



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

**Implementar juegos y espacios de interacción para despliegue de
capacidades**

Dílian Judith Barrientos Delgado

ASESOR:
Lic. René Xuc Pachám

Guatemala, noviembre de 2020



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

**Implementar juegos y espacios de interacción para despliegue de
capacidades**

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

Dílian Judith Barrientos Delgado

Previo a conferírsele el grado académico de:

**Licenciada en Educación Preprimaria Intercultural con Énfasis en
Educación Bilingüe**

Guatemala, noviembre de 2020

AUTORIDADES GENERALES

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

CONSEJO DIRECTIVO

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

TRIBUNAL EXAMINADOR

Licda. Luz Elena Mirelle Anleu Benavente	Presidente
Licda. Katelin Julissa Najarro Gudiel	Secretario
Lic. Pedro Alfonso Martín Car	Vocal



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



APROBACIÓN DEL INFORME FINAL


Guatemala, 31 de octubre 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: **Implementar juegos y espacios de interacción para despliegue de capacidades**, correspondiente a la estudiante: **Dilian Judith Barrientos Delgado**, carné: 200740882 y CUI: 1955-18381-1709 de la carrera: Licenciatura en Educación Preprimaria 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. René Xuc Pacham
Colegiado Activo No. 20,500
Asesor nombrado



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

C.c. Archivo



Dictamen de aprobación de Ejecución SA-2020 No. 01_2788

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: *Implementar Juegos Y Espacios De Interacción Para Despliegue De Capacidades* Realizado por el (la) estudiante: *Barrientos Delgado Dilian Judith* Con Registro académico No. *200740882* Con CUI: *1955183811709* De la Licenciatura de *Licenciatura en Educación Preprimaria Intercultural con Énfasis en Educación Bilingüe*

CONSIDERANDO

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

AUTORIZA

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

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

¡DID Y ENSEÑAD A TODOS!

Lic. Alvaro Marcelo Lara Miranda
Secretario Académico
EFPEM-USAC

74_80_200740882_01_2788



Dictamen de aprobación de Impresión SA-2020 No. 01_2788

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: *Implementar Juegos Y Espacios De Interacción Para Despliegue De Capacidades* Realizado por el (la) estudiante: *Barrientos Delgado Dilian Judith* Con Registro académico No. 200740882 Con CUI: 1955183811709 De la Licenciatura de *Licenciatura en Educación Preprimaria Intercultural con Énfasis en Educación Bilingüe*

CONSIDERANDO

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

AUTORIZA

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

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

¡ID Y ENSEÑAD A TODOS!

Lic. Alvaro Marcelo Lara Miranda
Secretario Académico
EFPEM-USAC

74_80_200740882_01_2788

DEDICATORIA

A:

DIOS: Por su gran amor y gracia inexplicable, que es derramada sobre mi vida, aunque sin merecer, me ha permitido contemplar los maravillosos propósitos que desde el vientre de mi madre, ya tenía planeados para mí.

MIS PADRES: Abelino Barrientos Ixím, que en paz descanse y quién en vida me enseñó a creer que todo es posible con Dios. A mi madre Amelia Susana Delgado, que siempre confió en mi capacidad, para lograr una carrera profesional universitaria.

MI ESPOSO: Gersson González Martínez, que ha estado conmigo en todo este proceso de estudio, mis logros también son tus logros. Te amo

MIS HIJOS: Gerson Estuardo y Dylan Abelino, que puedan seguir mi ejemplo, y comprendan que cada logro en la vida requiere de esfuerzo y sacrificio.

MIS HERMANAS: Como muestra que todo es posible, si hay dedicación, convicción y esfuerzo.

MIS ALUMNOS Y ALUMNAS: Me han inspirado a seguir aprendiendo nuevas metodologías de enseñanza para lograr alcanzar una mejor calidad educativa.

DOCENTES DEL NIVEL PREPRIMARIO: Que nuestra profesionalización sea ejemplo para demás docentes que quieran innovar, en su práctica educativa.

AGRADECIMIENTOS

A:

DIOS: Por la vida, la inteligencia, la gracia y la sabiduría que me ha dado, sin la cual, no podría haber logrado este grado académico.

MI ESPOSO: Profundamente le agradezco por el extenso apoyo en las diferentes situaciones; como en lo sentimental, económico, atención a nuestros hijos y acompañamiento en todo el proceso de mis estudios (incluso desvelos). Por su sentido crítico en todo lo que realizaba, eso fue de gran ayuda para concretar mis ideas y dejarlas plasmadas en el documento.

MIS HIJOS: Por la paciencia y comprensión, especialmente a mi hijo mayor Gerson Estuardo González, quién por momentos cuidaba a su hermano menor, mientras me concentraba en la realización de tareas.

MIS AMIGAS: Mirna Elizabeth Caál y Rosalía Marilí Caal Ical, de quienes siempre recibí palabras de ánimo y aliento, me hacían reflexionar sobre las capacidades que he adquirido en todo este proceso y de no abandonar lo iniciado.

CATEDRÁTICOS UNIVERSITARIOS: Por compartir sus experiencias y conocimientos que me han fortalecido profesionalmente. Muy especialmente al licenciado René Xuc Pachám, por su asesoramiento dignamente realizado.

AL MINEDUC: Gracias al programa creado de profesionalización docente, se obtuvo la beca de estudios.

A LA UNIVERSIDAD: Que genera profesionales que impactan y transforman a la sociedad, propiciando así una mejor calidad de vida.

A LA STEG: Por siempre luchar por la dignidad, superación profesional y bienestar de todo el gremio magisterial.

RESUMEN

El proyecto de Mejoramiento Educativo se ejecutó en la Escuela Oficial de Párvulos, Barrio el Paraíso, del municipio de San Luis, Departamento de Petén, la cual, tiene una organización de padres de familia, la orientación del asesor pedagógico, y el apoyo de los miembros del COCODE, quienes realizan gestiones en beneficio de la educación.

Hay un alto porcentaje de ausentismo escolar, especialmente en etapa cuatro; como resultado muestran desequilibrio en el desarrollo físico, social e intelectual en los niños y niñas; que afecta el perfil de egreso del nivel preprimario.

Como entorno educativo se seleccionaron las diferentes áreas de aprendizaje que se llevan en el nivel.

La población se caracteriza por la falta de interés en el nivel preprimario, pero están dispuestos a mejorar la asistencia de sus hijos e hijas a clases para el logro de capacidades.

Se seleccionó como proyecto “Concientización a la comunidad educativa sobre la implementación de recursos de juego y espacios de interacción en la escuela, para proporcionar un entorno que facilite el despliegue de capacidades en los niños y las niñas”.

Las actividades ejecutadas permitieron que los estudiantes se motivaran y asistieran a clases. Al final del bimestre aumentó en un 60% los resultados esperados en cada una de las áreas de aprendizaje. Se evidencia que la aplicación de estrategias para adquirir alianzas y responsabilidades, con los diferentes actores, directos, indirectos y potenciales, pueden impactar en el proyecto.

ABSTRACT

The Educational Improvement project was implemented at the Official School of Párvulos, Barrio el Paraíso, municipality of San Luis, Department of Petén, which has an organization of parents, the orientation of the pedagogical advisor, and the support of the members of COCODE, who make arrangements for the benefit of education.

There is a high percentage of truancy, especially in stage four; as a result, they show an imbalance in physical, social and intellectual development in children; affecting the egress profile of the pre-primary level. As an educational environment the different learning area are selected at the level.

The population is characterized by a lack of interest at the pre-primary level, but they are willing to improve the attendance of their sons and daughters to classes for the achievement of capacities.

The following was selected as a project: "Awareness in the educational community about of implementing play resources and interaction spaces in the school, to provide an environment that facilitates the deployment of capacities in boys and girls."

The activities performed allowed students to motivate themselves and attend classes. At the end of the bimonthly, the expected results in each of the learning areas increased by 60%. It is evident that the application of strategies to acquire alliances and responsibilities, with the different actors, direct, indirect and potential, can impact the project.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I.....	3
PLAN DEL PROYECTO DE MEJORAMIENTO EDUCATIVO.....	3
1.1 MARCO ORGANIZACIONAL.....	3
1.2 ANÁLISIS SITUACIONAL.....	20
1.3 ANÁLISIS ESTRATÉGICO	27
1.4 DISEÑO DEL PROYECTO	43
CAPITULO II.....	65
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	65
2.1 MARCO ORGANIZACIONAL.....	65
2.2 ANÁLISIS SITUACIONAL	80
2.3 ANÁLISIS ESTRATÉGICO	93
2.4 DISEÑO DE PROYECTO DE MEJORAMIENTO EDUCATIVO.....	108
CAPITULO III.....	114
PRESENTACIÓN DE RESULTADOS	114
3.1 TÍTULO DEL PROYECTO	114
3.2 DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO	114
3.3 CONCEPTO.....	116
3.4 OBJETIVOS DEL PROYECTO	116
3.5 JUSTIFICACIÓN	116
3.6 DISTANCIA ENTRE EL DISEÑO PROYECTADO Y EL EMERGENTE	118
3.7 PLAN DE ACTIVIDADES.....	120
CAPITULO IV	144
ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS	144
CONCLUSIONES	148
PLAN DE SOSTENIBILIDAD	149
REFERENCIAS	155
ANEXOS.....	166

ÍNDICE DE TABLAS

TABLA No. 1 Priorización de problemas.....	21
TABLA No. 2 Árbol de problemas	23
TABLA No. 3 Cuadro de análisis DAFO.....	28
TABLA No. 4 Técnica MINIMAX	30
TABLA No. 5 Mapa de soluciones	42
TABLA No. 6 Plan de actividades	47
TABLA No. 7 Cronograma	51
TABLA No. 8 Cuadro de indicadores del monitoreo	55
TABLA No. 9 Plan de evaluación.....	61
TABLA No. 10 Presupuesto	62
TABLA No. 11 Distancia entre el proyecto diseñado y el emergente.....	119
TABLA No. 12 Plan de sostenibilidad	151

ÍNDICE DE FOTOGRAFÍAS

Fotografía No. 1 Solicitud a la directora	120
Fotografía No. 2 Solicitud al asesor.....	121
Fotografía No. 3 Socialización del proyecto	122
Fotografía No. 4 Acta del proyecto	122
Fotografía No. 5 Taller importancia de los recursos de juego	124
Fotografía No. 6 Cuestionario realizado en taller	124
Fotografía No. 7 Asesor confirmando su participación	125
Fotografía No. 8 Capacitación a docentes	126
Fotografía No. 9 Lista de cotejo, capacitación.....	126
Fotografía No. 10 Segundo día de capacitación.....	127
Fotografía No. 11 Reunión con docentes	127
Fotografía No. 12 Solicitud a Ferretería Phily.....	128
Fotografía No. 13 Solicitud a Miscelánea Ramos	129
Fotografía No. 14 Solicitud a Texaco	129
Fotografía No. 15 Recolección de materiales.....	130
Fotografía No. 16 Propietaria de Ferretería Phily	130
Fotografía No. 17 Grupo de recolección de materiales	131
Fotografía No. 18 Material donado	131
Fotografía No. 19 Madres elaborando material	132
Fotografía No. 20 Padre de familia elaborando tragabolas	132
Fotografía No. 21 Tableros educativos.....	133
Fotografía No. 22 Teatrino y titeres	133
Fotografía No. 23 Manual.....	134
Fotografía No. 24 Docente ubicando juegos	134
Fotografía No. 25 Padres instalando juegos.....	135
Fotografía No. 26 Docente implementando recursos de juego de secuencias.....	135
Fotografía No. 27 Clase de Física, utilizando hulas donadas.....	136
Fotografía No. 28 Videos enviados a los estudiantes, lectura de cuentos	136

Fotografía No. 29 Recursos de Juego	137
Fotografía No. 30 Video conferencia con el asesor	138
Fotografía No. 31 Solicitud enviada a Cable PORTI	140
Fotografía No. 32 Transmisión divulgación del proyecto	141
Fotografía No. 33 Madre observando la divulgación y cierre del proyecto	142

INTRODUCCIÓN

La carrera de Licenciatura en Educación Preprimaria Intercultural con Énfasis en Educación Bilingüe, planteó como requisito de graduación, el desarrollo de una investigación como trabajo de graduación nombrado, Proyecto de Mejoramiento Educativo.

El planteamiento de trabajo de graduación tiene congruencia, pues brinda al estudiante la oportunidad de poder contribuir con el entorno educativo, que le apoyó para graduarse. Un paso significativo para mejorar la educación en el país.

Para desarrollar el presente Proyecto de Mejoramiento Educativo, se decidió ejecutarlo en la Escuela Oficial de Párvulos, Jornada Matutina, ubicada en la cabecera municipal específicamente en el Barrio el Paraíso del municipio de San Luis, del Departamento de Petén.

La escuela atiende únicamente al nivel preprimario, distribuidos en diferentes etapas cuatro, cinco, y seis años, de la cual, la etapa cinco tiene dos secciones.

Cuenta con una organización de padres de familia, la orientación del asesor pedagógico, y el apoyo de los miembros del COCODE, quienes realizan gestiones en beneficio de la educación.

De acuerdo al análisis de los indicadores educativos, presentó un alto porcentaje de ausentismo escolar, en las diferentes etapas, pero especialmente en la etapa cuatro. Esto da como resultado, un desequilibrio en el desarrollo físico, social e intelectual en los niños y las niñas; que afecta el perfil de egreso que deben poseer los estudiantes, en lo referente a las capacidades cognoscitivas, procedimentales y actitudinales, como lo establece el MINEDUC.

Dentro de las circunstancias del contexto, se encuentra que hay muchos niños y niñas que están inscritos en el establecimiento de acuerdo con su edad cronológica pero no asisten a clases, esta circunstancia, radica en que muchos

padres de familia, no se interesan por el nivel preprimario, porque no hay una ponderación como en el caso del nivel primario, en donde sus calificaciones les permiten avanzar a los grados siguientes.

Los padres de familia están dispuestos a mejorar la asistencia escolar de sus hijos e hijas a clases, para el logro de capacidades, pues ahora reconocen que es necesario, para el desarrollo integral de los estudiantes.

Considerando todo lo anterior, se procedió a seleccionar como entorno educativo las diferentes áreas de aprendizaje como: Destrezas de Aprendizaje, Comunicación y Lenguaje, Medio Social y Natural, expresión artística y educación física, en las tres etapas del nivel.

Con la aplicación de técnicas de administración educativa, se verifica que se pueden aprovechar las fortalezas del establecimiento como la organización de padres de familia, la orientación del asesor, y el apoyo del COCODE, quienes se interesan por el mejoramiento educativo, para disminuir la debilidad del ausentismo escolar y disminuir la amenaza de la Deserción escolar.

Al realizar el DAFO, se obtiene como Línea de Acción Estratégica, -LAE-, la Concientización a la comunidad educativa, sobre la implementación de proyectos en el establecimiento, para lograr avances en el desarrollo de capacidades de los niños.

Dentro de la LAE se seleccionó como proyecto: "Concientización a la comunidad educativa sobre la implementación de recursos de juego y espacios de interacción en la escuela, para proporcionar un entorno que facilite el despliegue de capacidades en los niños y las niñas".

Las actividades ejecutadas como taller de concientización, capacitaciones, gestión de recursos de juego, fabricación de recursos de juegos, implementación de los recursos de juego en contenidos del CNB logran un 60% en la asistencia de los niños y las niñas a clase.

CAPÍTULO I

PLAN DEL PROYECTO DE MEJORAMIENTO EDUCATIVO

1.1 MARCO ORGANIZACIONAL

1.1.1 Diagnóstico de la institución

El nombre del establecimiento, en donde se realiza el proceso de investigación es: Escuela Oficial de Párvulos, Jornada Matutina, ubicada en Barrio el Paraíso, municipio de San Luis, departamento de Petén.

Es una escuela que pertenece al sector oficial del área rural; presta sus servicios en plan diario (regular) en jornada matutina, con una modalidad monolingüe, por su naturaleza es mixto, lo que significa que pueden ingresar hombres y mujeres; con categoría pura y un ciclo escolar anual.

Cuenta con organización de junta escolar, que resulta beneficioso para los niños y niñas, porque gozan de los programas de apoyo que ha dicha organización se le asignan para ser administrados de la mejor manera, entre ellos se encuentran: Útiles Escolares, Valija Didáctica, Gratuidad y Alimentación Escolar.

Las estrategias para la mediación pedagógica, son conocidas como las acciones que ayudan a superar dificultades y así obtener el desarrollo de competencias deseadas en los niños y las niñas. Entre las estrategias que las docentes abordan en el establecimiento se encuentran: Juegos tradicionales, rondas, cantos, expresión artística, trabajo cooperativo y metodología del aprendizaje significativo.

En la actualidad, han surgido nuevos modelos educativos que permiten que los estudiantes puedan construir sus propios conocimientos, partiendo de los conocimientos previos en combinación con los nuevos conocimientos; entonces, se puede decir, que las docentes en el establecimiento aplican el modelo educativo constructivista, aunque no es aplicado totalmente, porque también

aplican el modelo educativo conductual en muchas de las actividades que realizan en el aula.

La escuela también implementa programas educativos, propuestos por el MINEDUC: Programa Nacional de Leamos Juntos y Contemos Juntos, esto para estimular a la iniciación a la lectura y la comprensión lógica.

Los proyectos que se han desarrollado en el establecimiento, como remozamiento, circulación al predio escolar y portón, se han ejecutado con la colaboración de docentes, padres y madres de familia, maestras practicantes y miembros del COCODE. Entre los proyectos en desarrollo esta legalizar el terreno del establecimiento a nombre del MINEDUC, además se visualiza realizar gestiones ante el MINEDUC para construcción de aulas y área recreativa.

A. Indicadores educativos

Para esta investigación, es necesario analizar los indicadores educativos, que son vistos como variables que aportan información importante, sobre los indicadores favorables y desfavorables de la Escuela Oficial de Párvulos, barrio el Paraíso; esto con el fin de incidir en el proceso educativo, de tal forma que se mejore la educación que se les brinda a los niños y las niñas.

a. Indicadores del contexto

Este indicador muestra información del contexto en donde se encuentran los estudiantes.

El nivel preprimario a nivel Nacional establece que el rango de edades para el ingreso al nivel es; tres años con nueve meses a cuatro años de edad, etapa cuatro; de cuatro años con nueve meses a cinco años de edad, etapa cinco; y de cinco años con nueve meses a seis años de edad, para ingresar a la etapa seis.

El Índice de Desarrollo Humano del municipio, según Cifras para el desarrollo humano PETEN (2011), los indicadores en el ámbito de salud, refleja una

sociedad con mortalidad infantil y desnutrición en la niñez. Por lo cual, es importante la cobertura de vacunación en niños para la prevención de la mortalidad y morbilidad, pues los riesgos de salud comienzan desde el embarazo.

La cobertura educativa tiene la capacidad de retención y la aprobación de los alumnos inscritos, que permite una aproximación a la eficiencia, pero cabe mencionar que esta condición necesita ser mejorada.

En cuanto a los ingresos de los padres de familia, la condición económica es baja, los hogares no cubren el costo de la canasta básica de alimentos, esto por falta de empleo o bajos salarios.

b. Indicadores de recursos

Tiene relación con el recurso humano, que forma parte del establecimiento. Se muestra la cantidad de población estudiantil y de docentes que prestan sus servicios.

De acuerdo al Sistema de Registros Educativos (SIRE 2019), el establecimiento para el presente ciclo escolar cuenta con sesenta y cinco niños y niñas matriculados, producto del aumento de la población estudiantil, que en comparación con años anteriores se mantenía, en un promedio de 37 a 45 estudiantes.

La distribución de los estudiantes inscritos en las diferentes etapas del nivel preprimario, se encuentran de la siguiente manera: En la etapa cuatro (1), 17 estudiantes; etapa cinco (2), sección A, 17 estudiantes; sección B, 11 estudiantes y en la etapa seis (3), 20 estudiantes.

