de Escuintla, Escuintla, noviembre de 2013 Escuintla. Informe Final de Práctica Profesional Supervisada, Escuintla, febrero de 2013 Sede Regional Escuintla. Universidad Rafael Landívar. Facultad de Ciencias Políticas y Sociales. Departamento de Trabajo Social. Disponible en: <http://biblio3.url.edu.gt/Tesario/2013/04/06/Ajcet-Rosa.pdf>
- Alfred Adler (2005), metas según el investigador, ensayo en documentos de investigación, febrero de 2014. Disponible en: <https://www.buenastareas.com/ensayos/Metas-Segun-Autor/46970847.html>
- ANTÓN, M (2007). Planificar la etapa 0-6: compromiso de sus agentes y práctica cotidiana. Barcelona: Graó. Documento desarrollo integra del niño en la educación Infantil, julio de 2017. Disponible en: <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf>
- Aucouturier, L. Y. (2003). La psicomotricidad educativa. Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado, 62 (22,2) (2008), 175-198. Disponible en: <file:///C:/Users/HP/Downloads/Dialnet-LaPsicomotricidadEducativa-2707451.pdf>
- Bauer (1966). Revista de información y análisis núm. 19,2002, México, Disponible en:
- Beck, Ulrich (1999), Consuelo Belloch, revista Las Tecnologías de la Información y Comunicación en el aprendizaje, Universidad de Valencia 2012. Disponible en: <https://www.uv.es/bellochc/pedagogia/EVA1.pdf>
- Bertalanffy, Ludwig von (1979), perspectivas en la teoría general de sistemas, alianza universidad, número 203, Madrid, libro México. Teoría General de los sistemas abril 1989. Disponible en <https://cienciasyparadigmas.files.wordpress.com/2012/06/teoria-general-de-los-sistemas--fundamentos-desarrollo-aplicacionesludwig-von-bertalanffy.pdf>
- Bobbio, Norberto (1993): Artículo Alejandro M. Rossi de autoridad y poder político, Méjico, Siglo XXI. Disponible en: http://dspace.uces.edu.ar:8180/xmlui/bitstream/handle/123456789/1087/Autoridad_Rossi.pdf?sequence=1
- _Briseño, A.M., Administración de Proyectos, 2003, material didáctico, notas de curso México D.F.2012. Disponible en: <http://www.cua.uam.mx/pdfs/conoce/libroselec/Notas Admon de Proyectos v2 2.pdf>
- BRUNER, J. (1997). Libro, La educación, puerta de la cultura. Madrid: visor, 216 páginas. Disponible en: https://books.google.com.gt/books/about/La_educaci%C3%B3n_puerta_de_la_cultura.html?id=XpJQAAAACAAJ&redir_esc=y

- Burbano, J. (2005). Presupuesto, enfoque de gestión, planeación y control de recursos. Colombia, disponible en: McGraw Hill. Disponible en: [https://www.academia.edu/36845754/Presupuestos - Burbano](https://www.academia.edu/36845754/Presupuestos_-_Burbano)
- Cabero, J. (1998), Consuelo Belloch, revista Las Tecnologías de la Información y Comunicación en el aprendizaje, Univeridad de Valencia 2012. Disponible en: <https://www.uv.es/bellochc/pedagogia/EVA1.pdf>
- CAMPO ARANDA, T. J., y GOMES ARAÚJO, E. (2009). Documento desarrollo integra del niño en la educación Infantil, julio de 2017. Disponible en: <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf>
- Cárdenas, R. y Nápoles, J. (2002). Documento La Planificación Presupuestaria en Universidades Públicas, Venezuela 2012. Disponible en: <File:///C:/Users/HP/Downloads/Dialnet-laplanificacionpresupuestariaenuniversidadespublic-5028137.pdf>
- Carmen Sánchez Mendías, (2007) Congreso Iberoamericano de Ciencia, Tecnología, Innovación y Educación, revista educativa Argentina 2007. Disponible en: <https://www.educaweb.com/noticia/2007/02/12/escuela-medios-comunicacion-2208/>
- CECP. (2002). Monitoreo. Nicaragua: Centro de Educación y Comunicación Popular. Trabajo educativo. Monitoreo, Seguimiento y Evaluación, Disponible en: https://www.academia.edu/11712351/Monitoreo_Seguimiento_y_Evaluaci%C3%B3n
- Cedeño G., Á. (1988). Administración de la Empresa. Disponible, universidad Estatal, Costa Rica 1988. Disponible en: <https://books.google.com.mx/books?id=dkxykxjaihoc&pg=PA386&lpg=PA386&dq=%C3%81lvaro+Cede%C3%b1o+G%C3%b3mez+Administraci%C3%b3n+de+la+empresa&source=bl&ots=qf04kwspzs&sig=jqzbqpb0wyftshjwei8pake8qc&hl=es&sa=X&ei=hfkwvdyjbiavnoangmgk&ved=0CB0>
- CHACÓN, P. (2008) El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula? Nueva aula abierta, 16 (32-40). Documento desarrollo integra del niño en la educación Infantil, julio de 2017. Disponible en: <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf>
- Chile, (2005-2009) p,4. Situación de la tecnología en las escuelas del sector público, documento elaborado por Empresarios por la Educación Guatemala, septiembre 2011. Disponible en: http://www.empresariosporlaeducacion.org/sites/default/files/6_tecnologia_en_las_escuelas_sept_2011.pdf
- Cibanal (2006), Universidad técnica de Manabi facultad de ciencias humanísticas sociales Jennifer Ibeth Loor Argandoña, enero de 2019. Disponible en: https://www.researchgate.net/publication/337683271_TEORIA_GENERAL_DE_SISTEMA
- COHEN, E Y MARTÍNEZ, R. (2004). Manual de Formulación y Evaluación de Proyectos Sociales. CEPAL. Introducción al Análisis del Proyecto; Documento de trabajo, ILPES, Santiago, 1993. Disponible en: <http://files.ujhpee.webnode.com/200000191-c6b90c7b32/Manual%20Formulacion%20Evaluacion%20y%20Monitoreo%20de%20Proyectos.pdf>
- Coleman, H. J., Jr. (1999). Aprendizaje organizativo y sistemas complejos, 2002. Disponible en: [https://books.google.com.gt/books?id=aXn6IGDkErsC&pg=PA320&lpg=PA320&dq=Coleman,+H.+J.,+Jr.++\(1999\).&source=bl&ots=1qLy7h1os&sig=ACfU3U2TX4WcT93e-o-SwRCdf0IZqCo0A&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwippo3-](https://books.google.com.gt/books?id=aXn6IGDkErsC&pg=PA320&lpg=PA320&dq=Coleman,+H.+J.,+Jr.++(1999).&source=bl&ots=1qLy7h1os&sig=ACfU3U2TX4WcT93e-o-SwRCdf0IZqCo0A&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwippo3-)

[gPnPpAhVPnOAKHSLRAVYQ6AEwAXoECAsQAQ#v=onepage&q=Coleman%2C%20H.%20J.%2C%20Jr.%20\(1999\).&f=false](#)

Constitución Política de la República de Guatemala (s.f.). Tribunal Supremo Electoral. Recuperado el 10 de junio de 2012, Disponible en: http://tse.org.gt/index.php?option=com_content&view=article&id=171%3Arepresentantes-del-conadi-son-recibidos-por-el-pleno-de-magistrados-del-tse&catid=12&itemid=13940

Contreras, José Domingo, (1997). La autonomía del profesorado. Editorial Morata, España 1997, tareas educativas mayo de 2010. Recuperado de: <https://es.slideshare.net/rober555/definiciones-de-politica-educativa>

Contreras, José Domingo, (1997). La autonomía del profesorado. Editorial Morata, España 1997. Tareas educativas, mayo de 2010. Disponible en: : <https://es.slideshare.net/rober555/definiciones-de-politica-educativa>

CORTES, G. (1999). Documento presentado en el II encuentro Internacional y V nacional: Escuela, familia y medios, escenarios para la paz y el desarrollo Humano, en el mes de septiembre del 2002. Disponible en: <http://www.scielo.org.co/pdf/rlcs/v1n2/v1n2a06.pdf>

CORTINA, A. (1997). Ciudadanos del Mundo, Hacia una Teoría de la Ciudadanía. Madrid: Editorial Alianza S.A. Disponible en: [https://books.google.com.gt/books?id=QdBBDwAAQBAJ&pg=PA103&lpg=PA103&dq=\(Cortina+1997,+p.+229\),&source=bl&ots=ofUYR7RwzK&sig=ACfU3U1fAtmL8PI2ez6HuXusD1080cQvAq&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwiZ7-Ha1frpAhVWRDABHSrrAe8Q6AEwDnoECA0QAQ#v=onepage&q=\(Cortina%201997%2C%20p.%20229\)%2C&f=false](https://books.google.com.gt/books?id=QdBBDwAAQBAJ&pg=PA103&lpg=PA103&dq=(Cortina+1997,+p.+229),&source=bl&ots=ofUYR7RwzK&sig=ACfU3U1fAtmL8PI2ez6HuXusD1080cQvAq&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwiZ7-Ha1frpAhVWRDABHSrrAe8Q6AEwDnoECA0QAQ#v=onepage&q=(Cortina%201997%2C%20p.%20229)%2C&f=false)

David, F. (2013). Documento de educación. La Interculturalidad desde la perspectiva de la inclusión socioeducativa, Universidad Magdalena noviembre de 2013. Disponible en. [https://books.google.com.gt/books?id=QdBBDwAAQBAJ&pg=PA103&lpg=PA103&dq=\(Cortina+1997,+p.+229\),&source=bl&ots=ofUYR7RwzK&sig=ACfU3U1fAtmL8PI2ez6HuXusD1080cQvAq&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwiZ7-Ha1frpAhVWRDABHSrrAe8Q6AEwDnoECA0QAQ#v=onepage&q=\(Cortina%201997%2C%20p.%20229\)%2C&f=false](https://books.google.com.gt/books?id=QdBBDwAAQBAJ&pg=PA103&lpg=PA103&dq=(Cortina+1997,+p.+229),&source=bl&ots=ofUYR7RwzK&sig=ACfU3U1fAtmL8PI2ez6HuXusD1080cQvAq&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwiZ7-Ha1frpAhVWRDABHSrrAe8Q6AEwDnoECA0QAQ#v=onepage&q=(Cortina%201997%2C%20p.%20229)%2C&f=false)

Dávila, C. (2001), Revista Venezolana de Análisis de Coyuntura, Caracas, diciembre de 2013. Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/364/36430103010.pdf>

Dinello (2007) La Lúdica una Estrategia Pedagógica Depreciada, Universidad Autónoma Ciudad Juárez, 2015. Disponible en: <http://www3.uacj.mx/DGDCDC/SP/Documents/RTI/2015/ICSA/La%20ludica.pdf>

ELIOT, T. S. (1962), Biblioteca Virtual, Literatura, cultura, intercultural. Reflexiones didácticas para la enseñanza de español, lengua extranjera, Barcelona. Disponible en: http://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/literatura-cultura-intercultural-reflexiones-didacticas-para-la-ensenanza-de-espanol-lengua-extranjera--0/html/a41b0aab-b550-4929-b9af-facfee4bc019_2.html

Estevez-González A, García-Sánchez C. Junqué C, La atención: 1997; 25: 1989-1997. Revista la atención: bases fundamentales–Downciclopedia, Barcelona 2018. Disponible en: <https://www.downciclopedia.org/neurobiologia/la-atencion-bases-fundamentales.html>

Fe Andalucía, (2009). Ministerio de Educación, Cultura y Deporte de España. Lineamientos para la Construcción de Políticas Públicas Interculturales, Quito 2009, Disponible en: <http://www.mdgfund.org/sites/default/files/188176s.pdf>

- Ferreyro, A., & Longhi, A. D. (2014). Documento de Técnicas de Investigación: Identificación del problema, Universidad Nacional Abierta y a Distancia. Disponible en: http://stadium.unad.edu.co/ovas/10596_22/PDF.pdffile:///C:/Users/HP/Downloads/Dialnet-LaPlanificacionPresupuestariaEnUniversidadesPublic-5028137.pdf
- FLORES, H, (2011), documento Experiencia Docente, Aplicación de Juegos Didácticos como Metodología de la Enseñanza, Costa Rica 2005. Disponible en: [file:///C:/Users/HP/Downloads/Dialnet-AplicacionDeJuegosDidacticosComoMetodologiaDeEnsen-6000065%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/HP/Downloads/Dialnet-AplicacionDeJuegosDidacticosComoMetodologiaDeEnsen-6000065%20(2).pdf)
- Freeman, R. E. (1984). Strategic Management: A Stakeholder Approach. Boston: Pitman. Disponible: [file:///C:/Users/HP/Downloads/201604%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/HP/Downloads/201604%20(1).pdf)
- Friedmann, G. (1979), Revista Venezolana de Análisis de Coyuntura, 2013, Vol. XIX, No. 2 (jul-dic), pp. 195-209 recibido: 03-07-2013 / arbitrado: 25-07-2013. Disponible en: <Https://www.redalyc.org/pdf/364/36430103010.pdf>
- Galindo, J. (s.f). Documento de Técnicas de Investigación: Identificación del problema, Universidad Nacional Abierta y a Distancia. Disponible en: http://stadium.unad.edu.co/ovas/10596_22/PDF.pdf
- Ghioldi, (2006). El fantasma de la desigualdad educativa, trabajo en power point, publicado en mayo de 2010. Disponible de: <https://es.slideshare.net/rober555/definiciones-de-politica-educativa>
- González, (1993), Documento El Juego como Estrategia de Aprendizaje en el aula, 2007. Disponible en: http://www.saber.ula.ve/bitstream/handle/123456789/16668/juego_aprendizaje.pdf;jsessionid=B0C6898C4759E1192C706772CC601A01?sequence=1
- González, (1993)**, Revista Latinoamericana de Psicología, Bogotá 1999. Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/805/80531302.pdf>
- González, Villarroel y Viveros (2017): Documento, Ciencia, Docencia y Tecnología, 28 (55) | noviembre de 2017, Uruguay, Argentina. Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/145/14553608007.pdf>
- Goodstein., L. D. (1998). Planeación estratégica aplicada. Estados unidos: Mac Graw Hill. Disponible en: <https://www.gestiopolis.com/la-importancia-de-la-planeacion-estrategica/>
- Greenfield, (2004, p. 1), artículo. Jugar al aire libre: El aprendizaje y el desarrollo de juegos al aire libre (II parte), mayo de 2015. Disponible en: <https://www.jugarijugar.com/es/blog/jugar-al-aire-libre-el-aprendizaje-y-el-desarrollo-de-juegos-al-aire-libre-ii-parte-n2163>
- Hafner, J. C., y Hafner, P. M. (2003). Revista del currículum y formación del profesorado, Universidad de Barcelona agosto 2015. Disponible en: <https://www.ugr.es/~recfpro/rev192COL2.pdf>
- Harris y Hofer, (2009:99), módulo de Enseñar y Aprender con TIC, Congreso Iberoamericano de Ciencia, Tecnología, Innovación y Educación, Buenos Aires Argentina, noviembre de 2014. Disponible en: http://postitulo.secundaria.infed.edu.ar/archivos/repositorio/750/994/EyAT_clase4.pdf