El establecimiento cuenta con dos docentes presupuestadas en el renglón 011, del MINEDUC, y dos docentes con contratos municipales, el total de maestras que atiende al nivel es cuatro. Las docentes están distribuidas así:

Etapas 1, Eugenia Judith Figueroa, Docente

Etapa 2, sección A, Gely Dinora Ramos Herrera, Docente

Etapa 2, sección B, Dílian Judith Barrientos Delgado, Docente y directora

Etapa 3, Emily Jazmín Aguilar delgado, Docente

Según el indicador, establece que la población estudiantil está por encima de los estándares del MINEDUC, porque se requiere que los docentes atiendan a 25 niños y niñas y el establecimiento cuenta con 4 docentes y 65 alumnos y alumnas. Pero a pesar de los datos obtenidos, se observa la satisfacción de los padres y madres de familia, pues aducen que los estudiantes están en edad temprana y necesitan estar bien atendidos por las docentes. Además, dos docentes solo son contratos municipales, lo que significa que el alcalde puede desistir en cualquier momento de sus servicios en el establecimiento.

c. Indicadores de procesos

Estos indicadores agregan un valor, en cuanto a la eficiencia o ineficiencia de las acciones ejecutadas, propuestas por el sistema educativo nacional, para alcanzar calidad en el proceso educativo.

La asistencia de los alumnos y alumnas a la escuela, es muy importante para mejorar la calidad educativa. En el establecimiento los estudiantes se ausentan por diferentes razones; enfermedades, viajes, falta de interés de los padres en enviar a sus hijos y por actividades familiares.

Según calendario escolar se desarrollan 180 días de clases, de los cuales, se debe tomar en cuenta reuniones educativas distritales y reuniones con padres de familia. Ante lo establecido por la ley, las docentes cumplen satisfactoriamente en un 100% de días efectivos de clases.

El idioma que se utiliza en el establecimiento para enseñar a los niños y las niñas es el castellano, puesto que es el idioma predominante en la comunidad.

Los textos y materiales educativos han contribuido a la enseñanza aprendizaje, aunque no cubre al cien por ciento por el aumento estudiantil, se espera que a

través del sistema de registros educativos, el MINEDUC, cubra la necesidad existente.

d. Indicadores de resultados de escolarización, eficiencia interna de proceso de los últimos 5 años.

Durante el proceso de los últimos cinco años las edades de los niños y las niñas en las etapas de cuatro, cinco y seis, se han mantenido según lo establecido por el MINEDUC. La incorporación al nivel preprimaria se mantiene entre la población total de cuatro, cinco y seis años, 65 alumnos y alumnas con la edad acorde al nivel.

Los alumnos y alumnas que finalizan el ciclo escolar, corresponden al total de inscritos al inicio del ciclo escolar, pero según el Sistema de Registros Educativos, el indicador de deserción mostró un porcentaje de 4% de deserción escolar en el año 2016. En los siguientes años el indicador ha estado sin reporte de deserción, lo que se significa que los estudiantes han completado el ciclo escolar, en el tiempo estipulado, elevándolo a un porcentaje de 100% en la matrícula.

1.1.2 Antecedente institucional

Según líderes comunitarios, la fundación de la Escuela en el barrio el Paraíso, inicio en el año 1,997, misma que fue gestionada a través de la intervención de cuatro padres de familia, siendo ellos: Abelino Barrientos Ixím, Manuel de Jesús Díaz, Celestino Barrientos y Eduardo Antonio Batres; ellos en común acuerdo, solicitaron ayuda a los demás padres de familia del barrio para la apertura del nuevo establecimiento.

A partir de esta iniciativa, se gestiona ante diferentes instituciones, como resultado de gestión, un terreno donado por el Señor Hugo Espina, quien fungía como alcalde municipal de esta localidad.

Seguidamente se decidió construir una pequeña escuela, con material de madera y techo de hojas de manaca. Esta construcción se realizó el 27 de noviembre de 1,997, según acta 01-97 del libro de la escuela, en el que se hace constar que existió la necesidad de crear un centro educativo para el beneficio del barrio. Al estar construida, las autoridades del barrio respaldados por PRONADE, contrataron a docentes para atender el nivel primario

Al pasar años, se logra el proyecto de construcción de la escuela con mejores materiales de construcción y servicios sanitarios lavables, luz y agua potable.

A partir de la necesidad estudiantil, se contrató a nuevos docentes para atender los diferentes grados de primaria y se apertura el nivel preprimario, con la contratación de una maestra para atender dicho nivel, mismo que se desarrolló por varios años dentro de las instalaciones de la Escuela Barrio el Paraíso Jornada Matutina.

Justamente en el año 2009, el MINEDUC, aprobó trasladar a los maestros de PRONADE al renglón 011, el cual benefició específicamente a los docentes que ejercían su labor educativa en dicho establecimiento. Por su parte, el MINEDUC, envía un nombramiento que fue recibido por una maestra para laborar en el nivel preprimario.

De esta forma, se conformó el personal para la atención del nivel, con dos docentes, aunque no con las condiciones necesarias para atender a los niños y las niñas, pues carecían de aulas propias. El director del nivel primario prestó un aula, que durante muchos años albergó al nivel preprimario.

A inicios del año 2019, la Escuela Oficial de Párvulos, Jornada Matutina se independiza de las instalaciones del nivel primario, actualmente posee su propia instalación (casa), la cual fue remozada, con apoyo económico y mano de obra, de padres de familia, docentes y vecinos del pueblo.

El proyecto realizado, sobre la adquisición del terreno propio para el nivel preprimario, dio como resultado, el aumento de la población estudiantil. La

profesora Gely Dinora Ramos Herrera, quien ha estado desde los inicios de la fundación de la escuela, manifiesta que desde años anteriores se ha tratado de atender adecuadamente a los estudiantes, pero por falta de infraestructura y actualización docente, no han podido innovar nuevas estrategias que garanticen la permanencia de los niños y las niñas en el establecimiento, para lograr el pleno desarrollo integral de los mismos y de las mismas.

La escuela debe estar en constante desarrollo, porque a medida que pasa el tiempo se hace necesario brindar una educación de calidad para dejar un legado a las futuras generaciones con valores y competencias para la vida.

1.1.3 Marco epistemológico

La epistemología tiene como función, examinar los criterios que se utilizan para justificar los datos científicos, reflexionando sobre los factores históricos, sociales, psicológicos y culturales que entran en conjunto.

En este aspecto, se puede establecer, que la epistemología posee un carácter normativo y filosófico de sus relaciones lógicas que dan respuesta a diversas preguntas de vital importancia.

En consecuencia, a lo antes descrito, es necesario explicar con conocimientos científicos los indicadores educativos, de la Escuela Oficial de Párvulos, JM Barrio el Paraíso, San Luis, Petén, visto desde el contexto histórico, psicológico, social y cultural de la cual, parten las necesidades circunstanciales, favorables o desfavorables, y que deben de ser respondidas para garantizar a los niños y las niñas el goce pleno y el derecho de recibir una educación de calidad y con pertinencia.

Históricamente, el indicador índice de desarrollo humano, ha sido desfavorable, aunque se hayan creado programas para apoyar a las comunidades, la cobertura es deficiente, reflejándose en la pobreza, desigualdad y abandono escolar.

Socialmente, el indicador de desarrollo humano engloba tres aspectos, que son importantes como lo es la Salud, Educación e Ingresos, por el cual una sociedad mejora las condiciones de vida.

La comunidad ha mostrado un desarrollo que ha mejorado las condiciones de vida, pero no ha sido suficiente, puesto que en los centros de salud los medicamentos para atender a la población son escasos; en cuanto a educación, el establecimiento no cubre todas las condiciones pedagógicas necesarias que los estudiantes necesitan. Otra deficiencia en el indicador son los egresos, las personas expresan que no hay fuentes de empleo y por lo consiguiente hay poco incremento de bienes con los que pueda cubrir las necesidades básicas y complementarias.

Esto afecta psicológicamente a la mayoría de la población, provocando ansiedad, depresión, estrés, entre otros, al no encontrar solución a las circunstancias que desafían.

En este sentido, el desarrollo humano es una de las preocupaciones del Ministerio de Educación. En el “contexto socioeconómico, la Reforma Educativa debe responder a la necesidad de fortalecer la producción, mejorar la calidad de vida, calificar la fuerza de trabajo, favorecer el mejoramiento del empleo y de los niveles salariales.” (Marco General de la Transformación Curricular 2003, p. 5). (Citado en CNB, 2007 p.6).

Con las reformas educativas, se realizaron cambios que fueron el resultado de una presión social creciente, que reveló el malestar de diversos grupos sociales porque se evidenciaba un desarrollo desigual. La reforma educativa trajo consigo la transformación curricular, que requiere que las personas tengan una vida saludable, educación y un nivel de vida digno, siendo competentes e íntegras.

La escuela de Párvulos ha tenido un indicador favorable, en cuanto a la cantidad de alumnos matriculados, se observa un aumento a comparación de años

anteriores. Es necesario entender la influencia que tiene la educación en la sociedad, Según el CNB (2007), en su enfoque ve a la persona humana como ser social que se transforma y se valoriza cuando se proyecta y participa en la construcción del bienestar de otros y otras. (p.18).

Esto requiere un compromiso por parte de los docentes, ante el crecimiento de la matrícula estudiantil, quiénes deben enseñar de acuerdo al Currículum Nacional Base, que sigue el modelo constructivista.

Uno de los indicadores que ha tenido un déficit, es la asistencia de los alumnos a la escuela, siendo un elemento fundamental para mejorar la calidad educativa. Culturalmente la asistencia a clases es un problema, que radica en los patrones de crianza, porque los padres y madres tienen la idea que están muy pequeños, por enfermedad, escases económicos, el clima o viajes, no los mandan a clases.

Esto afecta socioculturalmente a los niños, porque por naturaleza la persona humana necesita socializarse; CNB (2007), el Currículum se “centra en la persona humana como ente promotor del desarrollo personal, del desarrollo social, de las características culturales y de los procesos participativos que favorecen la convivencia armónica”. (p.18).

El desarrollo psicológico del niño se ve afectado, cuando no asiste a clases, porque presentan comportamientos como agresividad, timidez o cambios temperamentales, por lo mismo que no han aprendido a socializar con otros niños y niñas.

En el desarrollo cultural del niño, toda función aparece dos veces: primero, en el ámbito social, y más tarde, en el ámbito individual; primero entre personas (interpsicológica) y después en el interior del propio niño (intrapsicológica). Esto puede aplicarse igualmente a la atención voluntaria, a la memoria lógica y a la formación de conceptos. Todas las funciones superiores se originan como relaciones entre seres humanos (Vygotsky, 1979, p. 94). (Citado en Martínez 1999, p.23).

Vygotsky, sostenía que los niños desarrollan su aprendizaje mediante la interacción social: van adquiriendo nuevas y mejores habilidades cognitivas, como proceso lógico de su inmersión a un modo de vida.

Cuando un niño o niña tiene el hábito de asistir constantemente a clases, desde el nivel pre-primario, se va formando en él o ella la responsabilidad, porque a medida que socializa con sus semejantes aprende, y esto se ve reflejado en el ingreso a primaria.

Un indicador educativo, que ha sido favorable es el cumplimiento de días efectivos de clases, los docentes del establecimiento se mantienen en el cumplimiento del calendario escolar, establecidos por ley, aunque la asistencia de los niños y las niñas se vea afectada, siempre se planifica la clase. La educación puede lograr avances autónomos capaces de influir en la formación del ser humano para un desarrollo psicológico efectivo.

Esto conlleva al desarrollo de la comunidad en general, en lo cultural y social, el docente se proyecta haciendo énfasis en la valoración de la identidad cultural, en la interculturalidad y en las estructuras organizativas para el intercambio social.

Escuela de calidad es la que promueve el progreso de sus estudiantes en una amplia gama de logros intelectuales, morales y emocionales, teniendo en cuenta su nivel socioeconómico, su medio familiar y su aprendizaje previo. Un sistema escolar eficaz es el que maximiza la capacidad de las escuelas para alcanzar esos resultados Mortimore (1998). (Citado en CNB 2007, p. 13).

La disposición de los docentes en brindar clases, es excelente, pues desean mejorar sus prácticas educativas, a través de la utilización de textos y materiales que han sido proporcionados por el MINEDUC, aunque por el aumento de población estudiantil necesitan equiparse de nuevos materiales educativos, para atender eficientemente a todos los estudiantes.

Los recursos didácticos son importantes, dicho de esta manera, Vargas (2017) “las funciones que tienen los recursos didácticos: proporcionar información, cumplir un objetivo, guiar el proceso de enseñanza y aprendizaje, contextualizar a los estudiantes, facilitar la comunicación entre docentes y estudiantes, acercar las ideas a los sentidos, motivar a los estudiantes”. (p.69).

Históricamente los textos y materiales educativos han sido primordiales en el desempeño docente, al respecto Montessori (2007) describe que:

No es un simple pasatiempo, ni una sencilla fuente de información, es más que eso, es material didáctico para enseñar. Están ideados a fin de captar la curiosidad del niño, guiarlo por el deseo de aprender. Para conseguir esta meta han de presentarse agrupados, según su función, de acuerdo con las necesidades innatas de cada alumno. (Citado en Esteves, Garcés, Toala, & Poveda 2018 , p.171).

El establecimiento, también se enfoca en la conservación de la matrícula escolar para que los estudiantes continúen normalmente sus estudios y se desarrollen integralmente. Murillo(2003) al respecto señala que:

“Una escuela eficaz. Así, en la actualidad entendemos como tal aquella que promueve de forma duradera el desarrollo integral de todos y cada uno de sus alumnos más allá de lo que sería previsible teniendo en cuenta su rendimiento inicial y su situación social, cultural y económica”. (p.2).

Es por eso, que al inicio de cada ciclo escolar, los estudiantes son inscritos de acuerdo a la etapa que corresponde; este indicador ha sido favorable desde hace años, porque se mantiene la proyección del flujo de alumnos y alumnas, en este caso, los y las que inician, finalizan.

Las barreras culturales, sociales, la pobreza, las discapacidades, los conflictos armados, los desastres naturales, las políticas de educación ineficaces y migración, han sido factores que causan el abandono escolar.

A esta acción se le considera deserción escolar, y es una situación que lleva al alumno o alumna a abandonar sus estudios; en diferentes casos, los padres de familia en su afán de cubrir sus necesidades básicas, emigran a otros países, llevándose consigo a sus niños. Esto es producto de falta de empleo y pobreza. Zúñiga (2006) la define como la acción de abandonar los estudios en un plantel educativo por cualquier motivo. (Citado en Ruiz, García, & Pérez 2014, p.52).

Actualmente el establecimiento se mantiene estable, se espera que no se presente la deserción escolar, porque trae graves consecuencias en el aprendizaje de los niños y las niñas.

1.1.4 Marco de contexto educacional

El marco contextual, aporta argumentos únicos, definiendo el alcance que se debe aplicar en el presente trabajo. Considerando la realidad actual, en la que se encuentra la educación en el país, es necesario analizar, para entender el contexto en donde se realiza la investigación.

De tal manera, se analizan las circunstancias de los indicadores, como el índice de desarrollo humano, cantidad de alumnos matriculados, asistencia de los alumnos, porcentaje de cumplimiento de días de clase, textos y materiales, tasa de promoción anual y deserción escolar.

La situación actual del índice de desarrollo humano del entorno sociocultural, es un problema que afecta no solo a la comunidad del barrio el Paraíso, sino que a todo el país en general. A nivel nacional se han creado programas que pretenden mantener el equilibrio macro económico, pero los mismos han terminado afectando a la población de bajo recurso económico, por el alto incremento en los productos y servicios.

El crecimiento previsto para el nuevo milenio, no provocó grandes cambios significativos en el desarrollo humano, pues, no hay suficientes fuentes de empleos para cubrir las demandas de la población.

Analizando las estadísticas nacionales, muestran que la población no cubre el costo de la canasta básica y no tienen ingresos para adquirir una canasta de bienes y servicios básicos para el hogar. En salud la población no tiene ningún aseguramiento y las condiciones de saneamiento y de calidad de las viviendas muestran una alta precariedad. En cuanto a la educación ha alcanzado un incremento en la cobertura de los diferentes niveles educativos.

Los medios de comunicación han sido influyentes en la comunidad; incluso el Ministerio de Educación hace uso de los medios de comunicación, como el periódico, la televisión y la radio, para informar a la población los avances educativos.

Los medios de comunicación suelen ser efectivos para aprender, pero se visualiza que muchos niños y niñas, no asisten a clases por observar sus programas favoritos en la televisión. Los padres consienten este tipo de actitudes por parte de los infantes, y cuando vuelven a clases presentan comportamientos como agresividad y violencia.

La educación es fundamental, porque permite que el ser humano obtenga capacidades, que eleve sus ingresos, se reduce la pobreza permitiendo igualdad social y participación democrática. Asimismo mejora las condiciones sociales provocando una disminución en los indicadores de salud nacional.

La Escuela de Párvulos Barrio el Paraíso, incrementó la cantidad de niños matriculados, pero dentro de las circunstancias del contexto, se encuentra que hay muchos niños y niñas que están inscritos en el establecimiento de acuerdo con su edad cronológica pero no asisten a clases, dicha circunstancia, radica en que muchos padres de familia, no se interesan por el nivel preprimario, pues aducen que no hay una ponderación como en el caso del nivel primario en donde sus calificaciones les permiten avanzar a los grados siguientes. A nivel nacional según memorias del MINEDUC (2018), se muestra que la educación pre-primaria, de acuerdo a los datos, indica que solamente el 46% de los estudiantes en edad de asistir a la preprimaria lo están haciendo.

Los factores que inciden en el aprendizaje son muchos, por eso, es necesario considerar el cumplimiento de los 180 días de clase, mediante el acuerdo Ministerial 4165-2012, esto para el aprovechamiento del tiempo efectivo que se destina para el proceso de enseñanza aprendizaje, situado como el tiempo oportuno que tienen los estudiantes para ampliar sus conocimientos. De esta manera el establecimiento del Nivel Pre-primario cumple con lo establecido.

La disponibilidad de textos y materiales, tasa de promoción anual, la deserción escolar, son indicadores que inciden en el contexto local, por lo cual, el docente constituye uno de los pilares fundamentales de un sistema educativo. La calidad

de la educación y el logro de los aprendizajes esperados dependen en un gran porcentaje de la capacidad del docente y de su trabajo en el aula.

Cuando se habla de calidad educativa, ésta debe responder a las necesidades básicas del aprendizaje de los niños y niñas. Por lo cual debe aumentar la pertinencia; el MINEDUC requiere que los docentes a nivel nacional apliquen aprendizajes significativos basándose al contexto de los niños.

1.1.5 Marco de políticas educativas

De acuerdo a la Reforma Educativa de 1998, surge la transformación curricular que contiene las políticas educativas, aplicables tanto en el sector público como privado, las cuales, deben responder a los desafíos educativos del país, para la consecución de una educación de calidad en la sociedad, con democracia, cultura de paz y desarrollo sostenible.

Se presenta la necesidad de analizar la aplicación de las políticas educativas nacionales, desde el contexto institucional de la Escuela Oficial de Párvulos, Barrio el Paraíso, entrelazándolos con los indicadores educativos que muestran los problemas en el establecimiento.

Las líneas de acción de los diferentes ejes, propuestos en el plan estratégico 2016-2020 a nivel nacional del MINEDUC, muestran resultados satisfactorios en la memoria de labores 2017-2018, a nivel macro, pero es necesario visualizar el impacto que se ha tenido a nivel micro.

El eje de Cobertura y sus respectivas líneas de acción, han sido relevantes en la escuela, aunque se necesita mejorar. Entre ellas se puede mencionar; el incremento de la oferta pública del nivel preprimario, la modalidad cultural y lingüística pertinente y el favorecimiento a la asistencia y permanencia de niños y niñas en el nivel, tendiendo a su universalización, mediante programas de apoyo como alimentación escolar, útiles escolares, gratuidad y valija didáctica, que han beneficiado a los niños y las niñas del establecimiento.

En el eje 2, de las políticas educativas Calidad, equidad e inclusión, requiere que la niñez y los jóvenes participen en programas de calidad y equidad con pertinencia lingüística. Menciona en su primera línea de acción promover la calidad educativa por medio de la implementación de programas de innovación metodológica con estrategias que garanticen el aprendizaje en el aula.

Esta línea de acción es eficaz, pues el MINEDUC, ha creado programas como leamos juntos, contemos juntos, aprendamos a convivir y otros; para que sean ejecutados en todas las escuelas del país.

El establecimiento ha implementado programas de innovación, que han dado buenos resultados en el aprendizaje de los estudiantes, pero también hay que mencionar la problemática que se afronta debido a la escasa dotación de materiales y recursos educativos como; textos (libros de cuento, fábulas, poesía, trabalenguas, retahílas, entre otros) y juegos o juguetes que favorezcan la motricidad específica y general.

Otra línea de acción es Implementar el Sistema Nacional de Acompañamiento escolar, el propósito básico del SINAE es apoyar y mejorar la gestión educativa, la aplicación de metodologías innovadoras de aprendizaje y formación técnico pedagógica para directores y docentes en servicio. A nivel de departamento y municipio ya se encuentran los asesores pedagógicos, la realidad es que no cubren todos los establecimientos para atender continuamente a todos, por falta de personal.

De acuerdo al eje, también se ha impulsado la educación bilingüe e intercultural en el nivel pre-primario, además se dotado de materiales para poder implementarlo.

También se encuentra una línea de acción que promueve el fortalecimiento de las escuelas inclusivas para mejorar la calidad de educación para las personas con necesidades educativas especiales (NEE). Siendo muy importante para el

desarrollo de la comunidad porque se abren espacios de atención en el mismo proceso educativo.

El problema del establecimiento, es que no cuenta con infraestructura adecuada para atender a las personas con NEE, pero a la mayor disposición por parte de las docentes se logra atenderlos.

Aunque en la política educativa, está la acción de asegurar la calidad de la Formación Inicial Docente -FID- y continua (Programa Académico de Desarrollo Profesional Docente -PADEP/D-), en la escuela aún hay docentes que no se han actualizado, esto ocasiona que no se trabaje con la misma metodología, afectando precisamente a los niños y las niñas.

El tercer eje de las modalidades de entrega escolar y extraescolar, hacen mención que los niños, jóvenes y adultos que por diversas razones fueron excluidos del Sistema Educativo sean atendidos con una oferta educativa con pertinencia lingüística y cultural.

Las líneas de acción desarrolladas han tenido alcance en la comunidad, entre ellas se han capacitado a los docentes, en la utilización del CNB, la innovación de estrategias, el uso adecuado a los materiales educativos que se les han dotado.

El MINEDUC ha sido muy veraz en crear estas líneas de acción, en donde todos los ciudadanos tengan la oportunidad de estudiar por medio de una educación inclusiva. Sin embargo, el problema muchas veces lo tienen las personas, porque, aunque tengan fácil acceso al sistema educativo, no ingresan y por ende no hay un desarrollo profesional.

Actualmente ha creado el eje de espacios dignos y saludables, para los ambientes de aprendizaje, considerando las necesidades de los estudiantes. Pretende ampliar el acceso de los estudiantes a la tecnología de información y comunicación (TIC), promoviendo su utilización en un entorno de armonía, para la adquisición de nuevos aprendizajes.

Se han realizado remozamientos, equipamientos y se ha promovido una alimentación balanceada. Todo lo que ha realizado el MINEDUC, en cuanto a infraestructura está muy bien, y se espera que logre cubrir todas las demandas de los establecimientos, porque en lo que se refiere a la escuela barrio el Paraíso, aún no cuentan con espacios dignos para atender a los niños y las niñas, se necesitan aulas, dirección, cocina, canchas, entre otras; sin dejar de mencionar que tampoco se cuenta con salón de computación. Dicho de esta manera, corresponde hacer las respectivas gestiones ante el MINEDUC.

Para el Ministerio de Educación la tarea no ha sido fácil, puesto que los fondos que se le atribuye el gobierno los tiene que efectuar de la mejor manera. Según el Plan Estratégico de Educación (2016) “El Ministerio de Educación realiza una gestión eficiente y desconcentrada para lograr la descentralización con criterios lingüísticos y culturales”. (p.13).

La gestión institucional del MINEDUC, ha sido eficiente en la utilización del presupuesto, se han creado más direcciones departamentales, para brindar mejor servicio al docente. Aunque los informes de gobierno, específicamente del Ministerio de Educación a nivel nacional, muestren que se logra cubrir las demandas educativas, la realidad en las comunidades es otra, porque aún se tienen necesidades, en este sentido, el gobierno debería invertir más en la educación.

Solo la docente, con su propia práctica examina con sentido crítico la verdadera situación de la escuela, adaptándose a las múltiples circunstancias que se dan en el proceso de enseñanza aprendizaje sean favorables o desfavorables.

1.1.6 Selección del entorno educativo

Considerando, el análisis de la situación contextual de la comunidad educativa de la Escuela Oficial de Párvulos, JM, Barrio el Paraíso, y tomando como base los indicadores educativos que muestran deficiencia, se determina que es necesario implementar estrategias que apoyen a solucionar la problemática que afecta a dicho establecimiento.

Por tal motivo, se selecciona a sesenta y cinco niños y niñas de las etapas seis, cinco y especialmente la etapa cuatro, para desarrollar capacidades en las áreas de aprendizaje como: Destrezas de Aprendizaje, Comunicación y Lenguaje, Medio Social y Natural, Expresión Artística y Educación Física, porque cabe señalar que desde temprana edad las personas deben ser formadas de manera integral, para que en un futuro sean buenos ciudadanos y ciudadanas.

Es por eso, que el nivel en donde se aplicará el proyecto de mejoramiento Educativo, es un escenario perfecto, porque se tiene la oportunidad de incidir en la problemática que da lugar a las deficiencias de los indicadores educativos como, asistencia de los alumnos, disponibilidad de textos y materiales y deserción por grado o nivel.

Se estimula a los niños y las niñas, padres, madres de familia, vecinos y líderes comunitarios, en la participación para la búsqueda de alternativas para la resolución de problemas.

Se toma en cuenta que la comunidad educativa, está en la disponibilidad de apoyar los proyectos educativos, siendo éstos fundamentales para el desarrollo comunitario, entonces, para este fin, se tiene el compromiso de que conjuntamente con los miembros de la comunidad, se inicie un proceso de mejoramiento educativo, siendo responsables en la toma de decisiones para obtener resultados positivos.

1.2 ANÁLISIS SITUACIONAL

1.2.1 Problemas del entorno educativo a intervenir

La investigación realizada sobre los indicadores educativos que presentan deficiencias en la Escuela Oficial de Párvulos, Barrio el Paraíso, San Luis Petén y la aplicación de diferentes instrumentos de evaluación como listas de cotejo, encuestas y entrevistas a padres y madres de familia, que permiten medir de forma cualitativa los siguientes problemas.

Mala Influencia de los medios de comunicación	2	2	1	0	2	7	1	1	2	14
Ausentismo o inasistencia Escolar	2	2	2	1	2	9	2	1	3	27
Baja implementación de metodologías innovadoras que favorezcan el aprendizaje de los niños y las niñas.	2	2	2	2	2	10	2	0	2	20
Bajo nivel en la elaboración de Planificaciones.	2	2	1	2	2	9	2	0	2	18
Baja capacitación a los miembros de las juntas escolares.	2	2	2	1	2	9	1	0	1	9
Bajo interés por parte de los padres de familia en la educación de sus hijos.	1	1	2	2	2	8	1	0	1	8

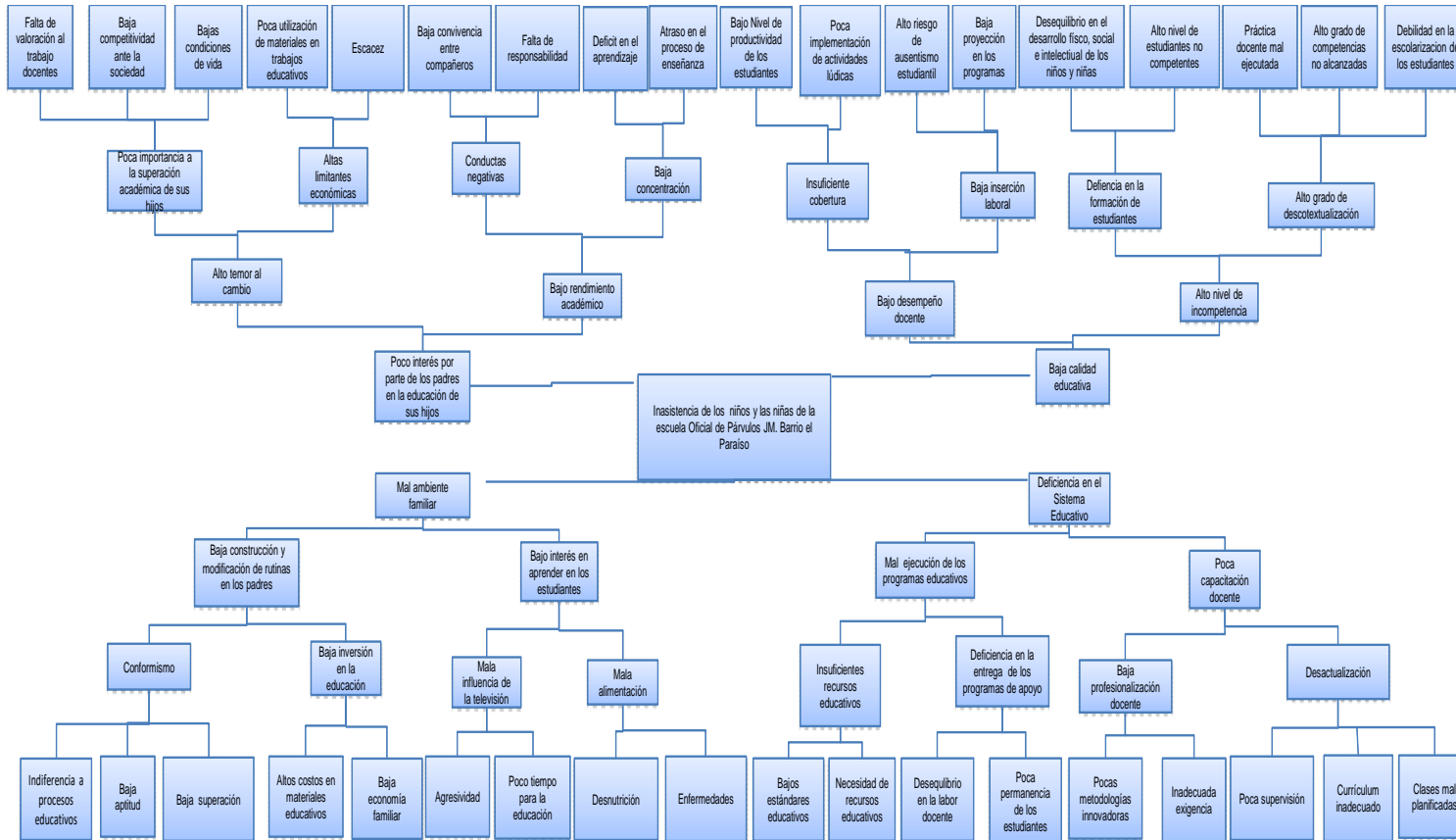
Fuente: Elaboración propia

La tabla indica que el problema con mayor puntuación, es la inasistencia o ausentismo escolar, que se relaciona con el indicador educativo de asistencia escolar, por lo cual, es necesario realizar un estudio profundo, en donde se identifiquen las posibles causas y efectos de la problemática situada.

Para conocer las causas y efectos del problema, principalmente se aplica la técnica del árbol de problemas, en donde se detalla toda la información antes registrada en fichas de aprendizaje de los alumnos, listas de cotejo, entrevistas a padres y madres de familia y docentes que laboran en el establecimiento.

1.2.3 Árbol de problemas

TABLA No. 2 Árbol de problemas



Fuente: Elaboración propia

1.2.4 Selección del problema a intervenir

La inasistencia o ausentismo escolar, por parte de los niños y las niñas al establecimiento, provoca una variedad de problemas identificados. Se selecciona el problema a intervenir “Desequilibrio en el desarrollo físico, social e intelectual”, esto en consideración que el desarrollo integral en los niños y las niñas en la primera infancia es gradual, lo que significa que el estudiante debe asistir constantemente a clases, para el logro de competencias y capacidades que le permitan su integración en efectiva en la sociedad.

1.2.5 Demandas sociales, institucionales y poblacionales

La sociedad atraviesa un margen de creatividad en la resolución de los problemas o demandas que enfrentan en la actualidad, desarrollando tolerancia ante la incertidumbre de las nuevas condiciones y oportunidades favorables para los cambios. Es ideal conocer detalladamente el ambiente físico y social que identifica a cada familia, porque cuando se hace un trabajo de campo, es como un puente que permite tener una perspectiva del entorno sociocultural, para luego actuar.

La población en general debe conocer las necesidades que están afectando directa e indirectamente la educación de los niños y niñas, para evitar consecuencias en un futuro, por tal razón se enlistan una serie de demandas sociales, institucionales y poblacionales que van relacionadas con la educación y la problemática priorizada.

A. Demandas sociales

- a. Creación de fuentes de empleo.
- b. Fácil acceso a los servicios básicos.
- c. Programas de prevención de enfermedades.

- d. Mejorar la calidad de vida.
- e. Erradicar la pobreza, desigualdad, racismo y discriminación.
- f. Mejorar la seguridad pública.
- g. Mantener el precio de la canasta básica.

B. Demandas institucionales

- a. Actualización docente.
- b. Mejoramiento de los programas de apoyo.
- c. Remozamiento de establecimientos
- d. Demanda de aulas dignas
- e. Atención psicológica en los centros educativos.
- f. Que los docentes impartan clases en el idioma materno.
- g. Programa de escuelas saludables
- h. Implementación de materiales de juego
- i. Apoyo a familias de escasos recursos
- j. Apoyo de becas

C. Demandas poblacionales

- a. Necesidades educativas especiales.
- b. Acompañamiento en las gestiones.
- c. Actividades socioculturales.

- d. Cumplimiento del horario de clases.
- e. Cuidado y atención de los niños y las niñas.
- f. Entrega oportuna de los materiales educativos.
- g. Desinterés por aprender de los alumnos.
- h. Desinterés de los padres de familia en el nivel preprimario.
- i. Desconocimiento del CNB.
- j. Influencias negativas en las redes sociales y televisión.

Las demandas afectan considerablemente al sistema educativo y es la docente quien tiene que educar tomando en cuenta las circunstancias o necesidades que afrontan los estudiantes.

1.2.6 Red de actores involucrados

Es importante identificar a los actores, porque de esa manera se conoce el contexto humanitario, económico cultural y político que influirán en las acciones a realizar. Los actores que intervienen en el desarrollo del proyecto de mejoramiento educativo, apoyan de forma directa, indirecta y potencialmente a la educación, por tal razón, se describe la funcionalidad de ellos en el PME.

Como actores directos, se toma en cuenta a la directora del establecimiento por su facilidad para organizar, planificar y gestionar proyectos. Las docentes como coordinadoras que prestan atención a los estudiantes y se caracterizan por ser mediadoras con los padres de familia. Padres de familia y miembros del COCODE, porque apoyan a las docentes, respaldan el trabajo educativo ante otras autoridades y cooperan para la búsqueda de mejoras en el establecimiento.

Entre los actores indirectamente relacionados se encuentra; el MINEDUC, que es la autoridad máxima que provee recursos económicos y recursos materiales para atender a la niñez. SINAIE, pues son asesores que orientan a los docentes para mejorar la educación.

Los actores potenciales fueron seleccionados de acuerdo a su estrecha relación con el centro educativo; en este sentido, se mencionan a: Librería el Arca, Miscelánea Ramos, Ferretería Phily, Gasolinera TEXACO y personas altruistas para la donación de recursos materiales y económicos.

1.3 ANÁLISIS ESTRATÉGICO

Para realizar el análisis estratégico, se identificaron aspectos que dificultan o favorecen el proceso educativo. Esto de acuerdo a los resultados obtenidos en los instrumentos de evaluación, entrevistas y observaciones directas realizadas en el establecimiento.

1.3.1 Análisis matriz DAFO

En base al tema priorizado, se elabora el DAFO, que consiste en el análisis de las Debilidades, Amenazas, Fortalezas y Oportunidades que tiene la institución, en donde se efectuará el proyecto, de tal manera que se pueda visualizar las fortalezas y oportunidades para contrarrestar la problemática existente.

1.3.2 Cuadro de análisis DAFO

TABLA No. 3 Cuadro de análisis DAFO

Factores Internos		
Factores Positivos	<p>Fortalezas</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Incremento de la Matrícula Estudiantil. 2. Recursos y materiales provistos por el MINEDUC. 3. Docente padepista con conocimientos que se podrían utilizar para mejorar el desarrollo del niño, a favor de resolver el problema. 4. Participación de alumnos y alumnas en diferentes actividades escolares. 5. Organización de padres de familia. 6. Organización y planificación de contenidos y actividades. 7. Cumplimiento de los 180 días de clase. 8. Docentes con una buena disposición en aprender nuevas metodologías que coadyuven al desarrollo físico, social e intelectual de los niños y niñas. 9. Buena relación entre docentes y comunidad. 10. Apoyo del COCODE en las actividades para mejoramiento educativo. 	Factores Negativos
	<p>Debilidades</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Poca capacitación al docente para implementar actividades lúdicas en los contenidos, con el fin de mejorar el desarrollo físico, social e intelectual de los niños y las niñas. 2. Ausentismo escolar. 3. Escasa dotación de textos y materiales educativos. 4. Escaso asesoramiento pedagógico a los docentes. 5. Falta de espacios dignos en el establecimiento para la realización de actividades lúdicas. 6. Desinterés de los niños y las niñas en el aprendizaje. 7. Falta de innovación de actividades lúdicas en los contenidos planificados. 8. Poca comunicación entre docentes. 9. Tendencia a impartir clases memorísticas. 10. Dificultad al organizar a la comunidad por su extensión poblacional 	

<p>Oportunidades</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Colaboración de la comunidad para la ejecución proyectos. 2. Asesores pedagógicos. 3. Programas del MINEDUC, que favorezcan el desarrollo físico, social e intelectual de los niños y las niñas. 4. Gestiones ante el MINEDUC, Municipalidades y otros. 5. Actualización Docente. 6. Creatividad de las docentes en la elaboración de material didáctico para realizar actividades lúdicas. 7. Programa PADEP. 8. Guía Curricular. 9. Inclusión del COCODE en la gestión de proyectos educativos. 10. Participación de los padres de familia en las distintas actividades del establecimiento. 	<p>Amenazas</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Desinterés de los padres de familia. 2. Deserción escolar. 3. Escasa utilización de textos y materiales educativos. 4. Desacuerdos entre la comunidad. 5. Poca proyección en los proyectos. 6. Descenso en el nivel de aprendizaje de los niños y niñas. 7. Gestiones sin respuesta favorable. 8. Pérdida en la matrícula estudiantil. 9. Falta de recursos materiales y económicos. 10. Dificultad en las renovaciones y adaptaciones al nuevo sistema educativo. 	
Factores Externos		

Fuente: Elaboración propia

1.3.3 Técnica MINIMAX

La técnica de MINIMAX se refiere a una vinculación entre las fortalezas para maximizar las oportunidades, y minimizar las Debilidades con las oportunidades, asimismo las fortalezas para minimizar las amenazas y las debilidades minimizarlas para evitar las amenazas. Con estas vinculaciones se pretende encontrar respuestas o soluciones al problema situado.