- Herrera, M. Á. (2006) Consideraciones para el diseño didáctico de ambientes virtuales de aprendizaje: Una propuesta basada en las funciones cognitivas del aprendizaje. Revista Iberoamericana de Educación, 38(5), 1-19. Disponible de: <http://www.rieoei.org/deloslectores/1326Herrera.pdf>
- Hill, C. y Jones, G. 2009. Administración estratégica, Un enfoque integral México, disponible en: <https://www.univermedios.com/wp-content/uploads/2018/08/Administraci%C3%b3n-estrat%C3%a9gica-9na-Edici%C3%b3n-Charles-W.-L.-Hill.pdf>
- ICCO. (2000). Pautas para una buena planificación, monitoreo y evaluación. Holanda: Organización inter-eclesiástica para la Cooperación al Desarrollo, artículos científicos, febrero de 2013. Disponible en. <http://edwingarcia1975.blogspot.com/2013/02/monitoreo-seguimiento-y-evaluacion.html>
- James Stoner [156], en su libro Administración en 1989 señala blog Conceptos estratégico, Perú. Disponible en: <http://blog.pucp.edu.pe/blog/freddycastillo/2012/03/14/el-concepto-de-estrategia/>
- Jaramillo, L. (2007). Planta física a nivel interno y externo. Disposición del ambiente en el aula. Universidad del Norte. Instituto de Estudios Superiores en Educación. Disponible de: <http://ylangylang.uninorte.edu.co:8080/drupal/files/DisposicionAmbienteAula.pdf>
- Jonsson, A.; Svingby, G. (2007). Revista del currículum y formación del profesorado, Universidad de Barcelona agosto 2015. Disponible en: <https://www.ugr.es/~recfpro/rev192COL2.pdf>
- KANGAS, J., Kurttila, M., Kajanus, M., & Kangas, A. (2003). Evaluating the management strategies of a forestland estate—the SOS approach. Journal of environmental management, 69(4), 349-358. DOI: 10.1016/j.jenvman.2003.09.010 · Una metodología Sistémica y creativa para la gestión estratégica: Caso de Estudio Región de Atacama-Chile. Disponible en: [https://books.google.com.gt/books?id=YyTUCgAAQBAJ&pg=PA78&lpg=PA78&dq=KANGAS,+J.,+Kurttila,+M.,+Kajanus,+M.,+%26+Kangas,+A.+\(2003\).&source=bl&ots=5ilPij8mln&sig=ACfU3U02JzvZp8CbgGOQ_TPAzes2OWFv0w&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwjJmu6O8frpAhUqQjABHTySCQMq6AEwA3oECAkQAQ#v=onepage&q=KANGAS%2C%20J.%2C%20Kurttila%2C%20M.%2C%20Kajanus%2C%20M.%2C%20%26%20Kangas%2C%20A.%20\(2003\).&f=false](https://books.google.com.gt/books?id=YyTUCgAAQBAJ&pg=PA78&lpg=PA78&dq=KANGAS,+J.,+Kurttila,+M.,+Kajanus,+M.,+%26+Kangas,+A.+(2003).&source=bl&ots=5ilPij8mln&sig=ACfU3U02JzvZp8CbgGOQ_TPAzes2OWFv0w&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwjJmu6O8frpAhUqQjABHTySCQMq6AEwA3oECAkQAQ#v=onepage&q=KANGAS%2C%20J.%2C%20Kurttila%2C%20M.%2C%20Kajanus%2C%20M.%2C%20%26%20Kangas%2C%20A.%20(2003).&f=false)
- Larousse (2001) Diccionario de sinónimos y antónimos e ideas afines, México: Larousse. Disponible en <file:///C:/Users/HP/Downloads/Dialnet-ConceptoDePoliticaYVidaCotidiana-4953719.pdf>
- Li, H.; Zhou, X. (2011). Documento, Ciencia, Docencia y Tecnología, 28 (55) | noviembre de 2017, Uruguay, Argentina. Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/145/14553608007.pdf>
- Machargo, J. (1997). Expectativas y realidades en las relaciones padres-profesores. Comunicación presentada en el VI Congreso Internacional de Educación Familiar. Benalmádena. España. Mayo. Disponible en: https://extension.uned.es/archivos_publicos/webex_actividades/4440/larelacionfamiliaescuelaysurepercusionenlaautonomiay.pdf
- MENESE, M., Y MONGE, M, (2011) documento Experiencia Docente, Aplicación de Juegos Didácticos como Metodología de la Enseñanza, Costa Rica 2005. Disponible en: [file:///C:/Users/HP/Downloads/Dialnet-AplicacionDeJuegosDidacticosComoMetodologiaDeEnsen-6000065%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/HP/Downloads/Dialnet-AplicacionDeJuegosDidacticosComoMetodologiaDeEnsen-6000065%20(2).pdf)

- Mijangos J. (2013). Fortalecimiento de capacidades institucionales y comunitarias en la gestión del riesgo en el municipio de Guanagazapa, Escuintla. Informe Final de Práctica Profesional Supervisada, Escuintla, febrero de 2013 Sede Regional Escuintla. Universidad Rafael Landívar. Facultad de Ciencias Políticas y Sociales. Departamento de Trabajo Social. Disponible en: <https://www.docsity.com/es/proyectos-educativos/5021088/>
- Ministerio de Educación, 2011 - 259 páginas Premios Nacionales de Investigación e Innovación Educativa, España 2011. Disponible en: [https://books.google.com.gt/books?id=9i4bAgAAQBAJ&dq=La+Fe+Andaluc%C3%ADa,+2009\)&source=gbs_navlinkss](https://books.google.com.gt/books?id=9i4bAgAAQBAJ&dq=La+Fe+Andaluc%C3%ADa,+2009)&source=gbs_navlinkss)
- Mintzberg, H., Quinn, James y Voyer, J. (1997). El proceso estratégico, conceptos, contextos y casos. México: Editorial Pearson. Disponible en: [https://books.google.com.gt/books?id=YephqTRD71IC&pg=PA113&lpg=PA113&dq=Mintzberg,+H.,+Quinn,+James+y+Voyer,+J.+\(1997\).&source=bl&ots=FbPES_2Qsu&sig=ACfU3U1JDLz13GWBpVgnWUNGk-c3rutgbg&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwj07cmD8vrpAhWoTDABHYSRDuwQ6AEwBXoECAoQAQ#v=onepage&q=Mintzberg%2C%20H.%2C%20Quinn%2C%20James%20y%20Voyer%2C%20J.%20\(1997\).&f=false](https://books.google.com.gt/books?id=YephqTRD71IC&pg=PA113&lpg=PA113&dq=Mintzberg,+H.,+Quinn,+James+y+Voyer,+J.+(1997).&source=bl&ots=FbPES_2Qsu&sig=ACfU3U1JDLz13GWBpVgnWUNGk-c3rutgbg&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwj07cmD8vrpAhWoTDABHYSRDuwQ6AEwBXoECAoQAQ#v=onepage&q=Mintzberg%2C%20H.%2C%20Quinn%2C%20James%20y%20Voyer%2C%20J.%20(1997).&f=false)
- MITCHELL, T. R. Matching motivational strategies with organizational contexts. In L.L. Cummings and B.M. Staw (Eds.), Research in organizational behavior. Vol 19, 57-149. Greenwich, CT: JAI Press Inc. 1997. Disponible en: <http://www.scielo.org.co/pdf/eq/v16n75/v16n75a02.pdf>
- Moreno M., Heladio. (2000). Estrategias de enseñanza: investigaciones sobre didáctica en instituciones educativas, Bogotá 2010. Disponible en: <http://biblioteca.clacso.edu.ar/Colombia/fce-unisalle/20170117011106/Estrategias.pdf>
- Morgan, G. (1996). Imágenes de la organización: Alfaomega. Disponible en: [file:///C:/Users/HP/Downloads/201604%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/HP/Downloads/201604%20(1).pdf)
- Moyles, J.R. (1990). Documento de juegos comparativos, tercera edición Barcelona, 2005. Disponible en: [https://books.google.com.gt/books?id=fy_qy1n84H8C&pg=PA85&lpg=PA85&dq=Moyles,+J.R.+\(1990\).&source=bl&ots=VBuEFk5pEw&sig=ACfU3U1t4LTNq8jdFYIMbOollwsK-6UmQA&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwiXupSFI_rpAhVOTTABHQVODPAQ6AEwA3oECAcQAQ#v=onepage&q=Moyles%2C%20J.R.%20\(1990\).&f=false](https://books.google.com.gt/books?id=fy_qy1n84H8C&pg=PA85&lpg=PA85&dq=Moyles,+J.R.+(1990).&source=bl&ots=VBuEFk5pEw&sig=ACfU3U1t4LTNq8jdFYIMbOollwsK-6UmQA&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwiXupSFI_rpAhVOTTABHQVODPAQ6AEwA3oECAcQAQ#v=onepage&q=Moyles%2C%20J.R.%20(1990).&f=false)
- ORDEN, E. C. I. (2007). 3960/2007, de 19 de diciembre, por la que se establece el currículo y se regula la ordenación de la Educación Infantil. Boletín Oficial del Estado, 5, 1016-1036. Documento desarrollo integra del niño en la educación Infantil, julio de 2017. Disponible en: <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf>
- Piaget, J. (2010). Clasificación de Los Juegos. Innov@. practical applications (2nd ed.). Philadelphia: Lippincott Williams & Wilkins: recuperado en <https://g-se.com/propiocepcion-equilibrio-estabilidad-estabilidad-estatica-y-dinamica-todo-es-lo-mismo-bp-N57cfb26d41282>
- Piaget. Iem. (1976), documento educativo lenguaje, conocimiento y Educación, Bogotá 2011. Disponible en: <http://www.scielo.org.co/pdf/rcde/n60/n60a5.pdf>
- PMI Guía de los fundamentos para la Dirección de Proyectos (Guía del PMBOK) Project Management Institute, 2008. Documento, Administración de proyectos, México 2012.

- isponible en:
http://www.cua.uam.mx/pdfs/conoce/libroselec/Notas_Admon_de_Proyectos_v2_2.pdf
- PORCHER, L. et. al. (1988): : Documento: Las Lenguas en la Europa Comunitaria, Atlanta 1994. Disponible en:
[https://books.google.com.gt/books?id=nsYMFFhmehsC&pg=PA83&lpg=PA83&dq=PORCHER,+L.+et.+al.+\(1988\)&source=bl&ots=CR0FGjRD22&sig=ACfU3U31Tw--uoudsWhW8Du2g3TrXj10Lw&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwjDhJXuhfvpAhURQjABHTgCBAAsQ6AEwAXoEAsQAQ#v=onepage&q=PORCHER%2C%20L.%20et.%20al.%20\(1988\)&f=false](https://books.google.com.gt/books?id=nsYMFFhmehsC&pg=PA83&lpg=PA83&dq=PORCHER,+L.+et.+al.+(1988)&source=bl&ots=CR0FGjRD22&sig=ACfU3U31Tw--uoudsWhW8Du2g3TrXj10Lw&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwjDhJXuhfvpAhURQjABHTgCBAAsQ6AEwAXoEAsQAQ#v=onepage&q=PORCHER%2C%20L.%20et.%20al.%20(1988)&f=false)
- Porter, M. E. (1985). Competitive advantage. New York: Free Press. Disponible en:
[file:///C:/Users/HP/Downloads/201604%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/HP/Downloads/201604%20(1).pdf)
- Posner MI, Petersen SE.1990; 13: 25-42. Revista la atención: bases fundamentales–Downciclopedia, Barcelona 2018. Disponible en:
<https://www.downciclopedia.org/neurobiologia/la-atencion-bases-fundamentales.html>
- Quintero, U. (1995). Evaluación de Proyectos. Construcción de indicadores. Colombia: Fundación FES. Disponible en: <http://edwingarcia1975.blogspot.com/2013/02/monitoreo-seguimiento-y-evaluacion.html>
- Rabbit P, Scott M, Lunn M, Thacker N, Lowe C, Pendleton N, Horan M, Jackson A. 2007; 21: 363-370. Revista la atención: bases fundamentales–Downciclopedia, Barcelona 2018. Disponible en: <https://www.downciclopedia.org/neurobiologia/la-atencion-bases-fundamentales.html>
- Reboloso, E. (2008). Documento, Ciencia, Docencia y Tecnología, 28 (55) | noviembre de 2017, Uruguay, Argentina. Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/145/14553608007.pdf>
- Robbins, S. y Coulter, M. (2000). Administración. 6ª. Ed. México: Prentice Hall Hispanoamericana, S.A. Disponible en:<http://www.ru.edu.uy/wp-content/uploads/2018/05/Administraci%C3%B3n-Robbins.pdf>
- Robbins, S. y Coulter, M. (2000). Administración. 6ª Ed. México: Prentice Hall Hispanoamericana, S.A. Artículo Visión general Venezuela 2009. Disponible en : <https://www.redalyc.org/pdf/4655/465545880010.pdf>
- Robert. (1994) Dirección de Proyectos. En el libro de Weiss, Joseph; Wysocki, Robert. Blog de Consultores Documentales, mayo de 2010. Disponible en : <http://sorprendemos.com/consultoresdocumentales/?p=310>
- Rodríguez, G. e. (1999). Sistemas de monitoreo y evaluación sensible a género. San José de Costa Rica, febrero de 2013. Disponible en:
<Http://edwingarcia1975.blogspot.com/2013/02/monitoreo-seguimiento-y-evaluacion.html>
- Senge, P. M. (1990). Artículo organización de aprendizaje, La Habana, noviembre de 2007. Disponible en: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1024-94352007001100012
- Shavelson et al., (1989, pp. 5–6. eds.) (1989). Los indicadores como herramientas para la evaluación de la calidad de los sistemas educativos, artículos educativos, diciembre 2010. Disponible en:
https://www.researchgate.net/publication/47804629_Los_indicadores_como_herramientas_para_la_evaluacion_de_la_calidad_de_los_sistemas_educativos