1.3.4 Tabla MINIMAX

TABLA No. 4 Técnica MINIMAX

Fortalezas-Oportunidades	Debilidades- Oportunidades
<p>F2 Recursos y materiales provistos por el MINEDUC. O6 Creatividad de las docentes en la elaboración de material didáctico para realizar actividades lúdicas.</p> <p>F3 Docente padepista con conocimientos que se podrían utilizar para mejorar el desarrollo del niño, a favor de resolver el problema.O5 Actualización Docente.</p> <p>F5 Organización de padres de familia.O4 Gestiones ante el MINEDUC, Municipalidades y otros.</p> <p>F8 Docentes con una buena disposición en aprender nuevas metodologías que coadyuven al desarrollo físico, social e intelectual de los niños y niñas. O2 Asesores pedagógicos.</p> <p>F9 Buena relación entre docentes y comunidad.O9 Inclusión del COCODE en la gestión de proyectos educativos.</p>	<p>D1 Poca capacitación al docente para implementar actividades lúdicas en los contenidos, con el fin de mejorar el desarrollo físico, social e intelectual de los niños y las niñas.O2 Asesores pedagógicos.</p> <p>D2 Inasistencia. O3 Programas del MINEDUC, que favorezcan el desarrollo físico, social e intelectual de los niños y las niñas.</p> <p>D3. Escasa dotación de textos y materiales educativos.O6 Creatividad de las docentes en la elaboración de material didáctico para realizar actividades lúdicas.</p> <p>D7 Falta de innovación de actividades lúdicas en los contenidos planificados.O5 Actualización Docente.</p> <p>D10 Dificultad al organizar a la comunidad por su extensión poblacional.O9 Inclusión del COCODE en la gestión de proyectos educativos.</p>

Fortalezas-Amenazas	Debilidades- Amenazas
<p>F1 Incremento de la Matrícula Estudiantil.A2Deserción escolar.</p> <p>F2 Recursos y materiales provistos por el MINEDUC. A3Escasa utilización de textos y materiales educativos.</p> <p>F6 Organización y planificación de contenidos y actividades.A6 Descenso en el nivel de aprendizaje de los niños y niñas.</p> <p>F9 Buena relación entre docentes y comunidad.A4 Desacuerdos entre la comunidad.</p> <p>F10 Apoyo del COCODE en las actividades para mejoramiento educativo.A5 Poca proyección en los proyectos.</p>	<p>D2 Ausentismo escolar.A2 Deserción escolar.</p> <p>D4Escaso asesoramiento pedagógico a los docentes.A10 Dificultad en las renovaciones y adaptaciones al nuevo sistema educativo.</p> <p>D5 Falta de espacios dignos en el establecimiento para la realización de actividades lúdicas.A9 Falta de recursos materiales y económicos.</p> <p>D8 Poca comunicación entre docentes.A1 Desinterés de los padres de familia.</p> <p>D10 Dificultad al organizar a la comunidad por su extensión poblacional.A5 Poca proyección en los proyectos.</p>

Fuente: Elaboración propia

1.4.5 Análisis de Vinculación estratégica

Es necesario realizar un análisis estratégico de cada una de las vinculaciones realizadas en la técnica de MINIMAX, tomando como primer punto las fortalezas y las oportunidades, seguidamente las debilidades con las oportunidades, las fortalezas y amenazas y por último la vinculación entre las debilidades y amenazas. De acuerdo a estas vinculaciones se establecen las líneas de acción que pueden ejecutarse como proyectos, para dar solución al problema identificado.

Primera vinculación análisis estratégico de fortalezas con oportunidades: Tomando en cuenta que el establecimiento tiene como fortaleza los recursos y materiales que han sido provistos por el Ministerio de Educación, para enriquecer la acción pedagógica se maximiza el hecho de que con la creatividad de las docentes en la elaboración de material didáctico para realizar actividades lúdicas se pueda contribuir a darle solución al problema.

Cabe señalar que actualmente al establecimiento ingreso a laborar una Docente padequista con conocimientos que se podrían utilizar para mejorar el desarrollo del niño, a favor de resolver el problema, esto maximiza la actualización de las demás docentes que laboran en el establecimiento, debido a que por diversas razones no han podido estudiar la profesionalización, porque al aprender nuevas metodologías innovadoras que despierten el interés de los niños y las niñas, esto puede dar solución al problema encontrado.

Se debe aprovechar el hecho de que el establecimiento cuenta con una buena organización de padres de familia, esto podría maximizar para las gestiones ante el MINEDUC, municipalidades y otras instituciones con el fin de apoyar para crear ambientes recreativos agradables para fortalecer el desarrollo físico, social e intelectual de los niños y las niñas.

Si se aprovecha el hecho que el establecimiento cuenta con docentes con una buena disposición en aprender nuevas metodologías que coadyuven al desarrollo físico, social e intelectual de los niños y niñas, esto puede contribuir a maximizar a que los asesores pedagógicos, puedan orientar a las docentes a mejorar la labor docente y de esa manera contribuirán a darle solución al problema.

La buena relación entre docentes y comunidad educativa puede aprovecharse maximizando la inclusión del COCODE en la gestión de proyectos educativos para obtener buenos resultados para una resolución efectiva del problema.

Se define entonces que la línea de acción será la capacitación a docentes sobre metodologías innovadoras que conlleven actividades lúdicas para mejorar el desarrollo físico, social e intelectual de los niños y las niñas.

Segunda vinculación análisis estratégico de fortalezas con amenazas: Según los indicadores educativos muestran un incremento de la matrícula estudiantil. Esta fortaleza refleja que la deserción escolar no tiene mayor impacto, por tal motivo

se debe fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje para el buen desarrollo físico, social e intelectual de los niños y las niñas.

Las docentes del establecimiento tienen recursos y materiales provistos por el MINEDUC que se utilizan para la acción pedagógica los cuales, se han mantenido en buen estado. Esta fortaleza permite que si se implementan actividades lúdicas en el aprendizaje de los niños y las niñas se pueden utilizar dichos materiales; esto ayude a contrarrestar la escasa utilización de textos y materiales educativos.

La organización y planificación de contenidos y actividades representa una fortaleza para la comunidad educativa en general, porque se ha presentado un descenso en el nivel de aprendizaje de los niños y niñas, pero con esta fortaleza se puede evitar cualquier desequilibrio en el desarrollo físico, social e intelectual de los niños y las niñas.

La buena relación existente entre las docentes y comunidad en general es una fortaleza evita los desacuerdos entre la comunidad, y permite que las actividades que se planifiquen se puedan lograr sin ningún inconveniente.

Se ha manifestado el Apoyo del COCODE en las actividades para mejoramiento educativo. Esto es muy beneficioso para el establecimiento en general esta fortaleza ayuda a defenderse de la amenaza, la cual visualiza una poca proyección en los proyectos.

Definitivamente el apoyo del COCODE es una fortaleza que hay que aprovecharla para lograr los proyectos por medio de gestiones de los materiales y recursos que necesite el proyecto, según el problema situado.

Para concluir entre las vinculaciones, se encuentran como línea de acción la Estimulación para la participación de la comunidad educativa en los procesos de mejoramiento educativo para lograr un desarrollo físico, social e intelectual de los niños y las niñas.

Tercera vinculación análisis estratégico de Debilidades con Oportunidades: La primera vinculación hace referencia a la poca capacitación que las docentes han tenido razón por la cual les dificulta implementar actividades lúdicas en los contenidos, con el fin de mejorar el desarrollo físico, social e intelectual de los niños y las niñas. Con esta debilidad no se aprovecha el hecho de la oportunidad de los Asesores pedagógicos, que se encuentran en la localidad y que pueden capacitar y orientar al docente para fortalecer el desarrollo físico, social e intelectual de los niños y las niñas.

Al revisar los indicadores educativos se muestra inasistencia por parte de los estudiantes al centro educativo, esta es una debilidad que no es aprovechada por la oportunidad que nos brindan los Programas del MINEDUC, que favorecen el desarrollo físico, social e intelectual de los niños y las niñas, cuando son puestos en práctica con eficiencia, porque despiertan el interés en los estudiantes y permite la permanencia en los centros educativos.

Un indicador educativo que representa una debilidad es la escasa dotación de textos y materiales educativos lo que contribuye a una problemática porque no son suficientes para los estudiantes y para las actividades lúdicas que requieren material; esto obstaculiza el aprovechamiento de la oportunidad de la Creatividad de las docentes en la elaboración de material didáctico para realizar actividades lúdicas.

Una vinculación más, está en el hecho de la falta de innovación de actividades lúdicas en los contenidos planificados por parte de los docentes, esto no les permite aprovechar la oportunidad de la actualización docente, para fortalecer el desarrollo de los niños y las niñas.

Se presenta Dificultad al organizar a la comunidad por su extensión poblacional, esta es una debilidad que impide aprovechar la oportunidad de la Inclusión de COCODE en la gestión de proyectos educativos, tomando en cuenta que son los líderes comunitarios y tienen influencia sobre los vecinos

Se concluye entonces, que la línea de acción será la orientación para una construcción del tema de gestión para dar respuesta o solución al problema.

Cuarta vinculación análisis estratégico de Debilidades con Amenazas: La escuela tiene la debilidad de la inasistencia de los estudiantes, producto de diversas situaciones, una de ellas la falta de interés por la educación. Esta debilidad no permite enfrentar la amenaza que es la deserción escolar. Esto traería complicaciones por eso, es necesario innovar con actividades lúdicas para atraer la atención de los educandos.

En el escaso asesoramiento pedagógico a los docentes, si bien, es una debilidad que obstaculiza poder enfrentar la amenaza que refiere, la dificultad en las renovaciones y adaptaciones al nuevo sistema educativo, ante tal situación se deben recibir constantes visitas de los asesores pedagógicos para recibir inducción y así mejorar en la práctica docente y en el desarrollo educativo.

Se muestra una debilidad por la falta de espacios dignos en el establecimiento, para la realización de actividades lúdicas, esta es una debilidad que no permite enfrentar la amenaza de falta de recursos materiales y económicos, por tal motivo se debe gestionar para crear ambientes agradables de acuerdo a la edad de los infantes.

La poca comunicación entre docentes, da como resultado la improvisación en actividades que tendrían que haberse planificado eficientemente, esta es una debilidad que no le permite enfrentar la amenaza que presenta el desinterés de los padres de familia, es por eso, que surge la necesidad de fomentar actitudes comunicativas entre docentes, para un desenvolvimiento concreto y específico en la toma de decisiones; despertando así el interés de los padres y su participación en todas las actividades.

Se puede apreciar la vinculación y es la dificultad al organizar a la comunidad por su extensión poblacional, se vuelve algo complicado, por el poco personal

docente con el que cuenta el establecimiento para ir y movilizar a toda la comunidad, esta es una debilidad que no permite enfrentar a la amenaza que presenta la poca proyección en los proyectos por falta de apoyo de toda la comunidad. Es aquí en donde el docente tiene que ser audaz, siendo influyente, con un liderazgo que permita relacionarse afectivamente con las personas, de tal manera, no se le dificultará organizar a la comunidad y se lograrán eficientemente los proyectos.

Como conclusión, se tiene que una línea de acción será generar el interés de los padres de familia sobre el desarrollo físico, social e intelectual de los niños dando como resultado la permanencia de los niños y las niñas en el establecimiento.

Se concluye entonces, que la línea de acción será la concientización a la comunidad educativa, sobre la implementación de proyectos en el establecimiento, para lograr avances en el desarrollo de capacidades de los niños.

1.3.6 Líneas de acción estratégica

Se establecen las líneas de acción que pueden ejecutarse como proyectos, para dar solución al problema identificado.

A. Capacitación a docentes sobre metodologías innovadoras que conlleven actividades lúdicas para mejorar el desarrollo físico, social e intelectual de los niños y las niñas.

B. Estimulación para la participación de la comunidad educativa en los procesos de mejoramiento educativo para lograr un desarrollo físico, social e intelectual de los niños y las niñas.

C. Orientación para una construcción del tema de gestión entre la comunidad educativa.

D. Generar el interés de los padres de familia sobre el desarrollo físico, social e intelectual de los niños dando como resultado la permanencia de los niños y las niñas en el establecimiento.

E. Concientización a la comunidad educativa, sobre la implementación de proyectos en el establecimiento, para lograr avances en el desarrollo de capacidades de los niños.

1.3.7 Posibles proyectos

De acuerdo al análisis de cada una de las vinculaciones estratégicas se formularon cinco líneas de acción de la cual, se generan cinco posibles proyectos.

En sucesión se presenta la primera línea de acción: Capacitación a docentes sobre metodologías innovadoras que conlleven actividades lúdicas para mejorar el desarrollo físico, social e intelectual de los niños y las niñas.

A. Capacitación a las docentes sobre la importancia del desarrollo evolutivo del niño y la influencia del juego (actividades lúdicas) en el nivel inicial.

B. Asistencia de los asesores pedagógicos, para recibir orientaciones sobre las nuevas tendencias educativas.

C. Organización de las docentes para seleccionar y planificar las actividades lúdicas para mejorar el desarrollo físico, social e intelectual de los niños y las niñas.

D. Implementación de metodologías innovadoras que conlleven actividades lúdicas.

E. Involucramiento de los padres de familia en las actividades escolares, siendo entes motivadores en el aprendizaje de los niños y las niñas.

Segunda línea de acción: Estimulación para la participación de la comunidad educativa en los procesos de mejoramiento educativo para lograr un desarrollo físico, social e intelectual de los niños y las niñas.

A. Creación de estrategias que impulsen al desarrollo físico, social e intelectual de los niños y las niñas.

B. Capacitación a padres de familia para concientizar sobre la influencia que ejercen en el aprendizaje de sus hijos e hijas.

C. Generar en los líderes comunitarios conocimientos sobre las consecuencias de un buen desarrollo de los niños y las niñas, y su desenvolvimiento en la sociedad.

D. Implementación de actividades que conlleven a la convivencia armónica entre la comunidad educativa, con el objetivo de para mejorar la sociabilización dentro y fuera del ámbito escolar.

E. Fortalecimiento de la práctica docente para mejorar la calidad educativa.

Tercera línea de acción: Orientación para una construcción del tema de gestión entre la comunidad educativa.

A. Organización de la comunidad educativa para la construcción de un proceso dinámico, para crear un ambiente favorable que responda al mejoramiento del desarrollo físico, social e intelectual de los niños.

B. Movilización para la ejecución de metodologías alternativas que favorezcan el desarrollo pleno de los niños y las niñas.

C. Generar agentes de cambio en la comunidad educativa, para renovar y crear espacios agradables para el goce y desarrollo físico, social e intelectual de los niños y las niñas.

D. Capacitación para generar adecuadamente herramientas que coadyuven al desarrollo del niño y la niña.

E. Formación y capacitación de los actores claves en la gestión del proyecto.

Cuarta línea de acción: Generar el interés de los padres de familia sobre el desarrollo físico, social e intelectual de los niños dando como resultado la permanencia de los niños y las niñas en el establecimiento.

A. Concientización a los padres de familia sobre el tema del Desarrollo físico, social e intelectual de los niños y las niñas.

B. Implementación de estrategias que permitan la participación de los padres de familia en el proceso de enseñanza aprendizaje.

C. Generar conocimientos sobre los beneficios que aporta el apoyo de los padres de familia en el rendimiento académico de sus hijos e hijas.

D. Implementar estrategias que fortalezcan la comunicación entre padres e hijos para que los estudiantes adquieran actitudes más positivas hacia la escuela y crezcan para ser más exitosos en la vida.

E. Implementar estrategias que mantengan involucrados a los padres de familia en las actividades escolares de sus hijos.

Quinta línea de acción: Concientización a la comunidad educativa, sobre la implementación de proyectos en el establecimiento, para lograr avances en el desarrollo de capacidades de los niños.

A. Generar conocimientos sobre el Desarrollo físico, social e intelectual de los niños y las niñas.

B. Implementar estrategias que permitan erradicar las desigualdades en la educación y así, establecer la importancia que tiene el desarrollo físico, social e intelectual de los niños y las niñas desde la educación preprimaria.

C. Concientización a la comunidad educativa sobre la implementación de recursos de juego y espacios de interacción en la escuela, para proporcionar un entorno que facilite el despliegue de capacidades en los niños y las niñas.

D. Implementar estrategias en los líderes comunitarios, que los motiven a realizar gestiones para el mejoramiento educativo en favor de los niños y las niñas del nivel preprimario.

E. Consolidación de conocimientos sobre el desarrollo físico, social e intelectual de los niños y niñas que impulsen hacia la ejecución de proyectos para una mejor educación y para una mejor sociedad.

1.3.8 Selección del proyecto a diseñar

Para la selección del proyecto, fue necesaria la intervención de las docentes y padres de familia de la Escuela Oficial de Párvulos JM, Barrio el Paraíso. En su efecto participaron 20 padres de familia y dos docentes.

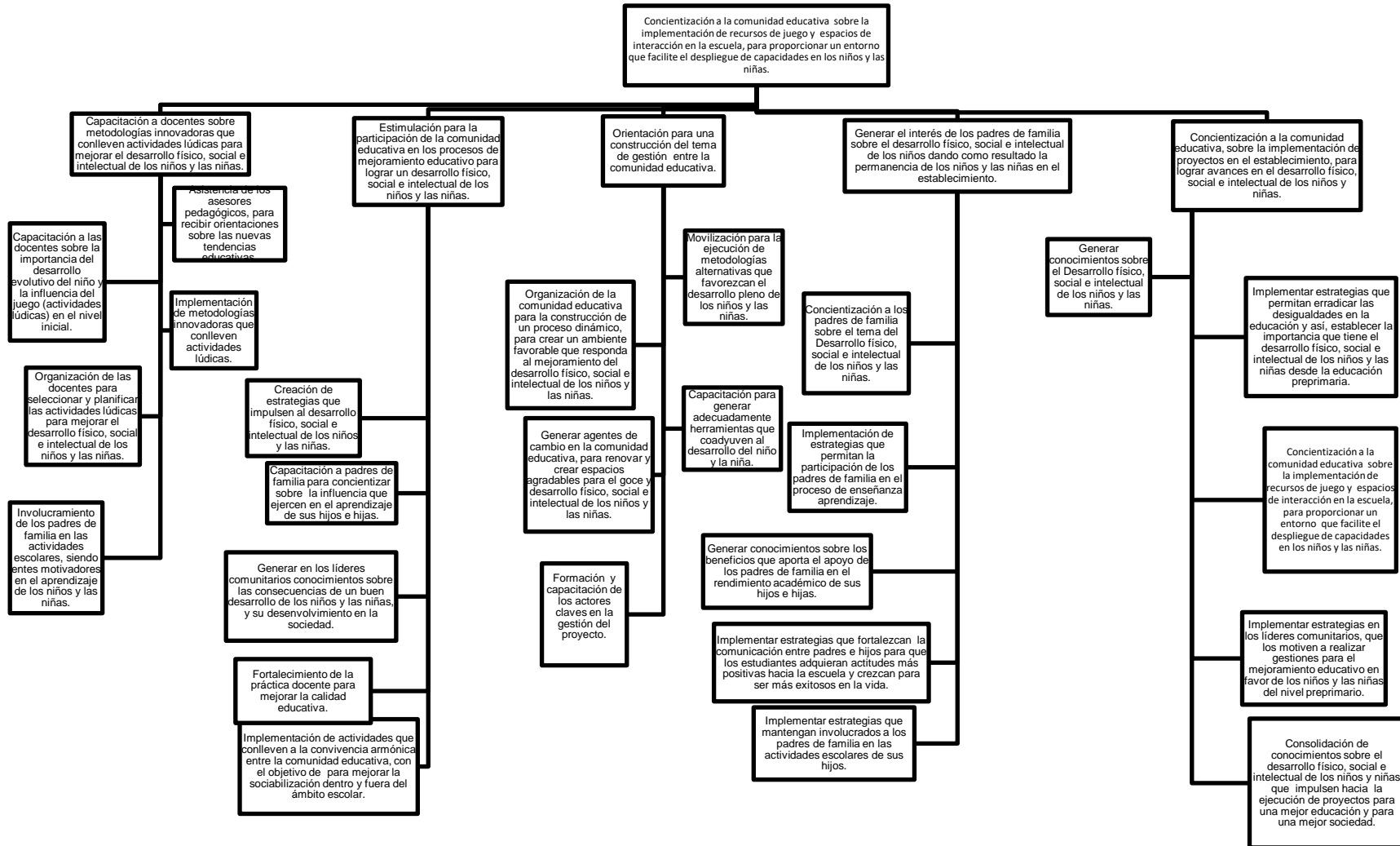
En una gráfica, se presentaron las cinco líneas de acción con sus posibles proyectos, se analizaron, luego se llegó al acuerdo de optar por la quinta línea de acción: Concientización a la comunidad educativa, sobre la implementación de proyectos en el establecimiento, para lograr avances en el desarrollo de capacidades de los niños.

En función de la línea de acción seleccionada, se decide el proyecto de “Concientización a la comunidad educativa sobre la implementación de recursos de juego y espacios de interacción en la escuela, para proporcionar un entorno que facilite el despliegue de capacidades en los niños y las niñas”.

El proyecto seleccionado va directamente a mejorar la asistencia escolar para disminuir el desequilibrio en el desarrollo físico, social e intelectual, pues a causa del ausentismo escolar y falta de material didáctico, no se logra el desarrollo de capacidades que deben poseer los estudiantes, mediante la enseñanza aprendizaje en las diferentes áreas que se aplican en el nivel como: Destrezas de Aprendizaje, Comunicación y Lenguaje, Medio Social y Natural, Expresión Artística y Educación Física.

Es por eso, que se implementarán recursos de juego como una estrategia pedagógica, que permitirá a los estudiantes explorar, descubrir, actuar en libertad, cambiar comportamientos inadecuados y el despliegue de capacidades. Esto implicará un desafío a la docente, porque se requiere de su participación activa en los espacios de interacción con los estudiantes, para lograr aprendizajes significativos y permanentes.

TABLA No. 5 Mapa de soluciones



Fuente: Elaboración propia

1.4 DISEÑO DEL PROYECTO

1.4.1 Título del Proyecto

Implementar juegos y espacios de interacción para despliegue de capacidades.

1.4.2 Descripción del proyecto

El proyecto de mejoramiento educativo, sobre “Implementar Juegos y Espacios de Interacción para el Despliegue de Capacidades”, busca la concientización de la comunidad educativa de la Escuela Oficial de Párvulos, Jornada Matutina, Barrio el Paraíso, para implementar estrategias lúdicas de juego en el desarrollo de diferentes contenidos curriculares, facilitando su aprendizaje.

Los niños y las niñas, construyen sus conocimientos en interacción con el entorno social y natural, para alcanzar una consolidación de capacidades cognitivas, procedimentales y actitudinales, tal como lo establece el MINEDUC.

Fue necesario visualizar los indicadores educativos del establecimiento que presentaron deficiencia, tal es la situación, de la asistencia escolar que se ve afectada, relativamente por el ausentismo escolar. Seguidamente se realizó una investigación sobre la incidencia del indicador educativo, que dio como resultado un desequilibrio en el desarrollo físico, social e intelectual de los niños y las niñas.

En el análisis situacional, se presentaron demandas, que se relacionan con el problema situado, entre ellas están, actualización docente, implementación de materiales para actividades de juego, y el desinterés de los padres en la educación preprimaria. Por lo cual, se debe tratar de resolver estas demandas con la ejecución del proyecto.

Las características fundamentales que tiene el contexto, es que muchos niños y niñas están inscritos en el establecimiento de acuerdo con su edad cronológica pero no asisten a clases, dicha circunstancia, radica en que muchos padres de

familia, no se interesan por el nivel preprimario, pues aducen que no hay una ponderación como en el caso del nivel primario en donde sus calificaciones les permiten avanzar a los grados siguientes. Otro de los factores que propician el ausentismo escolar, son los medios de comunicación, como la televisión, que tiene influencia sobre los niños y niñas, por la aprobación de los padres, que permiten que sus hijos e hijas miren televisión en horas que tendrían que ir a clases.

A pesar que el establecimiento tiene debilidades, no impide que el proyecto de mejoramiento educativo pueda ejecutarse, pues se consideran todas las fortalezas que posee y las oportunidades que serán la fuerza en contra de las amenazas, porque de acuerdo a todas las vinculaciones que se realizaron, siempre hay una alternativa que permite contrarrestar las debilidades y amenazas que quieran afectar la funcionalidad del proyecto.

Con la realización de las vinculaciones, se obtuvieron líneas de acción, una de ellas fue, la concientización a la comunidad educativa, sobre la implementación de proyectos en el establecimiento, para lograr avances en el desarrollo de capacidades de los niños.

De la línea de acción prioritaria surge el proyecto de mejoramiento educativo, el cual, se define en concientización a la comunidad educativa sobre la implementación de los recursos de juego y espacios de interacción en la escuela, para proporcionar un entorno que facilite el despliegue de capacidades en los niños y las niñas.

Se pretende que, con la ejecución del proyecto, se pueda adquirir más material didáctico para el juego y también disminuir el ausentismo escolar. Es por eso, que son importantes los actores directos, indirectos y potenciales en la ejecución del proyecto, para dar una pronta solución.

1.4.3 Concepto

Concientizar sobre recursos de juego.

1.4.4 Objetivos del proyecto

A. Objetivo general

a. Concientizar a la comunidad educativa sobre la importancia de la implementación de recursos de juego y espacios de interacción para disminuir el desequilibrio en el desarrollo físico, social e intelectual que presentan los niños y las niñas.

B. Objetivos específicos

a. Implementar estrategias de juego en el desarrollo de los contenidos curriculares, para la apropiación de conocimientos por parte de los estudiantes.

b. Elaborar recursos de juegos para fortalecer la estimulación temprana en el nivel preprimario.

c. Mejorar en un 60% la asistencia a clases de los niños y las niñas, para el despliegue de capacidades cognoscitivas, procedimentales y actitudinales.

1.4.5 Justificación

El presente proyecto de mejoramiento educativo sobre “Implementar Juegos y Espacios de Interacción para el Despliegue de Capacidades”, planea minimizar el ausentismo escolar que afecta a los estudiantes de las diferentes etapas del nivel preprimario, especialmente en la etapa de cuatro años, lo que provoca un desequilibrio en el desarrollo físico, social e intelectual.

Los juegos por su naturaleza, tienen una estrecha relación con las actividades escolares que se realizan en el nivel preprimario, debido a que las docentes atienden a estudiantes de cuatro a seis años, una edad en donde el niño

necesita de una estimulación, aprendizaje y experimentación, que se alcanza por medio del juego.

Por tal razón, se deben realizar actividades con recursos de juegos educativos en el desarrollo de las diferentes áreas de aprendizaje como; Destrezas de Aprendizaje, Comunicación y Lenguaje, Medio Social y Natural, Expresión Artística y Medio Social y Natural, para el despliegue de capacidades cognitivas, procedimentales y actitudinales.

Las docentes, por falta de recursos de juegos, escasamente han practicado actividades lúdicas, en el desarrollo de los contenidos curriculares, provocando el desinterés en el aprendizaje por parte de los niños y las niñas.

Esta situación incide en los indicadores educativos, al analizarlos, dan como resultado la falta de recursos educativos y ausentismo escolar. También tienen incidencias las demandas de la población, encaminadas a la actualización docente, implementación de materiales educativos, el desinterés de los alumnos en aprender y la falta de interés de los padres en la educación preprimaria.

A todo esto, se le agrega el entorno contextual, caracterizado por las bajas condiciones de vida y la mala influencia que han tenido los medios de comunicación, actualmente muchos niños y niñas pasan largas horas viendo televisión en horario que tendrían que estar en la escuela.

Todas estas circunstancias dieron lugar al problema situado. Por tal motivo, con la ejecución del proyecto debe de resolver las deficiencias de los indicadores, las demandas de la población y las características del contexto.

En virtud de todo lo descrito, se tomó en cuenta la buena disposición de las docentes en actualizarse, con metodologías innovadoras que generen actividades lúdicas, además se aprovechó la fortaleza que los padres de familia están dispuestos a participar en las distintas actividades escolares para que sus hijos e hijas logren desarrollar capacidades para el ingreso al nivel primario.

Para la ejecución del proyecto, es vital la concientización a la comunidad educativa, sobre la importancia de la implementación del juego, para ser aplicado en el establecimiento.

Entonces, para la realización del proyecto fue fundamental el involucramiento de del asesor pedagógico, quien enriquece el proyecto con sus conocimientos y experiencias en el campo educativo; la participación de los padres de familia, miembros del COCODE, vecinos y otras personas, que brindan su apoyo para beneficiar a los estudiantes.

La atención de los niños y las niñas en la primera infancia, es decir, desde los cuatro a seis años en el nivel preprimario, es vital para el desarrollo integral de los niños y las niñas, porque se estructuran las bases cognitivas y afectivas que garantizan el futuro en la sociedad.

Es necesario que las docentes implementen recursos de juegos en las actividades escolares, para garantizar el desarrollo pleno y la permanencia de los estudiantes en el establecimiento.

1.4.6 Plan de actividades

Para el desarrollo del proyecto se estructuraron cinco fases con sus respectivas actividades, para lograr los objetivos propuestos.

TABLA No. 6 Plan de actividades

Primera Fase: Socialización para concientizar sobre los recursos de juego y espacios de interacción.					
No	DURACIÓN	ACTIVIDAD	TAREAS	SUB TAREAS	RESPONSABLE
1	1 día	Gestión para el lanzamiento del proyecto a la Directora y CTA.	Realización de solicitud.	Organizar reunión para el lanzamiento del proyecto	Estudiante de licenciatura
2	1 día	Gestión a los Asesores pedagógicos para propiciar su participación en talleres y	Redacción de solicitud	Entregar solicitud	Estudiante de licenciatura

		capacitaciones.			
3	1 día	Socialización sobre la importancia de recursos de juego y espacios de interacción.	Reunión con docentes, padres de familia y miembros del COCODE	Lanzamiento del Proyecto	Estudiante de licenciatura
4	1 día	Evaluación de la primera fase del proyecto.	Verificación del cumplimiento de las actividades programadas.	Entregar informe	Estudiante de licenciatura

Segunda fase: Organización de la comunidad educativa para desarrollar acciones que conlleven a la obtención de recursos de juego y los espacios de interacción en la escuela.

<u>No</u>	<u>DURACIÓN</u>	<u>ACTIVIDAD</u>	<u>TAREAS</u>	<u>SUB TAREAS</u>	<u>RESPONSABLE</u>
1	1 día	Taller, con la participación de docentes, padres de familia y miembros del COCODE.	Orientar sobre la importancia del juego.	Infografía Realizar encuesta.	Estudiante de licenciatura
2	2 días	Capacitación a docentes "Estrategias Innovadoras de Juegos".	Convocar al asesor pedagógico.	Compartir un Manual de juegos con las docentes	Estudiante de licenciatura Asesor pedagógico
3	1 día	Reunión con las docentes para organizar y planearlos recursos a gestionar y elaborar.	Visualizar a las posibles personas que puedan donar recursos de juegos.	Diseño de Materiales lúdicos	Estudiante de licenciatura, Docentes.
4	1 día	Evaluación de la segunda fase del proyecto.	Revisión del cumplimiento del plan de actividades programadas	Entregar informe	Estudiante de licenciatura

Tercera Fase: Gestión de recursos de juegos para proporcionar un entorno que facilite el despliegue de capacidades.

<u>No</u>	<u>DURACIÓN</u>	<u>ACTIVIDAD</u>	<u>TAREAS</u>	<u>SUB TAREAS</u>	<u>RESPONSABLE</u>
1	2 semanas	Gestión de materiales a diferentes personas e instituciones para equipar el establecimiento con recursos de juego.	Redacción de solicitudes	Entregar solicitudes	Estudiante de licenciatura Docentes.

2	2 semanas	Recolección de materiales donados.	Realizar grupos de docentes y padres de familia para recolectar los materiales donados.	Clasificación de los materiales	Estudiante de licenciatura docentes, padres de familia.
3	1 mes	Fabricación de material didáctico útil y funcional en las actividades de juego.	Diseñar juegos	Presentar los materiales diseñados	Estudiante de licenciatura docentes, padres de familia.
4	1 semana	Ubicación de los materiales de juego en el establecimiento.	Coordinar con padres de familia para la ubicación de los juegos.	Definir el espacio de ubicación.	Estudiante de licenciatura docentes, padres de familia y miembros del COCODE.
5	1 mes	Implementación de estrategias de juegos en el desarrollo de contenidos, en clases presenciales.	Planificación curricular con actividades lúdicas.	Promover la participación de los niños y las niñas en las actividades.	Estudiante de licenciatura, docentes.
6	1 día	Evaluación de la tercera fase del proyecto.	Revisión del cumplimiento del plan de actividades programadas	Entregar informe	Estudiante de licenciatura

Cuarta fase: *Monitoreo de las actividades con sus indicadores y sus verificaciones.*

<u>No</u>	<u>DURACIÓN</u>	<u>ACTIVIDAD</u>	<u>TAREAS</u>	<u>SUB TAREAS</u>	<u>RESPONSABLE</u>
1	3 días	Monitoreo del proyecto con docentes para determinar el logro de objetivos del proyecto.	Verificar los resultados en cada una de las actividades planificadas.	Ejecución del plan de monitoreo.	Estudiante de licenciatura
2	1 día	Presentación a la persona encargada el informe mensual de avances en la ejecución del proyecto.	Redactar el informe	Entregar informe de resultados	Estudiante de licenciatura

3	1 día	Vincular con la persona encargada del PME los resultados del monitoreo del proyecto.	Reunión con el encargado del PME.	Verificación de resultados	Estudiante de licenciatura y encargado de PME.
Quinta fase: Evaluación del Proyecto					
No	DURACIÓN	ACTIVIDAD	TAREAS	SUB TAREAS	RESPONSABLE
1	1 semana	Evaluar el proyecto verificando el cumplimiento de todas las acciones realizadas en cada una de las fases.	Elaborar plan de evaluación	Ejecución del plan de evaluación	Estudiante de licenciatura
	1 día	Vincular los resultados de la evaluación del proyecto con la persona encargada del PME.	Reunión con el encargado del PME.	Verificación de resultados	Estudiante de licenciatura y encargado de PME.
Sexta Fase: Divulgación y cierre del proyecto					
No	DURACIÓN	ACTIVIDAD	TAREAS	SUB TAREAS	RESPONSABLE
1	1 día	Estructurar el plan de divulgación.	Verificar los medios para la divulgación de los resultados del proyecto.	Invitar a las docentes para el aporte de ideas.	Estudiante de licenciatura, docentes, padres de familia y miembros del COCODE.
2	1 día	Puesta en práctica del plan de divulgación.	Pegar afiches en la escuela y diferentes negocios existentes en el barrio sobre los resultados del proyecto.	Socialización con docentes, padres de familia y miembros del COCODE.	Estudiante de licenciatura, docentes, padres de familia y miembros del COCODE.
3	1 día	Entregar informe final en físico, al licenciado asesor del PME	Redactar informe para una valoración.	Contactar al licenciado.	Estudiante de licenciatura

Fuente: Elaboración propia

1.4.7 Cronograma de actividades

Para llevar un control de todas las fases, se realiza un cronograma para ejecutar en el tiempo fijado cada una de las actividades propuestas en el proyecto de mejoramiento educativo que hace referencia a “Implementar Juegos y Espacios de Interacción para Despliegue de Capacidades”

TABLA No. 7 Cronograma

FASE / ACTIVIDAD	2019				2020														
	NOVIEMBRE				ENERO			FEBRERO			MARZO			ABRIL			MAYO		
1. Socialización para concientizar sobre los recursos de juego y espacios de interacción.																			
1.1 Gestión para el lanzamiento del proyecto a la Directora del establecimiento y CTA.																			
1.2 Gestión a los asesores pedagógicos para propiciar su participación en talleres y capacitaciones.																			
1.3 Socialización sobre la importancia de recursos de juego y espacios de interacción.																			
1.4 Evaluación de la primera fase del proyecto.																			

<p>2. Organización de la comunidad educativa para desarrollar acciones que conlleven a la obtención de recursos de juego y los espacios de interacción en la escuela.</p>														
<p>2.1 Taller, con la participación de docentes, padres de familia y miembros del COCODE.</p>														
<p>2.2 Capacitación a docentes "Estrategias Innovadoras de Juegos".</p>														
<p>2.3 Reunión con las docentes para organizar y planear los recursos a gestionar y elaborar</p>														
<p>2.4 Evaluación de la segunda fase del proyecto.</p>														
<p>3. Gestión de recursos de juegos para proporcionar un entorno que facilite el despliegue de capacidades.</p>														
<p>3.1 Gestión de materiales a diferentes personas e instituciones para equipar el establecimiento con recursos de juego.</p>														

5. Evaluación del Proyecto																				
5.1 Evaluar el proyecto verificando el cumplimiento de todas las acciones realizadas en cada una de las fases.																				
5.2 Vincular los resultados de la evaluación del proyecto con la persona encargada del PME.																				
6. Divulgación y cierre del proyecto																				
6.1 Estructurar el plan de divulgación.																				
6.2 Puesta en práctica del plan de divulgación.																				
6.3 Entregar informe final en físico, al licenciado asesor del PME.																				

Fuente: Elaboración Propia

1.4.8 Plan de monitoreo

En el proceso de la ejecución del proyecto de implementar juegos y espacios de interacción para despliegue de capacidades, se realizaron frecuentemente actividades de monitoreo en cada una de las fases ejecutadas, esto con la finalidad de obtener resultados sobre los avances y logros del proyecto, verificando el cumplimiento de los objetivos.