- Tagliabue, (2006). El fantasma de la desigualdad educativa. Blog políticas educativas febrero de 2010. Disponible de: <http://t5cm.blogspot.com/2014/02/politicas-educativas.html>
- Thompson, A. A., Strickland, A. J., & Gamble, E. (2012). Administración estratégica. En & A. Arthur. A. T., Administración estrategia. Mac Graw Hill. La importancia de la planeación estratégica, marzo de 2014. Disponible en: <https://www.gestiopolis.com/la-importancia-de-la-planeacion-estrategica/>
- Thompson, A.y Strikland, K.F.C. (1998). Dirección y administración estratégicas. Conceptos, casos y lecturas. México: MacGraw-Hill Interamericana. Consejo Nacional para la Enseñanza en Investigación en Psicología A.C. Xalapa, México, 2007. Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/292/29212108.pdf>
- TYSON, Sahún; y JACKSON, Tony (1997). Artículo ANÁLISIS SITUACIONAL, INTERVENCIÓN Y APRENDIZAJE ORGANIZACIONAL por el Comité Editorial el 30 de marzo de 2005. Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/206/20605305.pdf>
- Urzúa, D. (2004). Artículos científicos: Monitoreo, seguimiento y Evaluación, febrero de 2013. Disponible en: <http://edwingarcia1975.blogspot.com/2013/02/monitoreo-seguimiento-y-evaluacion.html>
- Weber, Max (1992): Documento: Autoridad y poder Político. Disponible en: http://dspace.uces.edu.ar:8180/xmlui/bitstream/handle/123456789/1087/Autoridad_Rossi.pdf?sequence=1
- Zapata, O. El Aprendizaje por el Juego en la Etapa Maternal y Pre-Escolar. México: Editorial Pax. 1990. Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>

ANEXOS

Anexo 1. Aprobación del informe final



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 **Tomás Tzunux Méndez** carné: **201226777**, las mejoras a su informe final del proyecto de mejoramiento educativo, derivadas del examen privado de la carrera de **Licenciatura en Educación Primaria Intercultural con Énfasis en Educación Bilingüe**, brindo mi aprobación a su trabajo titulado: **Aplicación de Manual de Estrategias Lúdicas en la enseñanza de la L2 del CEF**.

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

Atentamente,

Lic. Byron Iván Delgado Vargas

Asesor de Proyectos

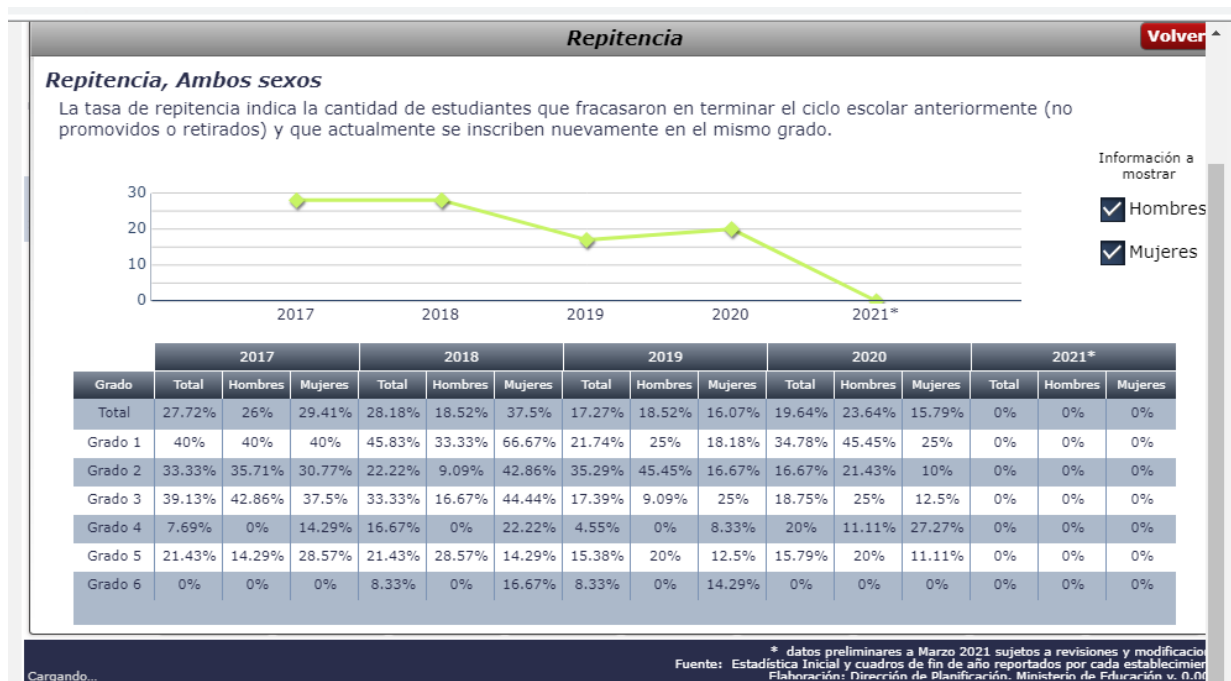
No. de Colegiado Activo: 20322

C.c. Archivo

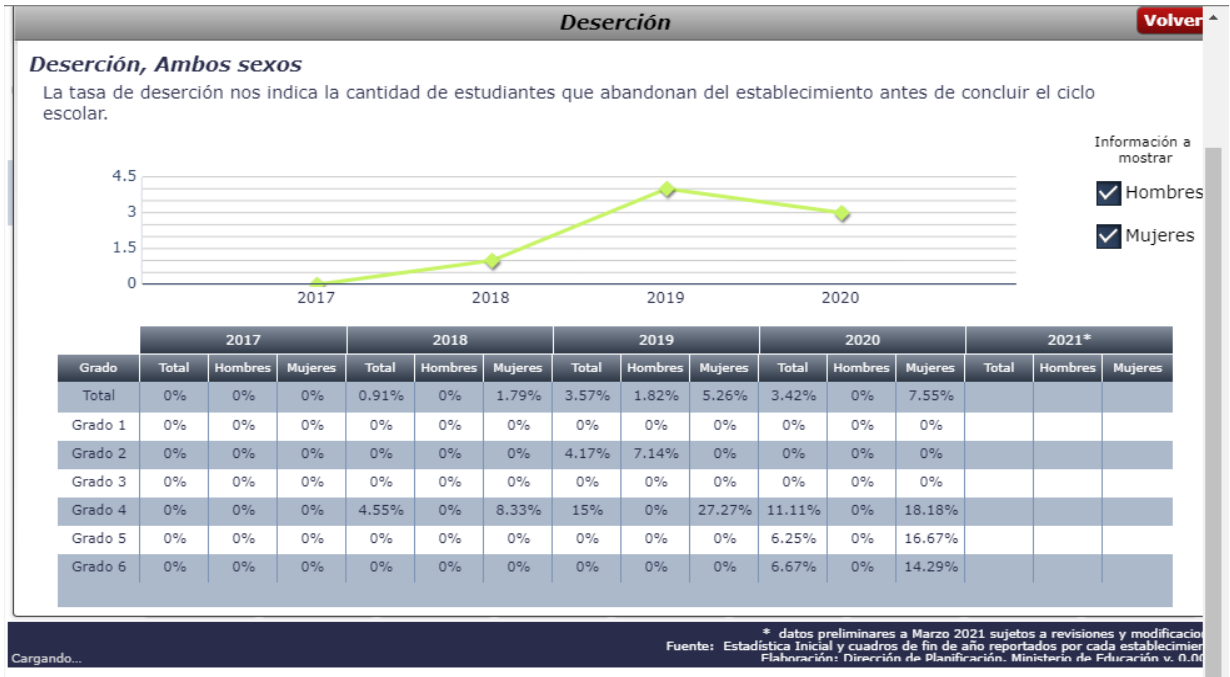
Anexo 2. Ficha escolar EORM Cantón Calanté



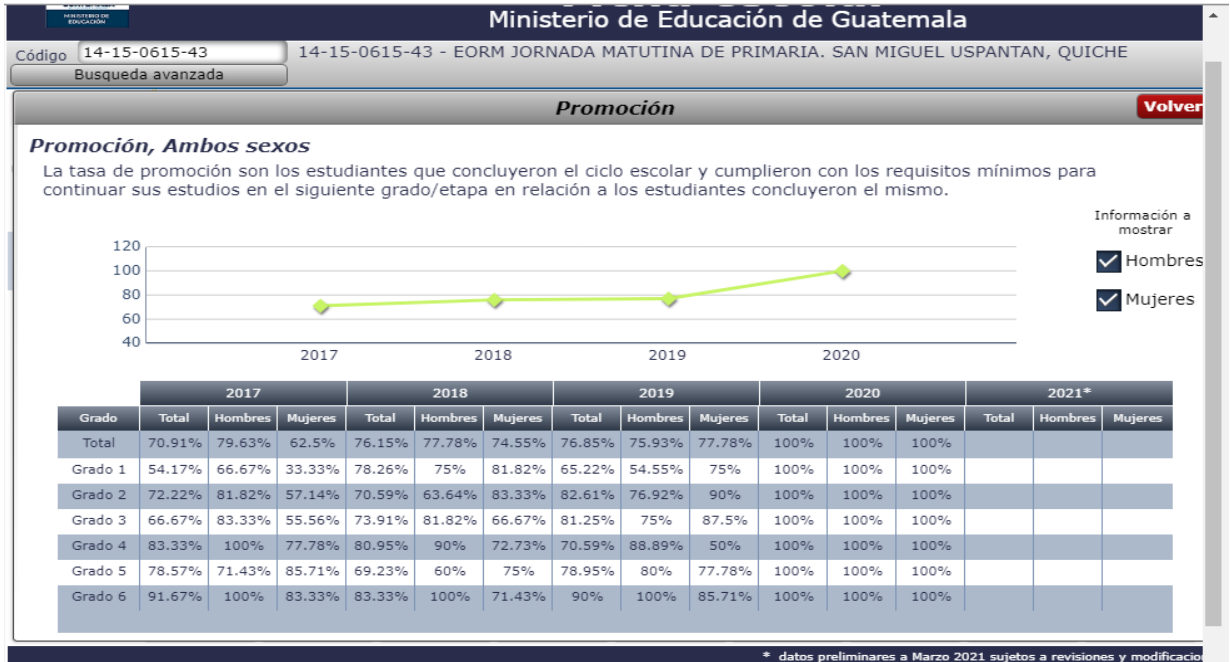
Anexo 3. Repitencia Escolar



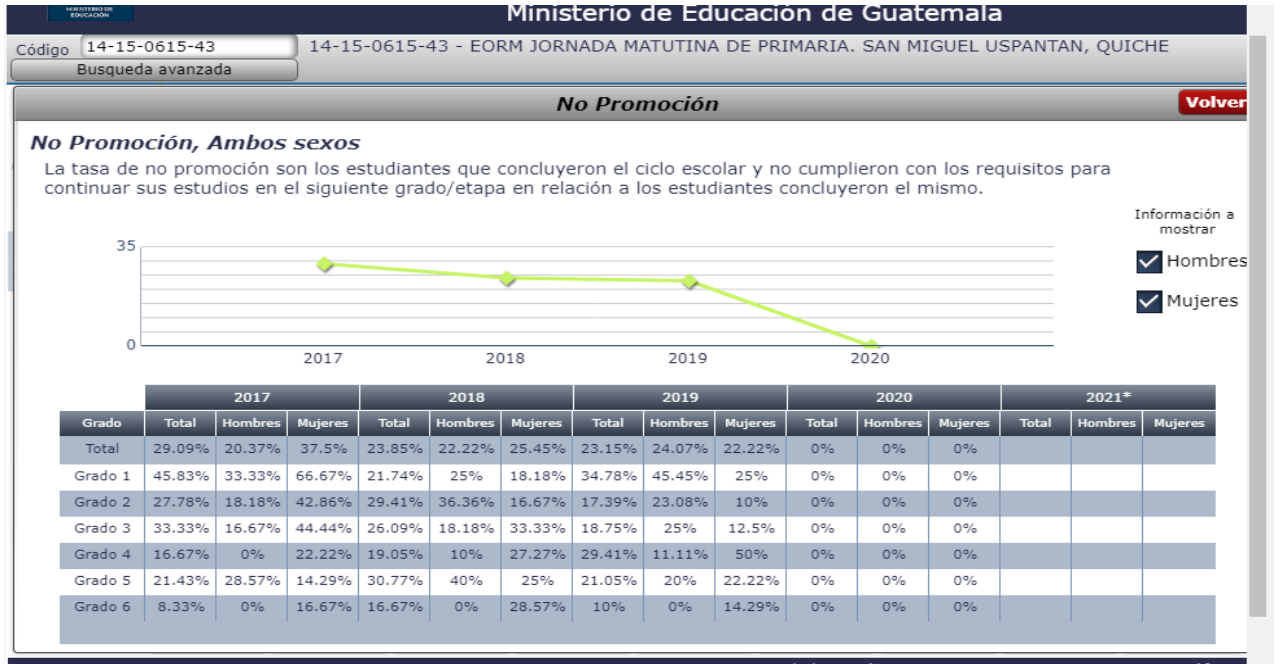
Anexo 4. Deserción Escolar



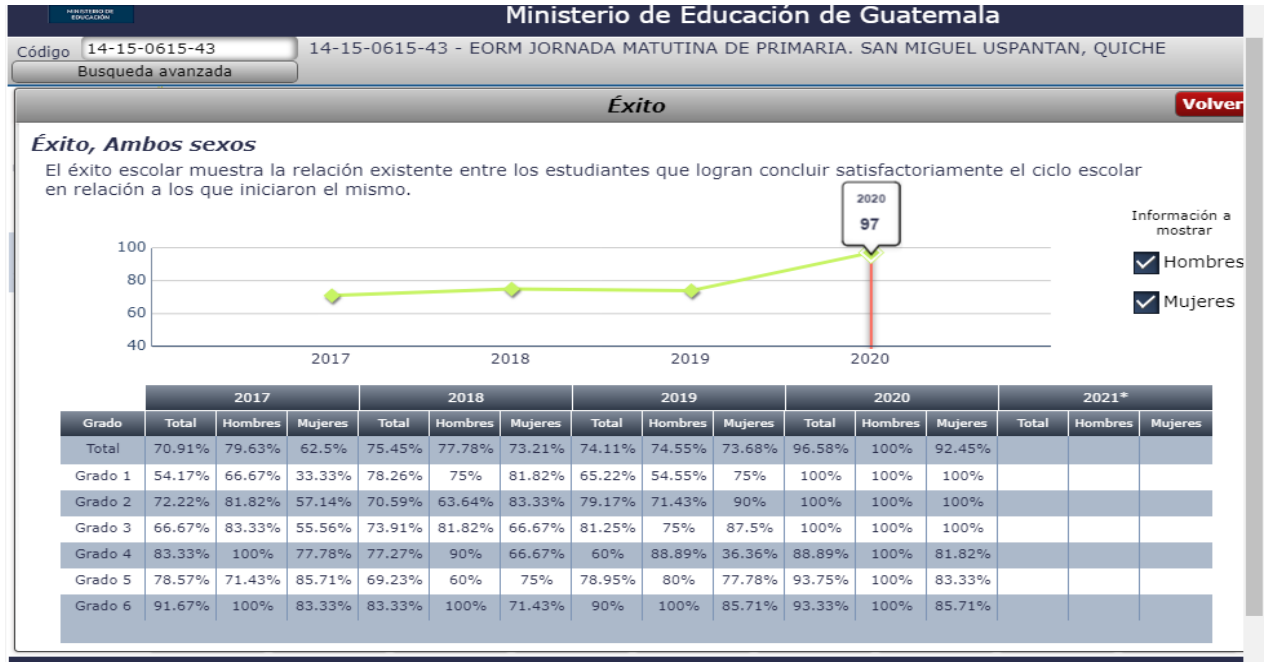
Anexo 5. Promoción Escolar



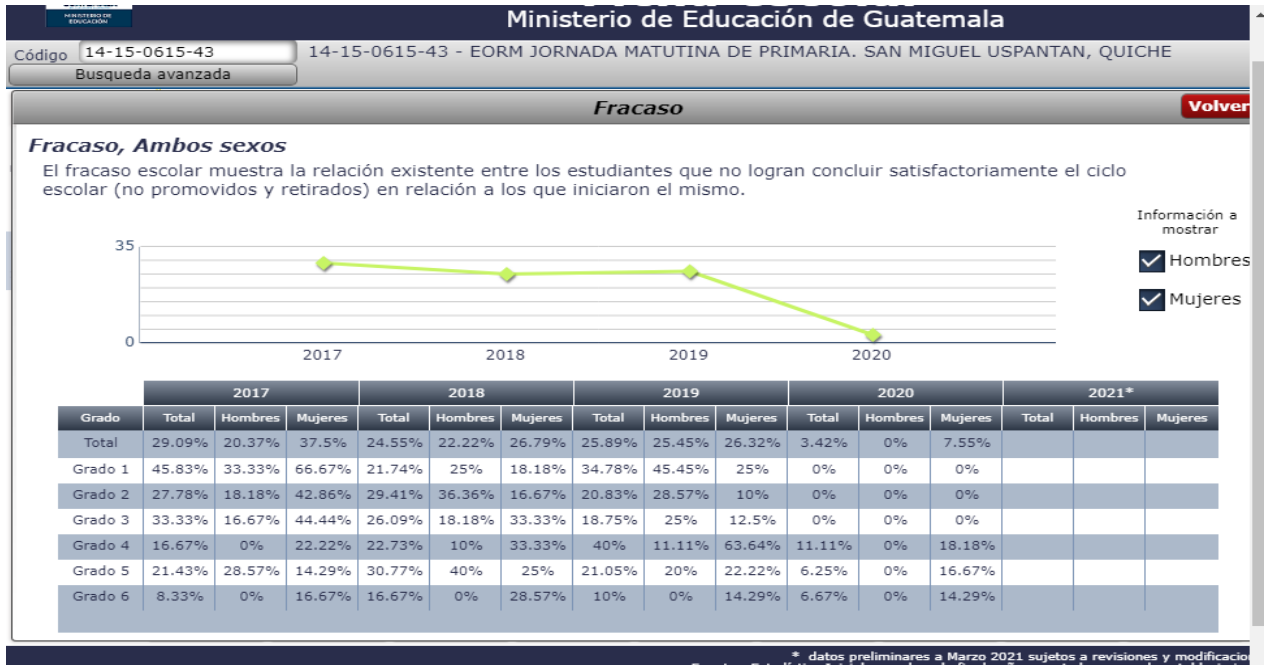
Anexo 6. No promoción Escolar



Anexo 7. Éxito Escolar



Anexo 8. Fracaso Escolar



APÉNDICE

Apéndice a. Solicitud para la ejecución del PME



Universidad de San Carlos de Guatemala –USAC -
Escuela de Formación de Profesores de Enseñanza Media –EFPEM-
Programa Académico de Desarrollo Profesional Docente -PADEP/D-
Curso: Proceso de Análisis Situacional en los PME.
Facilitador: Lic. Bayron Ivan Delgado Vargas



Uspantán, Quiché, noviembre de 2019.

Prof. Julio Hernández Tiquirám
Director
Escuela Oficial Rural Mixta
Cantón Calanté

Distinguido Prof.

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


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

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


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


Tomás Uzunux Méndez
Maestro- estudiante
Tel. 53841210




Julio Hernández Tiquirám
Director EORM Cantón
Calanté, Uspantán.

Vo. Bo.


Prof. Axel Randolph Reyes López
C.T.A. 14-15-25
Uspantán, Quiché.



Apéndice b. Agenda para la socialización del PME

Agenda de reunión 2020

Fecha: 25/01/2020

Hora: 15:00 pm.

Organizador y encargado del desarrollo de la reunión: Docente/
estudiante. Tomás Tzunux Méndez

Invitados: padres de familia, líderes de la comunidad y docentes.

Aspectos a desarrollar:

1. Bienvenida: Director de la Escuela, Prof. Julio Hernández
2. Oración: Claudia Reyes
3. Dar a cono cocer el motivo de la reunión: implementación de un manual de estrategias lúdicas en el ciclo I, en la EORM Cantón Calanté.
4. Tiempo para dudas, preguntas y respuestas
5. Evaluación de la reunión
6. Refacción a los participantes
7. Despedida

F 
Tomas Tzunux Méndez
Docente/estudiante

Vo.Bo. 
Julio Hernández
Director



Apéndice c. Solicitud a casas comerciales para el apoyo de los materiales a implementar

Uspantán, febrero de 2020

Distinguido señor (a) _____
Presente:

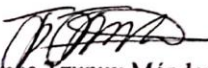
Reciba un cordial saludo deseándole muchas bendiciones divinas en su negocio que usted tiene.


Por este medio ante usted EXPONGO: que como docente/estudiante de la Carrera de Licenciatura de Educación Primaria con Énfasis en Educación Bilingüe, del Programa Académico de Desarrollo Profesional USAC-EFPEM, Uspantán, Quiché, he decidido llevar a cabo un Proyecto de Mejoramiento Educativo que consiste en implementar un Manual de estrategias lúdicas dirigido a niños y niñas de la EORM Cantón Calanté, Uspantán Quiché, para motivarlos en el aprendizaje significativo de cada uno de ellos, por lo que para su ejecución se necesita de la utilización de diferentes materiales como: aros, gorgoritos, cuerdas de saltar, pelotas, papel iris, tijeras, goma, conos, premios, refacción para los participando.

Por tal motivo SOLICITO, el apoyo económico, donación de materiales, o algún recurso con que usted pueda apoyarme para que usted sea un apoyo fundamental en la educación de nuestro municipio.

Esperando contar con su apoyo, muy agradecido me suscribo de usted.

Atentamente.


Tomás Izunux Méndez
Docente/estudiante


Julio Hernández Tiquirám
Vo.Bo. Director

Apéndice d. Plan de divulgación de Manual de estrategias Lúdicas

Acción: Divulgar el PME: Aplicación de Manual de estrategias Lúdicas en el aprendizaje de Comunicación y Lenguaje y otras áreas del CNB, primer ciclo del nivel primaria, Diagnosticando las competencias digitales para la difusión del PME					
Objetivo: Divulgar el proyecto de mejoramiento educativo realizado en la escuela Oficial Rural Mixta, Cantón Calanté del municipio de San Miguel Uspantán, departamento de Quiché para comunicar e informar a la comunidad educativa las actividades ejecutadas y resultados obtenidos durante su implementación					
Público	Canales de difusión	Contenido	Acciones	Cronograma	Responsables y recursos
Divulgar que El Manual de estrategias lúdicas en el aprendizaje de Comunicación y Lenguaje y otras áreas del CNB, en el primer ciclo del nivel primario, fue diseñado con el objetivo de implementar estrategias lúdicas que permitan la integración, la adquisición de aprendizaje, motivación, la diversión, y el desarrollo constructivo de los niños a los padres de familias, alumnos y docentes.	WhatsApp Canal de YouTube	<p>Dar a conocer los resultados al personal docente, ONG, padres, de familia del aprendizaje que se obtuvo al implementar las Actividades del manual de estrategias lúdicas.</p> <p>Evidenciar los logros obtenidos en cuanto a la motivación y el aprendizaje obtenido mediante a estrategias lúdicas el cual elevo en un 97% la retención escolar.</p> <p>Dar a conocer la importancia de usar estrategias de enseñanza aprendizaje de una manera constructiva, practica y dinámica.</p> <p>Dar a conocer que, mediante la implementación de estrategias lúdicas en la</p>	<p>Diagnosticar las competencias digitales para la difusión del PME.</p> <p>Identificación del ente responsable que socialice la información seleccionada del PME.</p> <p>Hacer uso adecuado de las herramientas electrónicas y dispositivos digitales, en la difusión de información.</p> <p>Elaboración del plan de divulgación por el maestro estudiante.</p> <p>Creación de canales de comunicación y difusión o actualización de los mismos.</p> <p>Supervisión de los recursos utilizados en la difusión de información</p>	<p>Elaboración del plan de divulgación</p> <p>Creación de canales de difusión del PME</p> <p>Difusión oficial a la comunidad educativa y autoridades de PADEP/D del proyecto de mejoramiento educativo</p>	<p>Digitales y económicos Tomas Tzunux Méndez</p> <p>Digitales y económicos Tomas Tzunux Méndez</p> <p>Digitales y económicos Tomas Tzunux Méndez</p>

		<p>enseñanza, se logró aumentar el desarrollo físico, emocional e intelectual de los niños y niñas.</p> <p>Divulgar que El Manual de estrategias lúdicas, fue diseñado con el objetivo de implementar estrategias lúdicas que permitan la integración, la adquisición de aprendizaje, motivación, la diversión, y el desarrollo constructivo de los niños.</p>			
--	--	--	--	--	--

Apéndice e. poster Académico



Universidad de San Carlos de Guatemala

APLICACIÓN DE MANUAL DE ESTRATEGIAS LÚDICAS EN LA ENSEÑANZA DE LA L2 DEL CEF Y ÁREAS DEL CNB.

Licenciatura en Educación Primaria con Orientación en Educación Bilingüe

POR TOMÁS TZUNUX MÉNDEZ



DESCRIPCIÓN DEL PME

El Manual de estrategias Lúdicas en la enseñanza de la L2 del CEF y otras áreas del CNB, se diseñará para responder a la demandas escolares que los niños y niñas deben afrontar en la escuela, como una necesidad de involucrarlos a actividades educativas prácticas, para desarrollar las habilidades Físicas, Emocional e intelectual de cada uno de ellos en el proceso de aprendizaje que como institución educativa requiere.