TABLA No. 8 Cuadro de indicadores del monitoreo

FASES	INDICADORES	MEDIOS DE VERIFICACIÓN
Socialización para concientizar sobre los recursos de juego y espacios de interacción.	Al concluir el mes de noviembre de 2019 se tiene socializado el proyecto con las docentes, padres de familia, asesores pedagógicos y miembros del COCODE, de la comunidad educativa en donde se ejecuta el proyecto.	Primer informe del proyecto, presentado y autorizado por la comunidad educativa de la EODP; Barrio el Paraíso, San Luis, Petén.
Actividades		
1.1 Gestión para el lanzamiento del proyecto a la directora del establecimiento y CTA.	Al concluir del mes de noviembre de 2019 se ha logrado el apoyo del Coordinador Técnico Administrativo y directora de la EODP; Barrio el Paraíso, San Luis, Petén, para la ejecución del proyecto.	Una solicitud a la directora y CTA en donde se acepta y apoya el PME.
1.2 Gestión a los Asesores pedagógicos para propiciar su participación en talleres y capacitaciones.	Al concluir del mes de noviembre se ha logrado el apoyo de un asesor pedagógico del municipio para dar acompañamiento en algunas actividades en la ejecución del proyecto.	Una solicitud al asesor pedagógico en la cual se compromete en brindar apoyo a la estudiante, durante la ejecución del proyecto.
1.3 Socialización sobre la importancia de recursos de juego y espacios de interacción.	Al concluir el mes de noviembre de 2019, se ha Realizado un taller de socialización con los padres de familia, y miembros del COCODE para conocer la importancia de los recursos de juego y espacios de interacción. Al concluir el mes de	Libro de acta del establecimiento, en donde se describe el proyecto de mejoramiento educativo a ejecutarse por la estudiante de licenciatura.

	noviembre de 2019, se ha socializado el proyecto con 40 padres y madres de familia y 5 miembros del COCODE.	
1.4 Evaluación de la primera fase del proyecto.	Al concluir el mes de noviembre de 2019 se ha evaluado el proyecto.	Primer informe de evaluación presentado al encargado del PME.
2. Organización de la comunidad educativa para desarrollar acciones que conlleven a la obtención de recursos de juego y los espacios de interacción en la escuela.	Al concluir el mes de enero 2020 se ha organizado a la comunidad educativa para las acciones a realizar sobre los recursos de juego y espacios de interacción para el despliegue de capacidades.	Plan estructurado de los recursos de juego a gestionar.
2.1 Taller, con la participación de docentes, padres de familia y miembros del COCODE.	Al concluir el mes de enero 2020, se ha orientado a docentes, padres de familia y miembros del COCODE, sobre la "importancia del Juego en la primera Infancia".	Infografía sobre los juegos Una encuesta realizada a los participantes en donde se muestra el conocimiento adquirido en el taller.
2.2 Capacitación a docentes sobre los recursos de juegos y los espacios de interacción.	En la segunda semana de enero de 2020 se ha gestionado para la facilitación de dos capacitaciones sobre los recursos de juegos y espacios de interacción. A mediados de enero de 2020 con la dirección del asesor pedagógico y la estudiante de licenciatura, capacitaron a 3 docentes para la adquisición de estrategias de juegos.	3 listas de Cotejo
2.3 Reunión con las docentes para organizar y planear los recursos a gestionar y elaborar.	Al concluir el mes de enero 2020, se tiene previsto un listado de posibles personas que podrán apoyar en la donación de materiales. Además, se han diseñado los materiales a elaborarse. Al concluir el mes de enero 2020, se elaboran las gestiones a realizar.	Lista de materiales que pueden usarse como recursos de juegos pedagógicos y su definición en que asignatura puede utilizarse.
2.4 Evaluación de la segunda fase del proyecto.	Al concluir el mes de enero de 2020, se ha evaluado el proceso de la segunda fase	Segundo informe de evaluación presentado al encargado del PME.

	del proyecto.	
3. Gestión de recursos de juegos para proporcionar un entorno que facilite el despliegue de capacidades	Al concluir el mes de abril de 2020, se implementa el plan de gestión proporcionar un entorno que facilite el despliegue de capacidades.	Una guía de observación directa.
3.1 Gestión a diferentes personas e instituciones para gestionar materiales.	<p>A principio del mes de febrero de 2020, se distribuyen 12 solicitudes de gestión para obtener recursos de juego.</p> <p>A finales del mes de febrero de 2020, se recibieron 12 respuestas positivas de personas que apoyaran con la donación de materiales.</p>	12 solicitudes, firmadas de recibido por las diferentes personas e instituciones.
3.2 Recolección de materiales donados.	<p>A mediados del mes de febrero de 2020, se recolectan todos los materiales donados.</p> <p>A finales del mes de febrero de 2020, se recibieron cajas de madera, papel iris y foamy, hulas, silicón en barra, un ciento de pelotas pequeñas, pelotas grandes de plástico, pintura de aceite, juegos de construcción, rompecabezas, memorias, juguetes muñecas de trapo y carritos, pleibo, brochas, tubos, pintura en aerosol, codos para tubo, fieltro, lana, cuerdas, 1 de cemento, tela, títeres, palos de escoba, tornillos, esponja y un tablero.</p>	Un acta en la que se registran todos los materiales donados para la construcción de nuevos materiales de juego.

<p>3.3 Fabricación de materiales para juegos didácticos.</p>	<p>A finales del mes de febrero de 2020, se fabrican diferentes juegos para el aprendizaje de los niños y las niñas, con la colaboración de docentes y padres de familia.</p> <p>A mediados del mes de marzo de 2020 se tienen fabricados juegos educativos para implementar en las siguientes áreas de aprendizaje:</p> <p>Destrezas de Aprendizaje: 2 Juegos de madera (bloques) 2 Tableros con juegos de para desarrollar la motricidad fina. 1 tablero con tubos para introducir pelotas. "la máquina de las sumas", Juego de memorias</p> <p>Comunicación y Lenguaje El gato multicolor, 1 Tela para saltos con esponja "La laguna de los Cocodrilo y vocales", 1 Juego de tarjetas para jugar a leer</p> <p>Medio Social y Natural 1 Juego de cocina para las niñas.1 Pista de carros (educación Vial), 1 Gabacha pedagógica, Juego de secuencias "Autonomía persona", 1 Maqueta de planetas y nave espacial, 10 Muñecas de trapo</p> <p>Expresión Artística 1 teatrino, 1 Títeres, Tambores, panderetas y tren con accesorios para el arte dramático.</p> <p>Educación Física 1 tablero con elefante y aros, Tragabolas de pleibo, 10 caballos de tela.</p>	<p>Un manual en donde se detallan cada uno de los juegos fabricados y su utilización para el aprendizaje de los niños y las niñas.</p>
<p>3.4 Ubicación de los materiales de juego en el establecimiento.</p>	<p>A mediados del mes de marzo de 2020, se convocan a docentes, padres de familia y miembros del COCODE para la ubicación de los juegos en las aulas.</p> <p>Al concluir el mes de marzo de 2020, participaron 3 docentes, 10 padres de familia y 3 miembros del COCODE,</p>	<p>Lista de participantes.</p>

	en la ubicación adecuada de los recursos de juego para la utilización de la docente y niños y niñas.	
3.5 Implementación de estrategias de juegos en el desarrollo de contenidos.	<p>A mediados del mes de marzo de 2020, las docentes inician la implementación de estrategias de juego con los niños y niñas del establecimiento.</p> <p>A mediados del mes de abril de 2020, las docentes han desarrollado actividades de juego en los contenidos curriculares; fue aplicado en, 17 niños y niñas de la etapa cuatro, 28 niños y niñas de la etapa de 5 años y 20 niños y niñas de la etapa de seis años.</p>	Planificación de recursos de juego (contenido, en donde se aplicará, característica, aprendizaje que generará, competencias a desarrollar y su enseñanza en el aula).
3.6 Evaluación de la tercera fase del proyecto.	Al concluir el mes de abril de 2020 se ha evaluado la tercera fase.	Tercer informe de evaluación de la tercera fase al encargado de PME.
4. Monitoreo de las actividades con sus indicadores y sus verificaciones.	<p>Desde el mes de noviembre de 2019 al mes de mayo de 2020, cada 15 días se realiza el monitoreo del Proyecto de Mejoramiento Educativo.</p> <p>Al concluir el mes de mayo de 2020 se ha evaluado el proyecto.</p>	Informe de metas logradas.
4.1 Monitoreo del proyecto con la directora y docentes para determinar el logro de objetivos del proyecto.	<p>Tomando en cuenta la participación de la directora y docentes se monitorea el proyecto a partir del mes noviembre de 2019 al mes de mayo de 2020, cada 15 días se realiza el monitoreo.</p> <p>Al concluir el mes de mayo de 2020 se ha evaluado el proyecto.</p>	Informe de monitoreo.
4.2 Presentación a la persona encargada el informe mensual de avances en la ejecución del proyecto.	A finales de cada mes y durante la ejecución del proyecto se presenta un informe de las actividades realizadas.	Informe de las actividades realizadas.
4.3 Vincular con la persona encargada del PME los resultados del monitoreo del proyecto.	Cada fin de mes se realiza una vinculación con el encargado del PME para detallar los resultados del monitoreo.	Resultados del monitoreo.
5.Evaluación del Proyecto	Al concluir el mes de mayo de	Plan de evaluación.

	2020 se realiza la evaluación del proyecto de recursos de juego y espacios de interacción.	Lista de cotejo Guía de observación.
5.1 Evaluar el proyecto verificando el cumplimiento de todas las acciones realizadas en cada una de las fases.	Tomando en cuenta la participación de la directora y docentes se evalúa el proyecto a partir del mes noviembre de 2019 al mes de mayo de 2020, cada 15 días se realiza la evaluación Al concluir el mes de mayo de 2020 se ha evaluado el proyecto.	Informe de evaluación.
5.2 Vincular los resultados de la evaluación del proyecto con la persona encargada del PME.	Cada fin de mes se realiza una evaluación con el encargado del PME para detallar los resultados del monitoreo.	Resultados de evaluación.
6. Divulgación y cierre del proyecto	Al concluir el mes de mayo de 2020, se ha elaborado el plan de divulgación	Plan de divulgación
6.1 Estructurar el plan de divulgación.	Al concluir el mes de mayo de 2020 la estudiante de licenciatura estructura el plan de divulgación considerando la situación en el país.	
6.2 Puesta en práctica del plan de divulgación.	Al concluir el mes de mayo de 2020 se divulga el proyecto ejecutado en la Escuela Oficial de Parvulos, Barrio el Paraíso, San Luis, Petén. Al concluir el mes de mayo por medio del canal NTS (canal local del municipio) se presenta a la comunidad educativa del Barrio el Paraíso y demás población, el proyecto realizado.	Solicitud al canal.
6.3 Entregar informe final en físico, al licenciado asesor del PME.	Al concluir el mes de mayo se presenta el informe final para socializar las conclusiones y recomendaciones de proyecto con las autoridades del PADEP/D.	Informe final del proyecto.

Fuente: Elaboración Propia

1.4.9 Plan de evaluación

TABLA No. 9 Plan de evaluación

JERARQUÍA DE OBJETIVOS	INDICADORES	MEDIO DE VERIFICACIÓN
<p><u>OBJETIVO GENERAL</u></p> <p>Concientizar a la comunidad educativa sobre la importancia de la implementación de recursos de juego y los espacios de interacción para disminuir el desequilibrio en el desarrollo físico, social e intelectual que presentan los niños y las niñas.</p>	<p>Los niños y las niñas de la Escuela Oficial de Párvulos, JM, del Barrio el Paraíso con desequilibrio en el desarrollo físico, social e intelectual, producido por el ausentismo escolar, se encuentran en la capacidad de fortalecerse para un mejor desarrollo a través de la implementación de recursos de juego y espacios de interacción.</p>	<p>Las docentes y padres de familia, han concientizado por medio de la socialización la importancia de los recursos de juego y los espacios de interacción.</p> <p>Las docentes y padres de familia han recibido 1 talleres y 2 capacitaciones para mejorar el desarrollo y despliegue de capacidades de los niños y las niñas</p>
<p><u>OBJETIVO ESPECÍFICO 1.</u></p> <p>Implementar estrategias de juego en el desarrollo de los contenidos curriculares, para la apropiación de conocimientos por parte de los estudiantes.</p>	<p>Al concluir el mes de mayo de 2020, 3 docentes implementan estrategias de juego en los contenidos curriculares.</p> <p>Esto ha fortalecido la apropiación de conocimientos en los niños y las niñas en el establecimiento.</p>	<p>Lista de cotejo</p> <p>Plan de recursos de juegos pedagógicos.</p> <p>Lista de Asistencia de los niños y las niñas.</p>
<p><u>OBJETIVO ESPECÍFICO 2.</u></p> <p>Elaborar recursos de juegos para fortalecer la estimulación temprana en el nivel preprimario.</p>	<p>Al concluir el mes de mayo de 2020, se ha elaborado material didáctico, para la realización de juegos en los espacios de interacción de las diferentes áreas de aprendizaje.</p> <p>Con el equipamiento de material didáctico de juego se ha fortalecido en un 100% la atención hacia los niños.</p>	<p>Un acta en donde se detallan los materiales donados al establecimiento.</p> <p>Guía de observación.</p> <p>Encuesta</p> <p>Lista de recursos de juego.</p>
<p><u>OBJETIVO ESPECÍFICO 3.</u></p> <p>Mejorar en un 60% la asistencia a clases de los niños y las niñas, para el despliegue de capacidades cognoscitivas, procedimentales y actitudinales.</p>	<p>Al concluir el mes de mayo de 2020, se ha obtenido un 60% de asistencia a clases de los niños y las niñas.</p> <p>Con la asistencia constante al establecimiento los niños y las niñas empiezan a desarrollarse física, social e intelectualmente.</p>	<p>Cuaderno de asistencia</p> <p>Entrevista a padres de familia.</p>

Fuente: Elaboración Propia

1.4.10 Presupuesto **TABLA No. 10 Presupuesto**

Actividades	Tipo de Recurso	Cantidad/ Tiempo	Precio Unitario	Precio Total
1. Socialización para concientizar sobre los recursos de juego y espacios de interacción a 40 padres de familia 3 docentes 5 miembros del COCODE y 3 miembros de instituciones.	Materiales			
	Fotocopias	60	0.25	15.00
	Marcador de pizarra	2	14.00	28.00
	Subtotal			43.00
	Humanos			
	Directora	1	100.00	100.00
	Docentes	2	100.00	200.00
	Padres de familia	40	60.00	2,400.00
	Miembros del COCODE	5	60.00	300.00
	Representante de SINAIE	1	150.00	150.00
Subtotal			3,150.00	
2. Organización de la comunidad educativa para desarrollar acciones que conlleven a la obtención de recursos de juego y los espacios de interacción en la escuela.	Materiales			
	Manual de juegos	3	50.00	150.00
	Resma de hojas	1	35.00	35.00
	Lapiceros	10	1.50	15.00
	Subtotal			200.00
	Humanos			
	Directora	1	100.00	100.00
	Docentes	2	100.00	200.00
	Padres de familia	40	60.00	2,400.00
	Miembros del COCODE	5	60.00	300.00
Representante de SINAIE	1	150.00	150.00	

		Subtotal		3,150.00	
3. Gestión de recursos de juegos para proporcionar un entorno que facilite el despliegue de capacidades	Materiales				
	Hulas	18	15.00	270.00	
	Cajas de madera	20	5.00	100.00	
	Pelotas plásticas	100	1.50	150.00	
	Botes de pintura	6	75	450.00	
	Tela	10 yardas	15.00	150.00	
	Legos	6	30.00	180.00	
	Rompecabezas	6	20.00	120.00	
	Muñecas	10	20.00	200.00	
	Carritos	18	20.00	360.00	
	Trastecitos de cocina	10	25.00	250.00	
	Tubo PVC	6	25.00	150.00	
	Codos	6	6.00	36.00	
	Te (para tubo)	4	8.00	32.00	
	Cuerdas	6	20.00	120.00	
	Bloques de madera	15	15.00	225.00	
	Silicón	35	1.00	35.00	
	Papel Foamy	10	8.00	80.00	
	Brochas	10	10.00	100.00	
	Titeres	2	100.00	200.00	
	Fieltro	5 yardas	15.00	75.00	
	Palos de escoba	10	5.00	50.00	
	1 bolsa de cemento	10	60.00	60.00	
	Papel arco iris	10	5.00	50.00	
	Lana	10	3.00	30.00	
	Pintura en aerosol	6	18.00	108.00	
	Pleibo	2	110.00	220.00	
	Tablero	1	60.00	60.00	
			Subtotal		3,911.00
		Humanos			
		Directora	1	100.00	100.00
		Docentes	2	100.00	200.00
		Padres de familia	20	60.00	1200.00
	Miembros del COCODE	3	60.00	180.00	

		Subtotal		1,680.00
4. Monitoreo de las actividades con sus indicadores y sus verificaciones.	Materiales			
	Fotocopias	20	0.25	5.00
	Internet	2 horas	30.00	30.00
	Subtotal			35.00
	Humanos			
Directora	1	100.00	100.00	
Docentes	2	100.00	200.00	
Subtotal			300.00	
5. Evaluación del Proyecto	Materiales			
	Internet	2 horas	30.00	30.00
	Fotocopias	20	0.25	5.00
	Subtotal			35.00
	Humanos			
	Directora	1	100.00	100.00
	Docentes	2	100.00	200.00
Asesor	1	150.00	150.00	
Subtotal			450.00	
6. Divulgación y cierre del proyecto	Materiales			
	Hojas papel bond	100	0.10	10.00
	Internet	3 horas	45.00	45.00
	Subtotal			55.00
	Humanos			
Directora	1	100.00	100.00	
Docentes	2	100.00	200.00	
Subtotal			355.00	
TOTAL				13,364.00

Fuente: Elaboración Propia

CAPITULO II FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1 MARCO ORGANIZACIONAL

2.1.1 Marco epistemológico

A. Teoría del constructivismo pedagógico

La teoría del constructivismo, es un modelo muy utilizado en los diferentes niveles educativos, según sus autores se define:

La teoría cognitiva de Piaget.- También se la conoce como evolutiva debido a que se trata de un proceso paulatino y progresivo que avanza, conforme el niño madura física y psicológicamente. La teoría sostiene que este proceso de maduración biológica conlleva al desarrollo de estructuras cognitivas, cada vez más complejas; lo cual facilita una mayor relación con el ambiente en el que se desenvuelve el individuo y, en consecuencia, un mayor aprendizaje que contribuye a una mejor adaptación.

El aprendizaje se realiza gracias a la interacción de dos procesos: asimilación y acomodación (Papalia, Wendkos y Duskin, 2007). El primero se refiere al contacto que el individuo tiene con los objetos del mundo a su alrededor; de cuyas características, la persona se apropia en su proceso de aprendizaje. El segundo se refiere a lo que sucede con los aspectos asimilados: son integrados en la red cognitiva del sujeto, contribuyen a la construcción de nuevas estructuras de pensamientos e ideas; que, a su vez, favorecen una mejor adaptación al medio. Cuando se ha logrado la integración, aparece un nuevo proceso de equilibrio gracias al cual el individuo utiliza lo que ha aprendido para mejorar su desempeño en el medio que le rodea.

El aprendizaje significativo de Ausubel.- Afirma que el sujeto relaciona las ideas nuevas que recibe con aquellas que ya tenía previamente, de cuya combinación surge una significación única y personal.

El aprendizaje social de Vygotsky.- Esta teoría sostiene que el aprendizaje es el resultado de la interacción del individuo con el medio. Cada persona adquiere la clara conciencia de quién es y aprende el uso de símbolos que contribuyen al desarrollo de un pensamiento cada vez más complejo, en la sociedad de la que forma parte. Para Vygotsky (Papalia, Wendkos y Duskin, 2007) es esencial lo que ha denominado como la zona de desarrollo próximo; es decir, la distancia entre lo que una persona puede aprender por sí misma y lo que podría aprender con la ayuda un experto en el tema.

Es, en esta zona en donde se produce el aprendizaje de nuevas habilidades, que el ser humano pone a prueba en diversos contextos. Es así como, desde el punto de

vista constructivista, se puede pensar que el aprendizaje se trata de un proceso de desarrollo de habilidades cognitivas y afectivas, alcanzadas en ciertos niveles de maduración. Este proceso implica la asimilación y acomodación lograda por el sujeto, con respecto a la información que percibe. Se espera que esta información sea lo más significativa posible, para que pueda ser aprendida. Este proceso se realiza en interacción con los demás sujetos participantes, ya sean compañeros y docentes, para alcanzar un cambio que conduzca a una mejor adaptación al medio. (Citado en Ortiz 2015 p. 98-99).