OBJETIVO

Divulgar el PME: Aplicación de Manual de Estrategias Lúdicas en la enseñanza de la L2 del CEF y otras áreas del CNB, para mejorar los indicadores de aprendizaje e integrar a los niños y niñas en las actividades escolares de una manera práctica.

CONCEPTO

El PME: Aplicación de Manual de Estrategias Lúdicas en la enseñanza de la L2 del CEF y otras áreas del CNB, EORM Cantón Calanté, Uspantán, Quiché, son un conjunto coordinado de estrategias lúdicas, que tienen como objetivo motivar al alumno y elevar los indicadores de aprendizajes, donde pueda sentirse en su ambiente natural desarrollando sus destrezas Físicas, Intelectuales y Emocionales.

JUSTIFICACIÓN

La principal intención de este manual de Estrategias Lúdicas en la enseñanza de la L2 del CEF y áreas del CNB, no es otra: que mejorar los indicadores de aprendizajes, a través la implementación de juegos que mejoran las destrezas Físicas, Intelectuales y emocionales de los niños y niñas, fortaleciendo la comunicación y relación entre alumno y docente, proporcionando una serie de estrategias que ayuden a hacer más fácil y motivadora la implicación de los niños y niñas en el centro educativo, haciendo al niño centro de aprendizaje.



METODOLOGÍA

Marco Metodológico:

Marco Organizacional: Diagnóstico de la institución seleccionada, Antecedentes, Marco Epistemológico, Marco del Contexto Educativo, Selección del entorno educativo, Políticas para el Nivel Institucional.

Análisis Situacional: Identificación de problemas del entorno Educativo, Priorización de problemas, Selección del problema estratégico a intervenir, Análisis de problema prioritario, Identificación de demandas, identificación de actores directos relacionados con el problema a intervenir, identificación de actores Potenciales, Análisis de fuerza de los actores directos y potenciales.

Análisis estratégico: Análisis FODA del problema identificado, Matriz FODA, Técnica Mini-Max, Vinculación estratégica, Líneas de acción estratégica, Posibles proyectos, Selección del Proyecto a diseñar.

Diseño del Proyecto: Nombre el Proyecto de Mejoramiento Educativo, Descripción del el Proyecto, Objetivos,Justificación, Actividades a desarrollar organizadas por fases, Cronograma de Actividades, Monitoreo, Evaluación del Proyecto, Criterios e instrumentos de Monitoreo y Evaluación, Presupuesto del proyecto, Propuesta de sostenibilidad.



ACTIVIDADES FUNDAMENTALES DESARROLLADAS

Solicitud de autorización al director Investigación y fundamentación teórica de actividades a diseñar
Creación del Manual de Estrategias Lúdicas
Socialización del PME, con padres de familias, docentes y alumnos.
Diseño de rubricas para evaluar cada actividad a desarrollar
Implementación de las estrategias ludicas por bloques:
Juegos al aire libre, juegos didacticos y Juegos de Atención y Concentración
Monitoreo de las actividades
Evaluación de resultados



ACCIONES DE SOSTENIBILIDAD

Divulgación del PME con los actores directos e indirectos
Actualización del cronograma de actividades
Aplicación de Estrategias Lúdicas a alumnos del primer ciclo
Diseño de nuevas estrategias ludicas para mejorar la enseñanza aprendizaje
Entrega de un Manual de Estrategias Lúdicas a los docentes

RESULTADOS ALCANZADOS

La ejecución del PME en la EORM Cantón Calanté tubo un resultado de un 95% de éxito, po lo que los indicadores educativos mejoraron considerablemente

EJECUCIÓN DE ACTIVIDADES DISEÑADAS

Cada actividad se ejecutó de acuerdo al cronograma de actividades y el plan de actividades en las siguientes fases:
Inicio: entrega de solicitud para la ejecución del PME en la escuela, Investigar las estrategias lúdicas, fundamentación teórica, de las estrategias lúdicas a desarrollar, Diseñar las estrategias lúdicas a implementar en el proyecto.
Planificación: Dividir en bloques las estrategias lúdicas a desarrollar, procesos y tiempo en cada estrategia lúdica.
Ejecución: Creación del manual de estrategias lúdicas, Herramientas a utilizar para la Implementación de las estrategias lúdicas, agenda de trabajo para dar a conocer el manual de estrategias lúdicas, reunión y socialización del proyecto con docentes y padres de familia, implementación de Juegos al Aire Libre, implementación de Juegos Didácticos, implementación de Juegos de Atención y Memorización.
Monitoreo: Rubricas para monitorear cada actividad.
Evaluación: Reunión con padres de familia, docentes para evaluar la ejecución del PME.
Divulgación: Plan y Poster para socializarlo con actores directos e indirectos.




Apéndice f. Manual de Estrategias Lúdicas

Universidad de San Carlos de Guatemala
Escuela de Formación de Profesores de Enseñanza Media
Programa Académico de Desarrollo Profesional Docente PADEP/D I Cohorte
de Licenciatura en Educación Primaria.

Curso: Proyecto de Mejoramiento Educativo

Catedrático: Bayron Ivan Delgado

Sede: Uspantán, Quiché.

Manual de Estrategias Lúdicas en el Aprendizaje de Comunicación y Lenguaje y
otras áreas del CNB ciclo I

“Aprendo Jugando”

Docente/ estudiante:

Tomás Tzunux Méndez

San Miguel Uspantán, enero de 2020

INTRODUCCIÓN

La carrera de Licenciatura de Educación Primaria con Énfasis en Educación Bilingüe tiene como requisito para graduarse, el desarrollar un trabajo de graduación denominado Proyecto de Mejoramiento Educativo. Esta opción de graduación tiene mucho sentido, pues le permite al estudiante devolverle al entorno educativo que lo apoyó para graduarse, un granito de arena para mejorar la educación de este país. Para desarrollar el Proyecto de Mejoramiento Educativo se decidió realizarlo en la Escuela Oficial Rural Mixta del Municipio de San Miguel Uspantán, del Departamento Quiché.

En este apartado incluye todas las actividades realizadas durante la construcción del PME: Manual de estrategias lúdicas en el aprendizaje de Comunicación y Lenguaje y otras áreas del CNB ciclo I, que se implementó en la EORM Cantón Calanté, que se ha venido trabajando a lo largo de un año, cada estrategia implementada en la escuela, también incluye sus herramientas para evaluar el desarrollo de cada actividad, también incluye las tareas y gestiones que se realizaron para fortalecer el desarrollo de las actividades, además de un plan de sostenibilidad para la ejecución y mejoras del PME a largo plazo y un plan de divulgación para que todas las entidades involucradas ya sea de manera directa e indirecta conozcan los resultados obtenidos y el impacto que se obtuvo en el aprendizaje de los niños y niñas.

PRESENTACIÓN

EL Manual de estrategias Lúdicas “Aprendo Jugando”, es el conjunto de actividades de estrategias lúdicas, determinadas en Juegos al aire libre, juegos didácticos y Juegos de memoria y concentración, para el desarrollo físico, intelectual y emocional, además de fortalecer los indicadores educativos en los niños del primer ciclo, es una herramienta de estrategia didáctica que apoya en el desempeño independiente y en grupo, demostrando, controlando sus emociones y desarrollando al mismo tiempo su habilidad y la destreza, también para que se motive en la escuela de manera divertida, además de brindarle la oportunidad al docente para que utilice una metodología constructivista en la formación integral de los niños y niñas.

Dentro de los aspectos que caracterizan al manual está el presentar información detallada de la tarea a realizar en los juegos lúdicos planteados, tanto en su contenido como en sus aspectos a ser evaluados, orientar en relación a la metodología establecida, indicaciones generales y actividades que apoyen la adquisición del aprendizaje significativo de los niño y niñas.

JUSTIFICACIÓN

Se pretende que este manual sea una guía para que los docentes de la Escuela Oficial Rural Mixta, Cantón Calanté, que sea medio didáctico en la educación de carácter constructivista, con el apoyo de la comunidad educativa, su importancia radica en el aporte pedagógico que brinda a los docentes en la escuela y por intermedio de ellas poder establecer un proceso de desarrollo de las capacidades físicas, intelectuales y desarrollo emocional en los niños y niñas que fortalezcan los indicadores educativos en el área de Comunicación y Lenguaje y otras áreas del CNB. A través de los juegos al Aire Libre, Juegos Didácticos, juegos de Atención Concentración. Este manual propone nuevas estrategias de enseñanza, que permiten al docente reforzar el conocimiento de los niños y niñas de una forma divertida y práctica.

Para mejorar el nivel de desarrollo de destrezas físicas, intelectuales y emocionales de los alumnos, para facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje, con el presente manual se busca demostrar que los niños del primer ciclo desarrollan sus habilidades tanto físicas e intelectuales que permite la interacción social con sus compañeros y compañeras en la escuela, logando con ello el desarrollo de sus habilidades lo cual les permitirá a los niños desarrollar distintas habilidades físicas como: Equilibrio, Lateralidad, Coordinación y Agilidad, Orientación Espacial, capacidades intelectuales: análisis, operaciones mentales, agilidad mental y desarrollo de las emociones: felicidad, alegría, al igual que le permitirá conocer y afrontar sus miedos y relacionarse con los demás en el entendimiento y la armonía, haciendo de este un proceso sistémico y por lo tanto involucra las dimensiones instructivas y educativas.

OBJETIVOS

Objetivo General

Ejecutar las Estrategias Lúdicos establecidos en el Manual “jugando Aprendo”, como estrategias de aprendizaje para el desarrollo de habilidades físicas, intelectuales y emocionales de los niños y niñas, además de mejorar los indicadores educativos del primer ciclo de la Escuela Oficial Rural Mixta, Cantón Calanté, San Miguel Uspantán.

Objetivos Específicos

Realizar los juegos lúdicos al Aire Libre de manera secuencial para un desarrollo progresivo de las habilidades y destrezas, físicas, intelectuales y emocionales de los niños y niñas.

Resolver los juegos lúdicos didácticos para fortalecer las habilidades y destrezas sensitivas e intelectuales y fortalecer la capacidad mental y la práctica del conocimiento de manera divertida.

Ejecutar los juegos lúdicos de atención y concentración para obtener la concentración, agilidad mental, habilidad mental con coordinación en los segmentos corporales, potenciar las habilidades cognitivas, mejorar la memoria a corto plazo.

FUNDAMENTACION TEORICA

El Juego

Se denomina juego a todas las actividades que se realizan con fines recreativos o de diversión, que suponen el goce o el disfrute de quienes lo practican. El juego establece diferencias con el trabajo, el arte e incluso el deporte, por lo que no supone una obligación necesaria de concretar. Aun así, el juego puede ser utilizado con fines didácticos como herramienta educativa.

El juego ha sido considerado comúnmente como un fenómeno marginal de la vida humana como una manifestación periférica que nada tiene que ver con las cuestiones serias e importantes de la vida y como tal, es un suplemento de la existencia que solo ocasionalmente resplandece. Según lo anterior, el juego solo resulta ser solo una actividad más entre muchas otras, pero no solo eso, sino que es también la actividad más ociosa e inútil, y en la medida que no es obligatoria, se le opone siempre al trabajo. De tal modo que el juego, parece restringirse al ámbito de la vida infantil; y ciertamente el juego infantil muestra los rasgos esenciales del juego humano, sin embargo, este se presenta siempre inofensivo y menos profundo en comparación con el juego del adulto. (García, 2007).

El juego es auto movimiento y pura realización del movimiento, es auto-representación, y es la auto-representación del juego la que hace que el jugador logre al mismo tiempo la suya propia jugando a algo, esto es, representándolo. El verdadero ser del juego es la transformación en el sentido que la identidad del que juega se mantiene para nadie, el juego es entonces una construcción que se presenta o construye a sí misma, como una totalidad de sentido. A partir de aquí, es posible postular que el juego al igual que el arte es un ensayo de vida, un experimento vital que posee un espíritu propio y peculiar, es algo que no sucede sin más en nuestras vidas; por el contrario, es siempre un suceder aclarado

significativamente, es una ejecución vivida que termina por fundamentar la existencia.

Piaget pensaba que la actividad o el juego pueden constituir un producto final para un niño. Lo que constituye juego en un estadio puede ser trabajo en otro. Una vez que el niño aprende una actividad, ésta se repite por el puro placer de dominio. Piaget (1965) definió el juego como asimilación pura: la repetición de un comportamiento o un esquema solamente por el placer de conquistar una meta. Pensaba que los tipos y la evolución de las actividades lúdicas que un niño elige reflejan su nivel de desarrollo cognitivo. Para Piaget, juego y desarrollo cognitivo son paralelos e interdependientes. El juego estimula la habilidad del niño para dominar y ser competente dentro de su mundo. (Piaget, 2010).

Zapata (1990) acota que el juego es “un elemento primordial en la educación escolar”. Los niños aprenden más mientras juegan, por lo que esta actividad debe convertirse en el eje central de la motivación en el aprendizaje y por ende adquirir una educación por medio del movimiento hace uso del juego ya que proporciona al niño grandes beneficios, entre los que se puede citar la contribución al desarrollo del potencial cognitivo, la percepción, la activación de la memoria y el arte del lenguaje

El Juego en el Desarrollo Infantil

El juego es una actividad fundamental para el desarrollo y el aprendizaje de los niños, al inicio son simples movimientos corporales que, poco a poco, se van ampliando y haciendo más complejos para introducir otros elementos. Con el tiempo, el juego permite al niño desarrollar su imaginación, explorar su medio ambiente, expresar su visión del mundo, desarrollar su creatividad y desarrollar habilidades socioemocionales entre pares y adultos.

De esta forma, el juego contribuye a su maduración psicomotriz, cognitiva y física además afirma el vínculo afectivo con sus padres y favorece la socialización. Por lo que, el juego es uno de los medios con mayor impacto en los niños para desarrollar nuevas habilidades y conceptos a través de su propia experiencia.

A medida que un niño pasa de lactante a adulto, su principal enfoque de la actividad evoluciona a lo largo de un todo juego-trabajo. En cada período del desarrollo, el equilibrio entre juego y trabajo se desplaza. Para el niño en edad preescolar, el juego es la actividad central. La estructura de los primeros años escolares enseña al niño a equilibrar las actividades laborales y lúdicas. A medida que el niño se aproxima a la adolescencia, participa cada vez más en una actividad estructurada y orientada hacia el trabajo. Este enfoque en el trabajo aumenta a través de los años adolescentes. Para los adultos, el desarrollo de trabajo y carrera están equilibrados con actividades activas o pasivas de esparcimiento. (Piaget, 2010).

Con el transcurso de los años, los educadores y desarrollistas han elaborado muchas definiciones para la palabra juego, pero es intrínseco a todas estas definiciones el concepto de que juego es una actividad en la que se participa voluntariamente por placer. Esta actividad es importante porque ayuda al niño a adaptarse a su ambiente o cultura. El juego de un niño se desarrolla a través de varias etapas desde la observación pasiva hasta la actividad cooperativa y con propósito.

Funciones del Juego

El juego permite al niño descubrir un sentido del yo, una estabilidad interna. El niño comienza a confiar en la constancia y la consistencia del ambiente. Esta confianza desarrolla la base para la identidad del ego. El juego permite al niño analizar la realidad de los mundos interno y externo. Le permite expresar sentimientos sin temor del castigo y, por el contrario, le ayuda a aprender a controlar las frustraciones y los impulsos. Este control proporciona la base para la fuerza del ego, la auto confianza y la adaptación potencial a las necesidades futuras. El juego es diversión: abre un mundo de alegría, humor y creatividad. También el juego quema calorías, es diversión, es motivación, combate el estrés, es relacionarse, es diversión y es motivación.

El juego en el curriculum de la educación primaria

ECI, (2007), aparece reflejado que:

El juego, es un instrumento privilegiado de intervención educativa. El juego es una conducta universal que niños y niñas manifiestan de forma espontánea afecta al desarrollo cognitivo, psicomotor, afectivo y social ya que permite la atención, la memoria o la imitación de conductas sociales. A través de los juegos niñas y niños se aproximan al conocimiento del medio que les rodea, al pensamiento y a las emociones propias y de los demás. Por su carácter motivador, creativo y placentero, la actividad lúdica tiene una importancia clave en Educación Infantil (p. 1033).

Esto destaca que el juego debe tratarse como una actividad propia y no como una recompensa que obtienen los niños al terminar de hacer el trabajo de papel y lápiz pues el juego es una actividad lúdica que ayuda a los niños a llevar a cabo el descubrimiento y el aprendizaje.

ORDEN ECI, (2007), dice que:

El juego es un elemento esencial para el desarrollo infantil. Tiene gran importancia como actividad física, liberadora de energía y es necesario para el equilibrio emocional. Al mismo tiempo, constituye una fuente de aprendizaje. La escuela debe, por tanto, ser un lugar que permite jugar, porque jugando se actúa sobre los objetos y se desarrolla su conocimiento físico, se estructura el espacio y el tiempo, y la capacidad de representación, se adquieren habilidades sociales y se conocen y se vivencian valores del entorno social. (p. 11548).

Sin duda el juego ayuda en la interacción y la relación con sus iguales, así como con el entorno, ayuda a los niños a anticiparse a lo que va a suceder, a planificar, fomenta en ellos un pensamiento estratégico, lo que hace numerosos beneficios cognitivos, sociales y emocionales.

Estrategias Lúdicas

Las estrategias poseen el objetivo de estimular y promover el aprendizaje a través de una serie de actividades metodológicas basadas en el diseño, la planificación y la ejecución. Todas enmarcadas en los aportes de la ciencia y las nuevas tecnologías. (González, 1993)

La lúdica, según Dinello (2007, p. 22), es una opción de comprensión, que concibe nuevas representaciones que transforman creativamente la percepción fenomenológica de la comunidad, dando así lugar a nuevos procesos de conocimientos, de creaciones y de relaciones emocionales positivas. Es, además, una cualidad humana que favorece la creatividad y posee como atributo su capacidad para modificar perspectivas, además de producir tonalidades en las emociones positivas y placenteras en magnitud amplia.

Toda estrategia tiene una serie de características que le asignan su cuota dentro del proceso educativo:

- Su carácter particular.
- La planificación anticipada.
- El logro de objetivos específicos.
- En su diseño, planificación y ejecución tiene que anticiparse un conjunto de actividades que le darán vida en el proceso de aprendizaje.
- Su vinculación con el ambiente donde se desenvuelve el niño o de la niña es fundamental.

Para diseñar una estrategia es menester conocer:

- ¿Qué se quiere fomentar en el estudiante, es decir, qué competencias desarrollar?
- ¿Cómo se va a desarrollar el proceso?
- ¿Con qué recursos se cuenta?

La función del educador infantil, consiste en proporcionar la realización de actividades y experiencias que, conectando al máximo con las necesidades, intereses y motivaciones de los niños, les faciliten para aprender y a desarrollarse. (Decrory, 2006)

La educación para que sea efectiva, en la actualidad, identificada como la sociedad del conocimiento, la cual, requiere de individuos preparados en cuatro pilares: Aprender a conocer, aprender a ser, aprender a hacer y aprender a vivir juntos. Teniendo en cuenta estos aspectos que permite diseñar las estrategias lúdicas.

Aprender a conocer

Este tipo de aprendizaje tiende al dominio de los instrumentos mismos del saber, puede considerarse un medio y como finalidad humana; consiste que cada persona aprenda a comprender el mundo que le rodea, para vivir con dignidad, desarrollarse como profesional y relacionarse con los demás, con el fin del placer de conocer. Sin embargo, el conocimiento es múltiple resulta difícil conocerlo todo.

Aprender a conocerse

Implica aprender a aprender, ejercitando la memoria, la atención, el pensamiento. Desde pequeños se debe aprender a concentrar la atención en las cosas y las personas. El ejercicio de la memoria es una manera preventiva de las informaciones momentáneas de los medios de comunicación, hay que ser selectivos en la elección de información, y ejercitar la memoria asociativa.

Aprender a hacer

Aprender a conocer y a hacer son términos similares; pero aprender a hacer está dirigido principalmente a la formación profesional. El dominio de las dimensiones cognitiva e informativa en los sistemas de producción industrial vuelve algo caduca la noción de calificación profesional, entre operarios y técnicos y tiende a realizar la competencia personal.

Aprender a ser

La educación debe contribuir al desarrollo global de la persona: cuerpo y mente, inteligencia, sensibilidad, sentido estético, responsabilidad individual.

Todos los seres humanos deben estar en condiciones de dotarse de un pensamiento autónomo y crítico y de elaborar un juicio propio, para determinar por si mismos que deben hacer en las diferentes circunstancias de la vida.

En un mundo en permanente cambio, uno de cuyos motores principales parece la innovación tanto social como económica, hay que conceder un lugar especial a la imaginación y a la creatividad.

Características de las Estrategias lúdicas

Cuando un alumno emplea una estrategia es capaz de adecuar su comportamiento, nos referimos en lo que piensa y hace en los pedidos que se le hace por lo cual debemos tener en cuenta. (González, 1993)

- Realice una reflexión consciente sobre el propósito u objetivo de la tarea.
- Planifique que va a hacer y como lo llevará a cabo.
- Realice la tarea o actividad encomendada.

Evalúe su actuación.

- Acumule conocimiento acerca de en qué situaciones puede volver a utilizar esa estrategia.

González, (1993), dice que:

Cuando un alumno emplea una estrategia es capaz de adecuar su comportamiento, nos referimos en lo que piensa y hace en los pedidos que se le hace por lo cual debemos tener en cuenta: Realice una reflexión consciente sobre el propósito u objetivo de la tarea. Planifique que va a hacer y como lo llevará a cabo. Realice la tarea o actividad encomendada. Evalúe su actuación. Acumule conocimiento acerca de en qué situaciones puede volver a utilizar esa estrategia.

Después de entender lo que dicen los autores, surge la importancia de aplicar estrategias en la enseñanza-aprendizaje, para que el niño o niña realice las tareas de diferentes formas, evaluando el mismo las situaciones, tiempo y espacio que el considere correcto.

Clasificación de las Estrategias de Aprendizaje en el Ambito Academico.

“el juego adecuadamente dirigido asegurara al niño un aprendizaje a partir de su estado actual de conocimiento y destrezas. El juego es potencialmente un excelente medio de aprendizaje” (Moyle, 1990, p.31).

Se ha podido identificar cinco clases de las cuales las tres primeras ayudan al alumno a elaborar y organizar la información. La cuarta sirve para controlar la actividad mental y la última sirve de apoyo para el aprendizaje. (Aucouturier, 2003)

- Estrategias de ensayo – repetición
- Estrategias de elaboración – conectar lo nuevo con lo familiar
- Estrategias de organización – mapas conceptuales.
- Estrategias de control de la comprensión – Evaluaciones – planificación.
- Estrategia de apoyo – establecer y mantener la motivación.

Por lo anterior es de suma importancia considerar en esta investigación al juego como estrategia didáctica, ya que es necesario que los docentes de la educación infantil se cuestionen acerca de sus prácticas educativas, y más sí en ellas está implícito el juego deberán considerar, cómo es que dicha herramienta está siendo útil o no para sus estudiantes y cada estrategias será dividido en bloques y cada bloque cuenta con diferentes juegos y para diferentes que se pueden adaptar en diferentes áreas del CNB y cada uno de ellos cuenta de un nombre, objetivo, materiales, tiempo, procedimiento y la evaluación.

DISEÑO DE MANUAL

El manual esta estructuro con tres bloques:

Bloque 1: Juegos Al Aire Libre

Bloque 2: Juegos Didácticos

Bloque 3: Juegos de Atención y concentración.

Cada bloque cuenta con diferentes juegos y para diferentes que se pueden adaptar en diferentes áreas del CNB y cada uno de ellos cuenta de un nombre, objetivo, materiales, tiempo, procedimiento y la evaluación.

BLOQUE No.1**JUEGOS AL AIRE LIBRE**

Jugar al aire libre ofrece oportunidades de un final abierto, dinámico y variado impredecibles y a veces arriesgados. Sin embargo, los riesgos y los desafíos de estar al aire libre proporcionan excelentes oportunidades para el aprendizaje, la resolución de problemas y el desarrollo de la competencia social" (Greenfield, 2004, p. 1).

Para su desarrollo requieren de espacios extensos ya que presentan movimientos amplios que impedirán el normal desenvolvimiento si se realizaran en salones, aulas grandes, área verde o cualquier otro tipo de sitio.

El presente bloque incluirá:

- Juegos de velocidad
- Juegos de persecución
- Juegos con series de saltos
- Juegos de imitación
- Juegos de fuerza
- Juegos individuales y grupales

Juego de Fuerza y Velocidad: La pelota que pasa

Objetivo: desarrollar la contracción muscular, la aceleración y los saltos de forma que el jugador desarrolla en muy poco tiempo una fuerza máxima.

Tiempo: 30 minutos

Materiales o recursos: Pelota, gorgorito.

Proceso:

1. Los jugadores se colocarán en fila uno detrás del otro
2. El primer jugador de la fila le pasa el balón al siguiente por encima de la cabeza hasta que la pelota llega al último jugador que la llevará, lo más rápido posible, corriendo al punto de salida y vuelve a comenzar el juego.
3. El juego se desarrolla en forma de competición de relevos entre dos equipos. La pelota es un balón de peso diferente en función de la edad de los niños.
4. No prolongar mucho la actividad se puede cambiar el orden en que están ubicados los niños.
5. Si un jugador no consigue el objetivo se cambia por un compañero y se le da un punto negativo, si consigue el objetivo consigue un punto positivo.
La fila que peores puntuaciones consigan tendrán un pequeño castigo.

Evaluación

Ejecuta carreras de velocidad y fuerza para mejorar su velocidad y coordinación.	Adquirido	En proceso	Iniciado

Juego de Persecución: “Sol y Hielo”

Objetivo: Ejecutar carreras en diferentes direcciones dentro de un espacio determinado sin dejarse tocar en el juego para mejorar la velocidad y la motricidad gruesa.

Tiempo: 30 minutos

Materiales o recursos: Humanos.

Proceso:

- 1.- Formar un grupo de niños en un espacio determinado
- 2.- En este grupo hay 1 jugador que tocan e intentan tocar a cualquiera de los demás jugadores que correrán en diferentes direcciones, los niños quedarán estáticos o congelados e inmóviles cuando diga “hielo”.
- 3.- El niño que ha sido tocado podrá ser liberado solamente por un compañero que este suelto y lo toque diciendo la palabra “sol”
- 4.- La persecución será exclusiva en el espacio determinado.

Evaluación

Corre en diferentes direcciones dentro de un espacio dispuesto al realizar el juego de persecución, sol y hielo”	Adquirido	En proceso	Iniciado

Juego de Velocidad y Persecución: El barco se hunde

Objetivo: Desarrollar la velocidad de reacción y la coordinación. Favorecer la comunicación del grupo y los valores.

Tiempo: 10 a 20 minutos

Materiales o recursos: necesario, las niñas y docente.