El constructivismo permite que el estudiante construya su aprendizaje a partir de los conocimientos previos que él ya posee. Serrano & Pons (2011) plantea que:

El constructivismo, en esencia, plantea que el conocimiento no es el resultado de una mera copia de la realidad preexistente, sino de un proceso dinámico e interactivo a través del cual la información externa es interpretada y reinterpretada por la mente. En este proceso la mente va construyendo progresivamente modelos explicativos, cada vez más complejos y potentes, de manera que conocemos la realidad a través de los modelos que construimos *ad hoc* para explicarla. Decía Punset (2011, p. 43) que si “ya sabíamos que el alma estaba en el cerebro, ahora podemos contemplar todo el proceso molecular mediante el cual el pasado y el futuro convergen y observar cómo la materia cerebral y la memoria fabrican nuevas percepciones sobre las que emerge el futuro”. La ciencia ha puesto de manifiesto que en los inicios de cualquier proceso cognitivo sólo el pasado cuenta, pero en el mismo momento que se empieza a modelar el futuro y merced al estallido de la inteligencia social, se pone en marcha un proceso en el que la capacidad de imitación, instrumentada por las llamadas neuronas espejo, interactúa con el conocimiento acumulado de la propia especie y con un archivo de recuerdos y huellas de emociones propias y surge el pensamiento nuevo. Además, hasta hace muy poco tiempo no existían indicios que pudieran sugerir cómo una parte de la memoria en funcionamiento (si se quiere, memoria a corto plazo) pudiera transformarse en memoria a largo plazo, ahora sabemos que esta capacidad para almacenar está vinculada a determinadas proteínas cerebrales que se activan con las prácticas de aprendizaje, de manera que ahora sabemos que si las raíces están en el pasado, este pasado hay que fustigarlo desde el exterior para transformarlo en futuro.

Esta es la idea germinal de todo constructivismo: la elaboración necesaria para efectuar la convergencia del pasado y del futuro. (párr. 32).

El constructivismo se debe desarrollar en las aulas, el docente tiene que seleccionar bien todas las actividades que mantengan interesados a los estudiantes y puedan participar en la construcción de su propio aprendizaje.

B. Teorías de las inteligencias múltiples

Cada individuo posee diferentes inteligencias que le ayudan a desenvolverse en los diferentes ambientes sociales. Woolfolk (2010) señala que:

Según la teoría de las inteligencias múltiples (IM), las ocho inteligencias son: lingüística (verbal), musical, espacial, lógico-matemática, corporal-quinestésica (movimiento), interpersonal (entender a los demás), intrapersonal (entenderse a sí mismo) y naturalista (observar y comprender los patrones y sistemas tanto naturales como los hechos por el hombre). Gardner afirma que tal vez haya más tipos de inteligencias; el ocho no es un número mágico. Recientemente, ha especulado que quizás haya una inteligencia espiritual y una inteligencia existencial, es decir, las capacidades para considerar preguntas trascendentes sobre el significado de la vida (Gardner, 2003). Gardner basa su idea de las capacidades separadas en la evidencia de que el daño cerebral (por una apoplejía, por ejemplo) a menudo interfiere con el funcionamiento de cierta área, como la del lenguaje, pero no afecta el funcionamiento de otras áreas. Además, los individuos podrían destacar en una de las ocho áreas, sin poseer habilidades sobresalientes en las otras siete. Gardner cree que la inteligencia posee una base biológica. La inteligencia “es un potencial biológico y psicológico para procesar información, que puede activarse en un entorno cultural para resolver problemas o crear productos que son valiosos en una cultura” (Gardner y Moran, 2006, p. 227). Las diversas culturas y épocas de la historia asignan valores diferentes a las ocho inteligencias. La inteligencia naturalista es fundamental para las culturas agrícolas, mientras que las inteligencias verbal y matemática son importantes para las culturas tecnológicas. (p.p.115-116).

Las inteligencias antes mencionadas son visibles en las personas que se encuentran en el contexto, esto indica que los seres humanos son diferentes y se complementan unos con otros.

C. Teoría del aprendizaje significativo

El aprendizaje significativo ha sido muy beneficioso para concepción de los conocimientos de los niños y las niñas. Romero (2009) expone que:

El concepto de aprendizaje significativo fue propuesto originalmente por David Ausubel (1963 a 1968). David P. Ausubel psicólogo estadounidense fue influenciado por los aspectos cognitivos de la teoría de Piaget, y planteó su Teoría del Aprendizaje Significativo por Recepción, en la que afirma que el aprendizaje ocurre cuando el material se presenta en su forma final y se relaciona con los conocimientos anteriores de los alumnos.

El aprendizaje significativo, se refiere a que el proceso de construcción de significados es el elemento central del proceso de enseñanza-aprendizaje. El alumno aprende un contenido cualquiera cuando es capaz de atribuirle un significado. Por eso lo que procede es intentar que los aprendizajes que lleven a cabo sean, en cada momento de la escolaridad, lo más significativo posible, para lo cual la enseñanza debe actuar de forma que los alumnos profundicen y amplíen los significados que construyen mediante su participación en las actividades de aprendizaje. En este sentido, las nuevas tecnologías que han ido desarrollándose en los últimos tiempos y siendo aplicadas a la educación juegan un papel vital.

Pero, ¿qué quiere decir, exactamente, que los alumnos construyen significados?

Construimos significados cada vez que somos capaces de establecer relaciones “sustantivas” y no arbitrarias entre lo que aprendemos y lo que ya conocemos.

Podríamos decir que construimos significados integrando o asimilando el nuevo material de aprendizaje a los esquemas que ya poseemos de comprensión de la realidad. Lo que hace que un contenido sea más o menos significativo es, precisamente, su mayor o menor inserción en otros esquemas previos. El aprendizaje significativo se desarrolla a partir de dos ejes elementales: la actividad constructiva y la interacción con los otros. El proceso mediante el cual se produce el aprendizaje significativo requiere una intensa actividad por parte del alumno. Esta actividad consiste en establecer relaciones entre el nuevo contenido y sus esquemas de conocimiento. (párrs. 4-8).

El aprendizaje significativo debe incluir una metodología activa que permita extraer los conocimientos previos de los estudiantes, para construir los nuevos conocimientos la ejecución y la aplicación de lo aprendido.

D. Teoría de las competencias

El ser competente es un término muy utilizado en los diferentes ámbitos sociales, esto se deriva de la palabra competencia. Al respecto se visualizan los siguientes párrafos:

El concepto de “competencia” fue planteado por David McClelland (1973), como una propuesta ante la insatisfacción sobre las medidas tradicionales utilizadas para pronosticar el rendimiento en el trabajo, Trujillo (1999). Las competencias tienen diversas conceptualizaciones, es un término polisémico y su categorización es amplia, aparentemente hay diversos tipos de competencias por los diferentes nombres que les asignan, no obstante la aplicación de éstas coinciden en ciertos ámbitos.

Una clasificación conocida y que podría estandarizar todas las existentes es la categorización de la Organización Internacional del Trabajo quien clasifica tres tipos de competencias; básicas, específicas y genéricas. A continuación una descripción de cada una de ellas:

1) Competencias básicas; se refieren a las adquiridas en el nivel preescolar e inicio de la escuela (hasta 11 o 12 años).

2) Competencias genéricas; son adquiridas en el período escolar y en la práctica de un oficio sirven para cualquier actividad profesional, son apoyadas en bases científicas y tecnológicas y en atributos humanos.

3) Competencias específicas; son aquellas competencias adquiridas en la especialización profesional, no son transferibles, indirectamente por las habilidades

adquiridas que sean readaptadas y los contenidos tienen que estar ligados estrictamente a una especialidad definida OIT (2003). (Citado en Pelayo, 2012, p. 28)

En el sistema educativo del país, también proponen competencias para los estudiantes según los niveles de la misma.

E. Modelo de aprendizaje por descubrimiento

Los niños y las niñas por naturaleza les agrada explorar y descubrir el mundo que les rodea, de esa manera van desarrollando su nivel intelectual. Eleizalde, Parra, Palomino, Armando, & Trujillo (2010) afirman:

...el concepto de aprendizaje por descubrimiento para alcanzar un aprendizaje significativo, sustentado en que a través del mismo los maestros pueden ofrecer a los estudiantes más oportunidades de aprender por sí mismos. Así pues, el aprendizaje por descubrimiento, es el aprendizaje en el que los estudiantes construyen por sí mismos sus propios conocimientos, en contraste con la enseñanza tradicional o transmisora del conocimiento, donde el docente pretende que la información sea simplemente recibida por los estudiantes (Sprinthall y Sprinthall, 1996; Santrok, 2004).

Los procedimientos de la enseñanza por descubrimiento guiada, implica proporcionar a los estudiantes oportunidades para manipular activamente objetos y transformarlos por la acción directa, así como actividades para buscar, explorar y analizar. Estas oportunidades, no solo incrementan el conocimiento de los estudiantes acerca del tema, sino que estimulan su curiosidad y los ayudan a desarrollar estrategias para aprender a aprender, descubrir el conocimiento, en otras situaciones (Good y Brophy, 1995). Considerando que no hay una real comprensión, hasta que el alumno aplique dicho conocimiento en otras situaciones, el aprender implica describir e interpretar la situación, establecer relaciones entre los factores relevantes, seleccionar, aplicar reglas, métodos, y construir sus propias conclusiones (Bruner, 1980). (p.p. 273-274).

Los estudiantes tienen la capacidad de desarrollar experiencias por medio del aprendizaje por descubrimiento, en este caso los docentes deben preparar el escenario para motivar los estudiantes a descubrir.

F. Modelo de aprendizaje por problemas

La solución de problemas suele ser difícil cuando no se tiene la habilidad para analizar antes de accionar. Vizcarro & Juárez (2008) definen que:

El aprendizaje basado en problemas (ABP) es uno de estos métodos que permite combinar la adquisición de conocimientos con el aprendizaje de competencias. En efecto, en el trabajo mediante ABP los estudiantes adquieren conocimientos al tiempo que aprenden a aprender de forma progresivamente independiente aunque, como es

natural, guiados por un tutor y un plantel de profesores; aprenden también a aplicar los nuevos conocimientos en la resolución de distintos problemas similares a los que se les presentarán en el desempeño de distintas facetas de su trabajo, a trabajar en equipo de forma supervisada y, de nuevo, progresivamente autónoma, a identificar sus objetivos de aprendizaje, a gestionar su tiempo de forma eficaz, a identificar qué aspectos del problema ignoran o necesitan explorar con más profundidad, a investigarlos por su cuenta, dirigiendo su propio aprendizaje. Y beneficiándose en este proceso de la colaboración de sus compañeros, que aportan también el contraste necesario a sus indagaciones y formas de entender lo que están estudiando. (p.9)

Los estudiantes deben aprender a aprender esto quiere decir, que a medida que analicen tendrán la disposición de seguir aprendiendo y este aprendizaje por problemas brinda esta oportunidad a los mismos.

G. Modelo de aprendizaje por proyectos

Los proyectos no solo se trabajan en una educación superior, sino que también se pueden realizar en las aulas del nivel inicial, por eso es necesario ampliar conocimientos acerca de la teoría que lo fundamenta. García & Basilotta (2017) mencionan:

El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) puede definirse como una modalidad de enseñanza y aprendizaje centrada en tareas, un proceso compartido de negociación entre los participantes, siendo su objetivo principal la obtención de un producto final. Este método promueve el aprendizaje individual y autónomo dentro de un plan de trabajo definido por objetivos y procedimientos. Los alumnos se responsabilizan de su propio aprendizaje, descubren sus preferencias y estrategias en el proceso. Así mismo pueden participar en las decisiones relativas a los contenidos y a la evaluación del aprendizaje (Thomas, 2000).

Bajo nuestro punto de vista, los proyectos son una forma diferente de trabajo en el aula, que fomenta la indagación de los estudiantes, a partir de interrogantes que se consideren útiles e importantes y que en algunos casos, hayan surgido de ellos mismos. Durante el desarrollo de un proyecto, los estudiantes exploran y descubren intereses, formulan preguntas, organizan su trabajo, buscan información en diversas fuentes, ponen en común sus concepciones y las comparan con nueva información, las enriquecen o transforman, comunican resultados, hacen propuestas, etc.

El ABP está estrechamente relacionado con el aprendizaje basado en problemas, sin embargo, no son idénticos. El primero pone el énfasis en el producto final y en las habilidades adquiridas durante el proceso, mientras que el segundo tiene como objetivo prioritario la búsqueda de soluciones a los problemas identificados. No obstante, ambos están liderados por los siguientes principios constructivistas (Popescu, 2012):

- La comprensión es una construcción individual y proviene de nuestras interacciones con el medio ambiente.
- El aprendizaje es impulsado por el conflicto cognitivo.
- El conocimiento evoluciona a través de la negociación social. (p.p.114-115).

Cuando en el aula se implementa el aprendizaje por proyectos, los estudiantes pueden formular preguntas, observar, descubrir, explorar y analizar hasta obtener el producto final según las metas previamente establecidas.

H. Tendencias curriculares

Las tendencias curriculares han surgido por la necesidad de brindar una educación que responda a las necesidades e intereses de los educandos, tomando como base su contexto. Fernández (1999) describe que:

El análisis de los orígenes y el desarrollo de la problemática curricular demuestra la existencia de una diversidad de tendencias a través del tiempo las que pueden reunirse en:

- El currículo como estudio del contenido de enseñanza. Esta posición está relacionada con la necesidad de un plan temático, aquí para ser desarrollado fija ciertas metodologías y actividades para lograr los objetivos. Esta concepción se desarrolla desde la Edad Media hasta la mitad del siglo XIX y continúa usándose en la actualidad.
- El currículo centrado en las experiencias. Se sustenta en las experiencias que vive el estudiante y que son propiciadas por el profesor en la enseñanza escolar, a partir de la planificación premeditada de los objetivos de la actividad. Esta concepción surge a fines del siglo XIX tomando su mayor auge en los años 30 y 40.
- El curriculum como sistema tecnológico de producción. Esta concepción propone que los resultados del aprendizaje se traduzcan en comportamiento específicos definidos operacionalmente a partir de objetivos. Surge en E.U.A. en la década del 60.
- El curriculum como reconstrucción del conocimiento y propuesta de acciones. Este centra el problema curricular en el análisis de la práctica y la solución de problemas a partir de una unidad entre la teoría y la práctica.

Estas concepciones han evolucionado con la práctica histórica - concreta del maestro y a partir del desarrollo de las investigaciones de la didáctica y de otras ciencias relacionados con ella; como la filosofía, sociología, y psicología, entre otras.

En el curriculum se concreta una concepción didáctica que integra determinados enfoques, conceptos y experiencias educativas” (p.8)

El Currículum se ha reconstruido en los últimos años porque siempre se concentra en la didáctica de cómo el docente transmite los conocimientos teóricos a los estudiantes y si se está formando integralmente a los mismos.

I. Modelo de aprendizaje situado

La enseñanza que el docente brinda a los estudiantes tiene que ser contextualizada para una mejor comprensión. Al respecto Niemeyer (2006) plantea que:

Este concepto del aprendizaje situado conlleva una crítica a la esencia de la idea originaria de formación y su puesta en práctica institucional. Por una parte, relativiza la importancia de las estructuras formales de aprendizaje y critica explícitamente a la escuela como lugar de aprendizaje en el que se aprende, principalmente, normas escolares. El aprendizaje es considerado como un proceso de aumento de experiencias y no como una transferencia unidimensional de conocimientos. Por tanto, no es un fin en sí mismo, sino que se define como una actividad social. En segundo lugar, un concepto del aprendizaje así entendido critica implícitamente las estrategias actuales de promoción con su orientación individualizada, ya que destaca la dimensión social de los procesos de adquisición de competencias. Esta concepción del aprendizaje implica un cambio radical de perspectiva de todas las formas tradicionales de transmisión del conocimiento y las prácticas establecidas en este contexto, desde los cuadernos de ejercicios hasta los boletines de notas. Contiene una crítica radical del aprendizaje institucionalizado y formal, así como la revalorización de los procesos de aprendizaje situados en contextos prácticos y laborales. (p.p. 113-114).

El aprendizaje situado es un aprendizaje de conocimiento en base al contexto, el cual tiene lugar a través de la interacción entre otros. Conduce a la reflexión de la experiencia.

J. Currículum nacional base

El Ministerio de Educación a nivel Nacional determina la utilización del Currículum para lograr las competencias deseadas en los estudiantes. Al respecto el CNB (2007) establece que:

El Currículum se centra en la persona humana como ente promotor del desarrollo personal, del desarrollo social, de las características culturales y de los procesos participativos que favorecen la convivencia armónica. Hace énfasis en la valoración de la identidad cultural, en la interculturalidad y en las estructuras organizativas para el intercambio social en los centros y ámbitos educativos, de manera que las interacciones entre los sujetos no solamente constituyen un ejercicio de democracia participativa, sino fortalecen la interculturalidad. (p.18).

Los docentes deben implementar los contenidos y actividades propuestas por el CNB, para responder a las demandas del sistema educativo.

K. Rol del docente

Los niños y las niñas necesitan del docente, para ser guiados en el proceso de aprendizaje, por lo tanto es importante verificar el rol de los docentes en los centros educativos; al respecto se menciona:

La docente y el docente son los encargados de diseñar estrategias interactivas que promuevan zonas de desarrollo próximo, para ello debe tomar en cuenta el nivel de conocimiento de las estudiantes y los estudiantes, la cultura y partir de los significados que ellos poseen en relación con lo que van aprender. La docente y el docente deben provocar desafíos y retos que hagan cuestionar esos significados y sentidos y lleven a su modificación en el infante, por lo tanto es conveniente planear estrategias que impliquen un esfuerzo de comprensión y de actuación por parte de las estudiantes y los estudiantes. Esa exigencia debe ir acompañada de los apoyos y soportes de todo tipo, de los instrumentos tanto intelectuales como emocionales, que los posibiliten a superar esas exigencias, retos y desafíos (Onrubia, 1998). (Citado en Chaves 2001, p.63).

Tal como se menciona los docentes deben de aproximar a los estudiantes a alcanzar los conocimientos y habilidades a partir del entorno que les rodea.

2.1.2 Marco contextual nacional

A. Entorno sociocultural

Entendemos por entorno sociocultural que es lo que rodea al individuo, Mérida (2014) menciona que “El contexto sociocultural, es el espacio donde se desenvuelve el ser humano en determinados momentos y etapas de su desarrollo dentro de un grupo que lo define con sus costumbres y formas de vida”. (p.27). Cada persona posee su propia identidad, sus raíces culturales que lo hacen diferente ante los demás.

También Antón (2010) plantea que:

“La teoría sociocultural fue inicialmente desarrollada por Lev Vygotsky, psicólogo ruso que desempeñó su principal labor investigadora durante la segunda década del siglo pasado. Las ideas centrales de la teoría fueron ampliadas por sus discípulos: Luria, Leont’ev, etc., quienes llegaron a proponer otros marcos teóricos, entre ellos la teoría de la actividad. A partir de la segunda mitad del S. XX la obra de Vygotsky ha ganado

adeptos en los países occidentales, donde la teoría ha seguido evolucionando y se ha empleado como marco teórico de numerosas investigaciones sobre el papel de la interacción en la construcción social del aprendizaje en contextos educativos (Rogoff y Lave 1984; Wertsch 1985, 1991, 1998; Tharp y Gallimore 1988; Rogoff 1990; Lave y Wenger 1991; Wells 1999)¹. También en España ha sido prolífica la investigación sociocultural (ver, por ejemplo, DePablos, Rebollo y Lebres 1999; Rebollo Catalán 1999; Colas Bravo et al. 2005).

Se distinguen en la teoría sociocultural cuatro dominios de investigación: el dominio filogenético investiga diferencias entre los seres humanos y otros seres vivientes, el enfoque de la evolución sociocultural es el efecto de la mediación de herramientas o artefactos culturales tales como los ordenadores, la escritura o el sistema numérico en el desarrollo de la civilización, el dominio ontogenético investiga la interiorización de la mediación durante la infancia, su efecto en el desarrollo físico y mental del niño, y por último, el dominio microgenético está relacionado con la investigación a corto plazo del desarrollo cognitivo durante una actividad específica".(p.10).

Son muchos los investigadores que se han interesado en formular teorías que fundamentan el entorno sociocultural, porque debido a su influencia en las personas este determina el desarrollo que se obtenga desde la niñez.