Proceso:

1. Formar un círculo grande o según indique el docente
2. Se le pedirá que se agarren de sus manos o que giren a su alrededor del círculo.
3. El coordinador empieza narrando una historia sobre un barco que navegaba en el mar y que en su interior llevaba muchos pasajeros, pero de repente empieza una gran tempestad y el barco se empieza a naufragar, pero el capitán muy astuto se da cuenta del problema y va a la cubierta a ver cuántas salvavidas tiene, pero al llegar se da cuenta que no hay salvavidas para todos, por lo que decide tomar una decisión drástica, el cual es ordena a los pasajeros que se ubiquen por grupos y les asigna cualquier número.
4. Al escuchar los pasajeros la cantidad que ordena el capitán, deberán formarse en ese grupo, aquel que no logra encontrar algún grupo será el náufrago y quedará fuera del juego. Así se realiza hasta que quede el número más pequeño de sobrevivientes, o según el coordinador desee.

Evaluación

Coordina movimientos de manos, agilidad mental, velocidad y persecución, para desarrollar su fuerza motriz, motricidad y coordinación.	Adquirido	En proceso	Iniciado

Juego de Fuerza con Saltos: salta salta

Objetivo: Formar tres filas de niños y cantar a ritmo de la canción, con diferentes acciones de saltos, giros y palmadas en el juego Salta Salta para mejorar la potencia, velocidad y la motricidad gruesa.

Tiempo: 30 minutos

Materiales o recursos: USB, Reproductor de música.

Proceso:

- 1.- Formar tres filas de niños, una delante de la otra.
- 2.- Se comenzará a cantar la canción, (como se puede observar en ella, da las indicaciones de lo que deben ir haciendo).
- 3.- La primera acción que la encontramos en la primera parte de la canción, indica que los alumnos de la primera fila (la 1) deben dar un salto hacia delante, intentando hacer el máximo ruido al caer con los pies.

Canción

Melodía: que llueva que llueva

Que salte que salte

La fila de delante

Que se agachen los demás

Y salten hacia atrás.

Que sí, que no

Que aplaudan un montón

Con alegría y emoción

Que se giren los del medio

Con gran ilusión.

Gritando y palmeando

Se acabó la canción

Evaluación

Realiza movimientos con saltos, giros y palmadas en el juego de fuerza salta salta de manera individual y en grupo desarrollando su potencia física, velocidad y agilidad.	Adquirido	En proceso	Iniciado
---	-----------	------------	----------

Juegos de Fuerza: Los canguritos

Objetivo: Ejecutar saltos para llegar a una meta realizando las disposiciones en la ejecución del juego para mejorar la fuerza de brazos, piernas y coordinación motriz.

Tiempo: 20 minutos

Materiales: Soga, Cancha o espacios verdes, Gorgorito, Conos, Hileras.

Proceso

1. Divide a los participantes en filas.
2. Se tienen que colocar uno detrás de otro.
3. Después deben saltar sobre un pie.
4. Cada uno tendrá un turno y tienen que llegar hasta la línea de meta.
5. El equilibrio físico es fundamental para no perder el equilibrio, el primero que logre llegar al menor tiempo a la meta es el ganador.

Evaluación

Coordina saltos para llegar a una meta realizando las disposiciones en la ejecución del juego, mejorando su fuerza de brazos y piernas y coordinación motriz con sus compañeros.	Adquirido	En proceso	Iniciado
---	-----------	------------	----------

Juegos de Imitación: El globo mágico

Objetivo: Efectuar acciones de Imitación con brazos y piernas, gestos micos de acuerdo al juego, para el desarrollo corporal, la memoria.

Tiempo: 20 minutos

Materiales: Caja, Figuras de distintos, Globo, Gorgorito.

Proceso

1. Colocar dentro de la caja globos con distintos nombres de animales, objetos, etc.
- 3.- Los niños se colocarán en dos filas viendo hacia la caja con globos
- 4.- Luego al escuchar el silbato y el primero de la fila correrán hacia la caja de globos y reventarán
- 5.- El docente solicitará que cojan el papel que estaba dentro del globo.
- 6.- Luego leerá lo que dice cada papel y solicitará a los niños que hagan de imitar la figura que aparece en la tarjetita.

Evaluación

Imita movimientos corporales de acuerdo a la figura que observa	Adquirido	En proceso	Iniciado
--	-----------	------------	----------

Juego de Fuerza: Carrera de sacos

Objetivo: Realizar movimientos de brazos y piernas saltando varias distancias en la ejecución del juego carreras de sacos para el desarrollo de la motricidad gruesa

Tiempo: 20 minutos

Materiales o recursos: Costales

Proceso

- 1.- Formar dos equipos de niños.
- 2.- Los niños se colocarán en filas de 4 o 5 estudiantes para correr una distancia determinada
- 3.- Luego se colocan los pies dentro del saco.
- 4.- El docente pita y los niños realizaran los saltos hasta llegar a la línea final.

Evaluación

Coordina movimientos de brazos y piernas para saltar en la ejecución del juego.	Adquirido	En proceso	Iniciado
--	-----------	------------	----------

BLOQUE N° 2

JUEGOS DIDÁCTICOS

Los juguetes didácticos ayudan con el aprendizaje, a estimular el desarrollo integral de los niños, desarrollar su memoria, también a ser ordenados, seguir instrucciones, observar con atención, hacer una tarea de principio a fin además de desarrollar sus capacidades de análisis, lógica y raciocinio.

- Dentro de las cuales están incluidos:

- Juego de discriminación visual

- Juego de habilidad mental

- Juegos de concentración

- Juego viso-manuales

Juego Discriminación Visual: Letras revueltas

Objetivo: Distinguir las diferentes letras a través de la discriminación visual par luego formar palabras y desarrollar habilidades sensomotoras.

Tiempo: 20 minutos

Materiales: Tarjetitas con letras, Gorgorito, Área verde o espacio disponible.

Proceso

- 1.-El docente da las indicaciones a los estudiantes.
2. Luego colocara las letras revueltas en un espacio determinado
- 2.- 3.-El docente con un gorgorito u una palmada indica a los niños que deben correr a encontrar la palabra que deben formar
- 4.- Los niños y niñas tienen que ir a buscar las palabras y el primero que lo logre correctamente va acumulando puntos.
5. Los niños deben de distinguir entre diferentes tipos de letras para lograr leer y escribir correctamente las palabras, sin experimentar por ello frustración. Para ayudar a los niños de una forma práctica a discriminar visualmente las letras.

Evaluación

Ejecuta movimientos de reacción para buscar las letras prendas en el juego, para desarrollar su atención, concentración y su desarrollo sensoriomotor .	Adquirido	En proceso	Iniciado
--	-----------	------------	----------

Juego de Habilidad Mental y Concentración: El abecedario revuelto.

Objetivo: Expresa oralmente sus opiniones, sentimientos, emociones realiza los movimientos corporales para desarrollar la atención, concentración y motricidad gruesa.

Tiempo: 20 minutos

Materiales: Humanos, Pelota, Área verde o patio o en el aula

Proceso:

- 1.-El docente da las indicaciones a los estudiantes.
2. Se divide la clase en grupos y se entrega a cada uno la versión del póster con una palabra.
3. Se les dirá que este abc está en desorden y que el reto que tiene cada grupo será colocar cada palabra al lado de su imagen correspondiente.
4. Cada letra a la que se le da un enfoque en cada palabra es de un color diferente. Esto les ayudará a reconocerlas más rápido.
5. Aquel grupo que termine primero, deberá tomar una pelota que está colocado en algún lugar específico del salón.
6. A modo de corrección o para finalizar la actividad, les pedirás que, por turnos, lean cada una de las palabras y digan cuál es la letra que se está enfatizando.

Evaluación

Efectúa movimientos corporales de habilidad mental y concentración mejorando la atención, concentración y la habilidad oral.	Adquirido	En proceso	Iniciado
---	-----------	------------	----------

Juego Viso Manual y Habilidad Mental: Memoria

Objetivos: Desarrollar la memorización y concentración de los objetos identificados y tratar de encontrarle pareja a las diferentes cartas que se encuentran en la general, también de motivar al estudiante a enriquecer su aprendizaje en las letras, el sonido, su vocabulario y la comprensión de la misma.

Recursos: Cartulina, regla, crayones, marcadores, Resistol y tijeras.

Tiempo: 30 minutos.

Proceso:

1. Se colocan todas las cartas boca abajo sobre una mesa o en el piso.
2. Luego se revuelven las cartas, se hace énfasis en la figura, la letra, el sonido y el tipo de letra mayúscula o minúscula.
3. Cada estudiante deberá poner según su turno dos cartas boca arriba al azar, si la carta tiene la misma figura, el jugador tomará esas dos cartas las cuales le sumarán puntos y podrá automáticamente repetir el turno, sin embargo, si las cartas tienen diferentes figuras el participante deberá volver a colocar las cartas boca abajo donde el próximo jugador deberá levantar nuevamente.

Evaluación

Resuelve el juego viso de habilidad mental, encontrando la pareja de las imágenes rápidamente desarrollando su habilidad mental, concentración y su desarrollo de la motricidad gruesa.	Adquirido	En proceso	Iniciado
--	-----------	------------	----------

Concentración Viso-Manual: Lanzamientos de aros

Objetivo: Desarrollar su habilidad mental, sensorial y coordinación motriz.

Tiempo: 10 minutos

Materiales o recursos: Aros, Área verde, Gorgorito.

Proceso

- 1.-El docente les entrega un aro por niño
2. Colocará un tubo u objeto que encuentre en su medio para que los niños lancen los aros.
2. El docente los colocara en línea recta a los niños a una distancia de 5 metros en dirección de tubo.
4. Por turnos el docente deberá dar un gorgorito para que los niños por turnos lancen el aro.

El niño o niña que logre insertar más aros obtendrá más puntos.

Evaluación

Utiliza estrategias de su habilidad mental, concentración y su motricidad gruesa para lanzar los aros.	Adquirido	En proceso	Iniciado
---	-----------	------------	----------

Concentración Viso-Metal: El domino

Objetivo: identificar y leer las sílabas, leer las palabras formadas, en coro y en eco, esto con el fin de enriquecer su conocimiento de las letras y sonidos, el vocabulario, la fluidez y comprensión lectora.

Tiempo de ejecución: 20 minutos.

Recursos: Cartulinas o cartón, marcadores, regla de 30 centímetros y tijeras.

Proceso:

1. La técnica se conforma de 25 piezas rectangulares, sobre ellas se escriben palabras bisílabas en español
2. La sílaba con la que finaliza una palabra debe ser la sílaba con la que inicia otra palabra, para que al final se forme la cadena de palabras
3. Se organizan a los estudiantes en equipo.
4. Se elige a un coordinador del equipo, siendo el responsable de distribuir las piezas del juego a cada estudiante y de nombrar a un estudiante para colocar la primera pieza.
5. Todos deben de leer la palabra presentada.
6. Seguidamente cada estudiante debe leer la palabra que posee en las piezas que le correspondió e identifica si alguna de ellas inicia con la misma sílaba con que finaliza la palabra colocada, de ser así, ubicará junto a esta pieza.
7. Se continúa con el juego de esta manera hasta que todos ya no cuenten con alguna pieza o palabra de la técnica: Dominó silábico.
8. Después los niños deberán identificar y leer las sílabas, leer las palabras formadas, en coro y en eco, esto con el fin de enriquecer su conocimiento de las letras y sonidos, el vocabulario, la fluidez y comprensión lectora.

EVALUACION:

Ubica las fichas del domino en forma secuencial expresa su destreza manual y atención concentración mediante el juego desarrollando su motricidad gruesa.	Adquirido	En proceso	Iniciado
--	-----------	------------	----------

Concentración Manual y Mental: La pelota caliente

(juego de sumas y restas)

Objetivos: Desarrollar cálculos mentales y desarrollo de la psicomotricidad.

Tiempo: de 10 a 20 minutos.

Recursos: Pelota, Espacio libre.

Aplicación:

1. Forma grupos de 6-7 alumnos, cada uno de ellos con una pelota.
2. Darle a uno de ellos la pelota y proponerles una operación matemática que debe resolver calculando mentalmente.
3. Antes de contestar, el alumno debe pasar la pelota a su compañero de al lado.
4. Los alumnos que forman el corro, van pasando la pelota a su compañero de al lado tan rápido como puedan y el primer alumno, debe dar la respuesta correcta antes de que la pelota vuelva a él.
5. Cuando da la respuesta correcta, el niño que tiene la pelota es el encargado de responder la siguiente operación matemática y se vuelve a empezar, pero esta vez cambiando el sentido en el que se pasan la pelota.
6. La operación matemática la puede plantear el profesor o el alumno que acaba de responder la respuesta correcta.
7. Se Puede probar con operaciones más complejas y con más alumnos para que tengan más tiempo de contestar.

Evaluación:

Evidencia atención, agilidad mental, concentración y desarrollo de psicomotor.	Adquirido	En proceso	Iniciado
---	-----------	------------	----------

Concentración Manual y Mental: Las sumas que rebotan

Objetivos: Desarrollar cálculos mentales y desarrollo de la psicomotricidad.

Tiempo: de 10 a 20 minutos.

Recursos: Pelota de playa, Espacio libre.

Aplicación:

1. Una pelota de playa se cubre con números, con ayuda de un rotulador permanente o con etiquetas adhesivas.
Se lanza la pelota a un alumno, que debe decir en voz alta el número que toca con la mano derecha.
2. Este alumno vuelve a lanzar la pelota y al compañero que le caiga, hace lo mismo y suma su número al primero.
3. Continúa este juego durante cinco minutos y finalmente anota el resultado final. Cada vez que juegues, añade la suma a un gráfico. ¿En qué día alcanzó la suma más alta? ¿Y la más baja?
4. También puedes usar fracciones, restas, multiplicaciones, decimales o una mezcla de números enteros negativos y positivos.

Evaluación:

Evidencia atención, agilidad mental, concentración y desarrollo de psicomotor.	Adquirido	En proceso	Iniciado
---	-----------	------------	----------

Concentración Manual y Mental: La perinola

Objetivos: Desarrollar cálculos mentales y desarrollo de la psicomotricidad.

Tiempo: de 10 a 20 minutos.

Recursos: Cartón, goma, molde de la perinola, espacio libre.

Aplicación:

1. Se elabora la perinola y el docente explica su utilidad, haciendo demostraciones.
2. Se les pedirá a los niños que se ubiquen en círculo.
3. Por turnos deberán girar la perinola y esperar el número que marcara.
4. Se le pedirá al alumno que mencione la cantidad o la respuesta de la operación que caiga.
5. Tendrá que responderla en un minuto.
6. El niño que más respuestas obtenga tendrá puntos extras.
7. La actividad puede variar, incluyendo diferentes operaciones de acuerdo a la edad del niño.

Evaluación:

Evidencia atención, agilidad mental, concentración y desarrollo de psicomotor.	Adquirido	En proceso	Iniciado
---	-----------	------------	----------

Concentración Mental: Viajando por la Tabla.

Objetivo: desarrollar el pensamiento lógico matemático y destrezas motrices.

Tiempo: de 20 a 30 minutos

Recursos: Cartulinas para hacer las casillas y dos dados

Aplicación:

1. Esta actividad se realiza mediante un tablero gigante y unos dados para enseñar a multiplicar a los niños y niñas.
2. Los estudiantes se agrupan en 4 equipos (esto depende de la cantidad de estudiantes), se selecciona un capitán y una ficha de cada equipo.
3. El capitán es el que selecciona a su compañero del grupo que tira el dado y responde la pregunta (incluyéndolo a él y a la ficha).
4. La ficha es el estudiante que camina en el tablero.
5. Meta: Ser el primer equipo llegar en la meta gana.
6. Para Iniciar: Cada jugador- ficha se coloca en Inicio y lanzan el dado para determinar qué equipo sale primero. Reglas Cuando al jugador le corresponda su turno procederá a lanzar los dados.
7. Si por ejemplo le sale: Esto indica que se moveremos 6 espacios a la casilla que le corresponda. Por ejemplo, si sale de inicio y caerá en la casilla Entonces combinamos la combinación de la operación que nos indica la casilla con la cantidad que nos indican los dados. $6 + 10 = ?$.
8. La operación y respuesta se dirán en voz alta.
9. Si la respuesta es correcta ha ganado la casilla sino la respuesta es incorrecta debe volver al inicio o a la casilla de donde vino.
10. Si cae en una casilla Está seguro es un comodín, no tiene que responder y ha ganado la casilla.
11. Si cae en una casilla de penalidad debe seguir las instrucciones que ella indica, así como si cae en una casilla de privilegios.

BLOQUE N° 3**JUEGO DE ATENCION Y CONCENTRACIÓN**

Desarrollar la capacidad de centrar toda tu atención en un objeto o acción concreta de manera voluntaria, evitando cualquier distracción, hechos u objetos que puedan interferir en tu proceso de concentración. Manteniendo la atención focalizada y centrada sobre un punto de interés, durante un largo período de tiempo, el que sea necesario.

- Juegos motores

- Juegos sensitivos

- Juegos Intelectuales

- Juegos afectivos

- Juegos de resolución de problemas

Juegos intelectuales: Encontrando parejas

Objetivo: Lograr la asociación de palabras que tengan concordancia o relación.

Tiempo: De 20 a 30 minutos

Materiales Imágenes, fotos, objetos o palabras (en el caso que los niños sepan leer ya).

Aplicación:

La idea es mezclar diferentes objetos o imágenes que sean parejas (por ejemplo, un árbol y un bosque; una vaca y un frasco de leche; una pala y una huerta, etc) para que los niños encuentren cada una de las parejas. Al encontrarlas, será necesario (especialmente con niños pequeños) que el adulto indique la asociación con palabras. Por ejemplo, supongamos que el niño ha encontrado las imágenes de la vaca y del frasco de leche. Entonces es el adulto quien debe decir “Es la vaca quien nos da la leche fresca”.

Evaluación

Coordina las palabras con secuencias con lógica y sentido necesario	Adquirido	En proceso	Iniciado
--	-----------	------------	----------

Juego Motor con Destreza Motriz: Las cuatro esquinas

Objetivo: Desarrollar psicomotricidad y la atención y contracción y el lenguaje

Tiempo: 4 a 20 minutos

Material: Aros, Tiza.

Proceso:

1. Se dibuja un cuadrado en el suelo y en cada esquina se coloca un niño.
2. En el centro hay un niño que intentará atrapar a alguno de ellos cuando cambien de lugar.
3. Los niños que estén en las esquinas, mediante gestos y señales, buscarán el momento en que el que ocupa el centro esté distraído para moverse.
4. El niño que sea atrapado la ligará y se situará en el centro.

Evaluación

Ejecuta movimientos para realizar las diferentes movimientos corporales en desarrollo de la actividad	Adquirido	En proceso	Iniciado
--	-----------	------------	----------

Juego Motor Sensitivo: Banda de ladrones

Objetivo: El desarrollo de la comunicación, ejecutar correctamente carreras de velocidad, para desarrollar la motricidad y el desarrollo sensomotor.

Tiempo: 20 a 30 minutos

Material: Un banderín, Cono por equipo.

Proceso

- 1.- El docente da las indicaciones a los niños
- 2.- Formar equipos de acuerdo al número de niños
- 3.- Los equipos se disponen en línea mirando hacia un punto central y colocan el banderín delante del primero.
- 4.-A la señal, empieza una carrera de relevos, sale el primero niño, que pasa entre todos los equipos y sus respectivos conos y da una vuelta completa.
- 5.- Al llegar a su equipo pasará el relevo al segundo, y así hasta que todos corran.
- 6.- Gana el equipo que termine primero.

Evaluación

Realiza carreras de relevos en el Juego Motriz Sensitivo Banda de Ladrones desarrollando la velocidad , los sentidos y su motricidad gruesa	Adquirido	En proceso	Iniciado
--	-----------	------------	----------

Juego de Coordinación: Construir frases con palabras

Objetivo: Lograr la asociación de palabras que tengan concordancia o relación.

Tiempo: De 20 a 30 minutos

Materiales Imágenes, fotos, objetos o palabras, (en el caso que los niños sepan leer ya).

Aplicación:

Este juego consiste en escoger una palabra al azar y, a partir de allí, realizar una cadena de asociaciones. Por ejemplo: la palabra puede ser “cabello”. Entonces el niño debe construir algo relacionado con el cabello. Una oración con relación podría ser: mañana iré al peluquero a cortarme el cabello. Es importante que la frase tenga coherencia.

Evaluación

Escoge las palabras al azar y logra asociar las palabras correctamente con oraciones, frases.	Adquirido	En proceso	Iniciado
--	-----------	------------	----------

Juego de Destreza Motriz y Afectivo: Carrera Loca

Objetivo: Realizar movimientos corporales de velocidad a través de la carrera de relevos en cuatro esquinas en el juego la carrera loca para el desarrollo de la motricidad gruesa.

Tiempo: 20 a 30 minutos

Material: Un banderín, Cono por equipo.

Procesos

- 1.-Formar grupos de niños, el docente dará las indicaciones correspondientes
- 2.- Se reparten los niños en cuatro equipos de igual número cada uno.
- 3.- Con los banderines, conos o el material que se vaya a utilizar se delimitan cuatro esquinas.
- 4.- Cuando se dé la salida un miembro de cada equipo debe salir y dar una vuelta completa cuando esto lo haga da el relevo al siguiente hasta que corran todos los miembros de su equipo.
- 5.-Cada vez que pasa por una esquina tiene que pasar por donde están los otros equipos, no vale atajar por dentro del banderín.

Evaluación

Coordina los movimientos de velocidad a través de carrara de relevos en cuatro esquinas para el desarrollo de su motricidad gruesa con el juego la carrera loca	Adquirido	En proceso	Iniciado
--	-----------	------------	----------

Juego Sensitivo y Afectivo: ¡Qué bien hueles!

Objetivo: Desarrolla la percepción, discriminación y memoria olfativa

Tiempo: 10 a 20 minutos

Material: Pañuelo

Proceso

- 1.- El docente da indicaciones a los estudiantes
- 2.- Se hacen grupos de 4 o 6 niños.
- 3.- Uno de ellos se venda los ojos.
- 4.- Se coloca en círculos los niños, menos el alumno que se situara dentro de el.
- 5.- El niño deberá oler a sus compañeros y tratar de memoriza su olor.
Corporales.
6. Los del círculo deberá cambiar posiciones.
7. El niño con los ojos tapados tendrá un minuto para averiguar quién es quién, si lo identifica cambiarán los roles.

Evaluación

Despliega movimientos intuitivos en el juego, para desarrollar la memoria, concentración y sensación sensitiva.	Adquirido	En proceso	Iniciado
--	-----------	------------	----------

Juego Sensitivo y Destreza Motriz: coleccionista de palabras

Objetivo: Crear las palabras con la letra indicada, para mejorar la agilidad mental y la destreza motriz.

Tiempo: 20 a 30 minutos

Material: Papel, cronometro, lapiceros,

Proceso

En este juego pueden participar varios niños a la vez. necesitan una hoja de papel, un lapicero y un cronómetro. Tú dirás una letra. Cuando digas 'tiempo', el cronómetro comienza a funcionar. Los niños deberán escribir todas las palabras que recuerden que empiecen con la letra que dijiste. Gana el niño que más letras apuntó en un minuto.

Evaluación

Construye palabras correctamente en un tiempo determinado	Adquirido	En proceso	Iniciado
--	-----------	------------	----------

Juego Afectivo y Resolución de Problemas: Fútbolín Ciego

Objetivos: desarrollo de la coordinación, juego en equipo, competitividad, escuchar a los compañeros.

Duración: 10 minutos. Espacio: interior, delimitado.

Material: un balón y algo que haga las veces de portería.

Desarrollo:

1. Se hacen varios equipos con sus respectivas hinchadas.
2. Se hacen dos porterías y se colocan como quieran los jugadores por el campo, siempre en grupos de 2 o 3.
3. Jugarán con los ojos cerrados. Serán las hinchadas las que digan hacia donde hay que moverse. Ganará el equipo que consiga marcar más.

Evaluación

Realiza movimientos fomentando el afecto, la relajación muscular y se relaciona con sus compañeros con maneras positivas de cariño mediante el juego.	Adquirido	En proceso	Iniciado
--	-----------	------------	----------

Juego Motor y Sensitivo: sopa de letras

Objetivo: Crear las palabras con las letras del abecedario, para mejorar la agilidad mental y la fluidez del vocabulario.

Tiempo: 20 a 30 minutos

Material: Papel, cartones, lapiceros, sopa de letras.

Proceso

En este juego pueden participar varios niños a la vez, el docente pide a los niños formarse por grupos, a cada grupo de les da varias letras del abecedario, en la cual deberán formar palabras que el docente vaya mencionado, por ejemplo: sol, luna, etc, el grupo que logre formar la palabra en lo antes será el ganador, gana el grupo que logre formar más palabras.

Evaluación

Construye las palabras correctamente y pone en evidencia el trabajo en equipo.	Adquirido	En proceso	Iniciado
---	-----------	------------	----------

CONCLUSIONES

- El documento elaborado, busca el desarrollo educativo a través de estrategias y metodologías que el docente utiliza en la escuela, y un cambio de actitud docente que sean llenas de satisfacción en cuanto a diseñar actividades que fortalecen aprendizaje significativo, las mismas pueden determinar si las competencias u objetivos han sido logrados.
- Se pretende dar a conocer cada documento y herramienta utilizados para el desarrollar estrategias lúdicas, a través de una metodología constructivista, enfocado al desarrollo integral del aprendizaje del alumno, evaluado según la herramienta que se adapte de mejor manera a la estrategia utilizada en el mismo, de manera didáctica y pedagógica para el desarrollo educativo.

BIBLIOGRAFÍA

- Aucouturier, L. Y. (2003). La Educacion Psicomotora.
- Decroy, O. M. (2006). El Juego Educativo. Mexico: Editorial Alfaomega Tomo1.
- Garcia, M. (2007). El Juego Didácticoactividades Lúdicas en La Enseñanza.
- González, C. &. (1993). La Lectura. en Factores y Actividades que Enriquecen el Proceso Educativo (Pág. 234). Barcelona.
- Head, H. (1985). La Conciencia Corporal "El Modelo Postural". En una Visión al Fenómeno Corporal (Págs. 289-308). Colombia.
- Le Boulch, J. (1983). Desarrollo Psicomotor. En Desarrollo a los 6 Años (Págs. 76-82). Madrid.
- Moyles, J.R. (1990). Ministerio de Educación y Cultura. El juego en la Educación Infantil y Primaria. Madrid: Ediciones Morata S.L.

INFOGRAFÍA

- Piaget, J. (2010). Clasificación de Los Juegos. Innov@. Practical applications (2nd ed.). Philadelphia: Lippincott Williams & Wilkins: recuperado en <https://g-se.com/propiocepcion-equilibrio-estabilidad-estabilidad-estatica-y-dinamica-todo-es-lo-mismo-bp-N57cfb26d41282>
- Shumway-Cook, A., & Woollacott, M. H. (2001a). Motor control: Theory and Zapata, O. El Aprendizaje por el Juego en la Etapa Maternal y Pre-Escolar. México: Editorial Pax. 1990. Recuperado en: <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>