B. Teoría de la información y la comunicación

La informática y la comunicación, han tenido que adaptarse a los cambios en el contexto social, en este sentido resulta importante conocer sobre la evolución que ha tenido en los últimos tiempos. Aladro (2011) nos dice:

La Teoría de la Información es una disciplina mapa, tal y como la definió en su día el profesor Valbuena de la Fuente (1997:18). Su objetivo fundamental es orientar y situar el conocimiento en torno a la comunicación, con una dirección concreta específica para investigar la información.

Hemos entrado en la Era de la Información desde hace algunas décadas (vid el proceso en detalle en Castells; 2005). Los cambios tecnológicos y sociales son tan vertiginosos que la Teoría de la Información se enfrenta a la necesidad de mutar muchas de sus categorías para seguir cumpliendo su objetivo de cartografiar todo conocimiento y todo fenómeno comunicativo e informativo que suceda en el entorno.

La Teoría de la Información nació de una Teoría del Periodismo, y posteriormente de una Teoría de la Noticia (vid. Ángel Benito 1982). La dificultad extrema de estudiar los procesos profesionales informativos y los fenómenos sociales y psicológicos asociados a ellos, que surgió con esos orígenes, ha hecho que el ánimo de dinamismo sea grande en esta disciplina, teniendo que adaptarse a los diversos enfoques y cambios de contexto que han ido surgiendo en la vida social informativa. Esto la ha hecho una teoría compleja, dura para sus practicantes y difícil por su necesaria adaptación constante a los cambios.

En cierta etapa, la Teoría de la Información se adaptó a las teorizaciones matemáticas y cibernéticas que se estaban dando de los fenómenos comunicativos. En otro momento, el estudio sociológico abrió esta disciplina al análisis de los medios de masas y sus efectos y contextos. En otro, los descubrimientos psicosociales obligaron a la Teoría de la Información a absorber conocimientos del campo cognitivo y psicológico, y en otro, las metodologías de análisis del mensaje abrieron la disciplina al análisis cultural más amplio. A cada fase del desarrollo granuloso (G.Bueno, en Valbuena 1997: 21 y ss) de esta teoría, se han ido generando nuevos intereses y nuevas adaptaciones al medio cambiante del extenso y todavía hoy desconocido mundo de la comunicación. La llegada de la digitalización y sus fenómenos de convergencia y trascodificación (Manovich 2005) ha supuesto un nuevo cambio teórico que tiene además la característica principal de dejar completamente obsoletas categorías tradicionales del estudio de la comunicación.

Por ejemplo, ya no podemos seguir hablando de medios de comunicación de masas unidireccionales y masivos, categoría que parecía inamovible hace pocos decenios.

Ya no existen los medios de comunicación masivos como fenómeno central de la esfera pública del siglo XXI. El papel de ese sistema va en camino de ser residual. Hoy en día una categoría híbrida, los medios interpersonales tecnológicos que constituyen internet y sus redes sociales, configuran un sistema en fluido en el que la atomización e imbricación de los procesos de comunicación es el fenómeno fundamental.

Carecemos de una categoría que esté a caballo entre los medios de comunicación de masas y los medios interpersonales de comunicación, pues hemos insistido mucho en una categoría que sin duda era siempre cuestionable (Valbuena 1997:71).

E igualmente carecemos de instrumentos teóricos desarrollados al pie de esa categoría nueva, los medios tecnológicos interpersonales, que borran la frontera entre la masa y el sistema de relación primario, entre la intimidad del yo personal y la red social de actividades colaborativas. (p.p. 83-84).

Los medios de comunicación como la radio, la prensa, entre otros, han tenido su descenso por la llegada del internet y sus redes sociales, esto ha provocado que muchos jóvenes, niños e incluso adultos inviertan más tiempo y dinero por el uso de las redes sociales, por lo cual, se necesita educar a los educandos para dar buen uso a la tecnología.

C. La televisión

Aun en la actualidad la televisión es un medio de comunicación muy utilizado por los niños y niñas en edad inicial, por los programas infantiles que presenta incluso los estudiantes van regularmente a clases, por esperar sus programas favoritos en casa. Santrock (2003) describe que:

Pocos acontecimientos de la sociedad de la segunda mitad del siglo XX han tenido un impacto tan grande como la televisión (Comstock y Scharrar, 1999; Murria, 2000). Muchos niños pasan más tiempo enfrente de la televisión con sus padres. Aunque es sólo uno de los medios de masas que afectan al comportamiento de los niños, la televisión es el más influyente. Las capacidades persuasivas de la televisión son asombrosas. Cuando un adolescente americano acaba el instituto, ha pasado frente a la televisión una media de 20,000 horas, muchas más horas de las que han pasado en las aulas.

Diferentes papeles de la televisión

La televisión puede tener influencias negativas ya que distrae al niño de hacer la tarea, los hace ser aprendices pasivos, les enseña estereotipos, les proporciona modelos violentos de agresión y les presenta visiones poco realistas del mundo. Sin embargo, la televisión también puede tener un influencia positiva en el desarrollo de los niños presentándoles programas educativos motivadores aumentando su información sobre el mundo más allá de su entorno inmediato y proporcionándoles modelos de comportamientos prosocial (Clifford, Gunter y McAleer, 1995).

A la televisión se le ha llamado de muchas maneras, y no todas han sido buenas. Dependiendo del punto de vista puede ser una “Ventana al mundo”, el “Monstruo de un solo ojo” o la “Caja tonta”. La televisión ha sido atacada como una de las razones por las que las puntuaciones en las evaluaciones nacionales en matemáticas y el lectura son más bajas ahora que en el pasado. (p.p. 274-275).

El uso excesivo de la televisión radica en la autorización de los padres que lo permiten, no son conscientes del daño que está provocando en la conducta de sus hijos e hijas.

D. Desigualdad en la educación

El MINEDUC procura una igualdad en la educación, esto se evidencia en los acuerdos y programas que han creado para incluir a todos los estudiantes, pero lastimosamente visto desde otra perspectiva social pareciera que a veces se manifiesta la desigualdad en la educación. Marchesi (2000) plantea que:

El ambiente de la familia y su compromiso con la escuela tienen una indudable repercusión en el progreso educativo de los alumnos. Los recursos familiares, su nivel de estudios, los hábitos de trabajo, la orientación y el apoyo académico, las actividades culturales que se realizan, los libros que se leen, la estimulación para explorar y discutir ideas y acontecimientos y las expectativas sobre el nivel de estudios que pueden alcanzar los hijos, son factores que tienen una influencia muy importante en la educación de los alumnos.

El funcionamiento del sistema educativo tiene también una notable influencia en los niveles de desigualdad educativa. Los recursos existentes, el apoyo a las familias, los

criterios de admisión de los alumnos en las escuelas, el número de alumnos por aula, la formación y motivación de los profesores, las facilidades para que los alumnos prosigan sus estudios, los materiales disponibles en el aula y los criterios de evaluación establecidos, son condiciones generales que tienen mucha relación con los índices de escolaridad y con los resultados que obtienen los alumnos. Este reconocimiento de la influencia del sistema educativo no puede conducir a olvidar la responsabilidad específica que las escuelas y los profesores individuales tienen para reducir las desigualdades. Hay escuelas que han creado un clima ampliamente aceptado de estudio y de participación, en las que existen expectativas positivas en relación con los objetivos educativos que se han establecido y en las que se reflexiona sobre las opciones educativas, los sistemas de evaluación y los métodos pedagógicos más adecuados para conseguir involucrar y motivar a los alumnos en sus aprendizajes. En muchas de ellas se busca la implicación de los padres y se desarrollan iniciativas continuadas para elevar su nivel de formación y su compromiso con la educación de los hijos. Son escuelas dispuestas a combatir con decisión el abandono escolar prematuro. (p.137).

Los docentes han implementado metodologías que permiten el involucramiento de toda la comunidad educativa para generar una igualdad en la educación, pero resulta interesante mencionar que el gobierno como tal debe facilitar el acceso a servicios de educación, de salud, fuentes de empleo, entre otros; para que las familias tengan la oportunidad de mejorar sus condiciones de vida y por ende el apoyo en la educación de sus hijos.

2.1.3 Marco de las políticas educativas

A. La política

El objetivo central de la política de calidad es el “Mejoramiento de la calidad del proceso educativo para asegurar que todas las personas sean sujetos de una educación pertinente y relevante”. (Políticas y Legislación Educativa, EFPEM 2018, p. 20).

En Guatemala, por ejemplo, en el Diseño de Reforma Educativa (1998:13) se plantea que “los Acuerdos de Paz, puntualizan la educación como uno de los vehículos más importantes para la transmisión y desarrollo de valores y conocimientos culturales, y promover el mejoramiento de las condiciones socioeconómicas de las comunidades. (Citado en Consejo Nacional de Educación, Políticas Educativas 2010 p. 2).

Cuando se habla de política se refiere a cambios. Tamayo (2012) describe que:

El concepto política deriva de la palabra griega polis o políticos, que designa lo referente a la ciudad, al ciudadano o lo civil y público. Los griegos utilizaban el

término polis como un vocablo para referirse a la comunidad integrada por un conjunto de hombres que residían en un territorio delimitado, que constituían una entidad prácticamente autosuficiente y se encontraba regida por un gobierno propio.

Este primer acercamiento a la palabra política delimita el enfoque a las acciones humanas que tienen que ver con asuntos públicos concernientes a toda colectividad. Autores como Jean-Jacques Rousseau, definían en 1762 a la política como “la actividad que tiene por objeto regular y coordinar la vida social por medio de una función de orden, defensa y justicia para mantener la superación y la cohesión de un grupo social determinado”.

Por lo tanto la política es también una actividad humana realizada en un entorno social, que tiene como base legitimadora su función de ordenamiento, en busca del bien común. Es claro que el hecho político se caracteriza por tener sustento en una 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.

En este sentido Eduardo Andrade define a la política como “la actividad del comportamiento humano que se relaciona con el gobierno, con la dirección de la colectividad, con ciertas pautas para la acción de un grupo y con el conocimiento de estas cuestiones”.

En este sentido, la política es una acción humana que impacta necesariamente en varios niveles de la realidad, el hombre es un ser político en todas las esferas de su vida social.

La política se desarrolla como una actividad producida y reproducida por la colectividad, en tanto que la sociedad es el fruto de la capacidad organizativa de los individuos y del conjunto de relaciones humanas basadas en la capacidad de comunicarse para lograr fines comunes.

Así la sociedad es el ámbito natural de la política y se constituye como el conjunto de fenómenos sociales que se caracterizan por las relaciones de poder, influencia, gobierno y dirección de grupo social.

El quehacer político de los hombres se encuentra en una diversidad de vinculaciones sociales y por lo tanto los hechos políticos sociales son reflejo de la expresión cultural del grupo, así que, la acción política es aprendida en los entornos y aceptada culturalmente de manera distinta, un ejemplo de ello es la forma de hacer política en Suiza y en México, en donde los individuos asumen papeles de responsabilidad social diferentes.

Otra actividad inseparable de la política es, sin duda, la economía, acciones humanas que nacen unidas a la organización social, donde una es reflejo de la otra y así constituyen entre si una “unidad dialéctica indisoluble”, una que resuelve la necesidad de supervivencia, y otra, la política que atiende a las necesidades organizativas de los hombres.

Sobra señalar un elemento más en el que la política se entremezcla con otra actividad social: la religión, sin embargo, a lo largo de la historia la religión ha estado

al servicio de la política, o viceversa. Hoy en día existen aún Estados, en los cuales, la política y la religión se enlazan, a veces no solo a nivel de la ley sino que en la mayoría de los casos en el área subconsciente de los gobernados, por lo que, no se puede entender una sociedad y su actividad política si obviamos su realidad mística.

En la política, se pueden establecer dos niveles de análisis: la micropolítica, relativa a las relaciones interindividuales y la macropolítica, en las que no existe contacto personal y son por lo general relaciones mediatizadas. 5 La política así empieza a definir sus contenidos tales como: el gobierno, la dirección, el poder, la autonomía y se considera una acción grupal que se presenta como una constante en la vida cotidiana del hombre. (p.p. 16-18).

Si hay actividad en la sociedad también existirá la política, porque atiende a las necesidades de las personas.

B. Políticas educativas

La educación también plantea sus políticas por medio de estrategias o líneas de acción que deben implementarse. PADEP/D (2014) menciona que:

Las Políticas se constituyen como los planteamientos y guías estratégicos en la administración pública. El ejercicio de las acciones del Estado, a través de la administración y gestión pública, requiere de una orientación y ordenamiento, cuyo fundamento se encuentra en la Constitución Política de la República y el conjunto jurídico que se deriva, el cual incluye acuerdos, decretos, reglamentos y demás formas jurídicas y administrativas asociadas.

El artículo 71, de la Constitución de la República, indica que la libertad de enseñanza y de criterio docente es una garantía constitucional. Asimismo, es obligación del Estado, proporcionar y facilitar educación a sus habitantes sin discriminación alguna.

Para tal efecto, está destinado y organizado el Sistema Educativo Nacional, el cual según el Capítulo I, del Título II de la Ley de Educación Nacional, Decreto 12-91, indica que es el conjunto ordenado e interrelacionado de elementos, procesos y sujetos a través de los cuales se desarrolla la acción educativo, conforme a las características, necesidades e intereses de la realidad histórica, económica y cultural del país. Por ello, sus características son la de ser un sistema participativo, regionalizado, descentralizado y desconcentrado. (p. 28).

Entonces, las políticas educativas establecidas en el país se realizan sin hacer ninguna discriminación esto significa que considera a todas las culturas existentes.

2.2 ANÁLISIS SITUACIONAL

2.2.1 Teoría de la administración

Stoner, Edward, & Gilbert (1996) describen acerca de las teorías de administración:

Las teorías son perspectivas que le sirven a las personas para explicar sus experiencias en el mundo. En un sentido formal, una teoría es un grupo congruente de supuestos que se formulan con objeto de explicar las relaciones entre dos o más hechos observables. John Clancy dice que estas perspectivas son "poderes invisibles", subrayando con ello diversas aplicaciones cruciales de las teorías y la forma "invisible" con la que abordamos nuestro mundo.

En primera instancia, las teorías nos ofrecen un enfoque estable para entender lo que experimentamos. Una teoría presenta criterios para determinar lo que es importante. En el caso de Henry Ford, la abundancia y la docilidad de los trabajadores fue un factor importante para las teorías sobre su negocio. Es decir, su teoría de la administración incluía, entre otras cosas, este supuesto sobre la oferta de mano de obra.

En segunda, las teorías permiten comunicarnos con eficiencia y, por consiguiente, involucran relaciones cada vez más complejas con otras personas. Imagínese lo frustrado que se sentiría usted si, en su trato con los demás, ¡siempre tuviera que definir desde los supuestos más básicos del mundo en que vive! Como Ford y sus gerentes entendían perfectamente su teoría sobre la producción de automóviles, podían interactuar sin problema al enfrentar los desafíos de todos los días.

En tercera, las teorías nos permiten, de hecho son un reto, seguir aprendiendo cosas sobre nuestro mundo. Por definición, las teorías tienen límites; cualquier teoría sólo puede abarcar cierto espacio. Conscientes de ello, más valdría que nos preguntáramos si existen otras alternativas para contemplar el mundo (sobre todo cuando parece que nuestras teorías ya no "encajan" con nuestra experiencia) y que consideráramos las consecuencias de adoptar otras ideas. Los dos casos siguientes son muy instructivos. (p.p. 33-34).

Para administrar una organización se necesita tener el conocimiento para seleccionar a las personas según sus habilidades y la capacitación a los mismos para que los productos finales sean exitosos.

A. Técnica del árbol de problemas

Betancourt (2016) plantea la utilidad del árbol de problemas:

¿Para qué sirve hacer un árbol de problemas? Las 4 más importantes y que resumen todas las demás son:

- Nos permite desglosar el problema, las causas y sus efectos, mejorando su análisis.
- Hay una mejor comprensión del problema al desagregarlo en causas y consecuencias
- Se vincula con otras herramientas de investigación y análisis como matriz de vester o árbol de soluciones.
- Facilita la realización de otros componentes importantes de una investigación o proyecto en su fase de planificación, por ejemplo el análisis de interesados, análisis de riesgos y objetivos.

El árbol de problemas en la planificación de un proyecto

Los japoneses nos dicen con frecuencia que un problema identificado ya constituye el 90% de la solución, es por eso la importancia que le otorga la metodología de marco lógico al análisis de problemas. El trabajo de planificación que hacemos con el árbol de problemas y el árbol de objetivos constituye una parte muy importante en la identificación de la problemática.

Hecha esta introducción, es importante que sepas la importancia que significa utilizar el árbol de problemas en conjunto con otras herramientas, donde lo que buscamos es:

- Obtener datos significativos para caracterizar el problema
- Determinar cuáles son las causas y efectos
- Elaborar objetivos del proyecto

Cómo hacer un árbol de problemas paso a paso

1. Analiza la situación: Si, sabes que hay una situación problemática, pero analízala. Qué está ocurriendo, por qué está ocurriendo y que esta desencadenando. Recolecta datos que te permitan entender la situación problemática. Esto por sí solo ya te dará gran cantidad de insumos para el siguiente paso.
2. Identifica los principales problemas de la situación que has analizado: Cualquier técnica para generar ideas te será útil. Una lluvia de ideas en equipo definiendo por consenso cuál es el principal problema, suele ser una buena alternativa. Sin embargo, si el problema es mucho más técnico y requiere de muchos expertos y de discusiones, ya que es complejo diferenciar causas de efectos, prueba la matriz de Vester. Esta por sí sola te permitirá priorizar el problema principal, y te adelantará algunos pasos al darte causas y efectos del problema principal.
3. Determina los efectos y las causas del problema principal: Ya tienes el tronco del árbol, ahora identifica las causas (raíces) y los efectos o consecuencias (hojas o ramas). De nuevo mejor si se hace en equipo buscando llegar a un consenso. Si en el paso 2 elaboraste la matriz de Vester, ya tendrás este paso bastante claro.

4. Dibuja el árbol: Sencillo. Veremos cómo en el ejemplo más adelante.
5. Profundiza en las causas y efectos: Resolver el problema central será mucho más fácil en la medida en que determines las causas y efectos raíz. Es decir, si ya determinaste una causa, ¿es posible que esta causa sea ocasionada por algo más a su vez? Traza una línea y profundiza tanto como te sea posible. (párrs 1-30).

Definitivamente el árbol de problemas es un instrumento útil para diagnosticar la problemática que afectan a una comunidad o institución que se investiga.

B. Matriz de priorización

La matriz de priorización es un tema novedoso, por lo que es necesario conocer su teoría, Betancourt (2018) menciona que:

¿Qué es más importante? ¿A qué deberíamos prestar más atención? ¿Qué es lo más urgente? En esto consiste la matriz de priorización.

También denominada matriz de criterios, esta matriz consiste en un arreglo de filas y columnas que enfrentadas permiten realizar una elección, que con base en la selección, ponderación y aplicación de criterios debería ser la mejor.

¿De qué depende de que sea la mejor? Que los criterios elegidos sean apropiados, al igual que la ponderación que se le asigna y que la calificación del elemento sea pertinente.

Entre las ventajas de la matriz de priorización vas a encontrar que:

- **Es flexible.** Puede involucrar pocas opciones, pocos criterios o muchas opciones y muchos criterios.
- **De fácil trabajo en equipo:** Es una herramienta con que se puede trabajar en equipo, bien sea en una pantalla o en un tablero.
- **Parametrizable.** Las matrices de priorización más complejas (cientos de opciones y criterios) se pueden parametrizar en un software y dejar que el software decida con base en órdenes. Esto ya involucra programación.
- **Facilita el consenso:** Cuando es difícil ponerse de acuerdo, una matriz de priorización puede solucionarlo todo. (párr. 4-10).

Esta matriz es muy útil para priorizar cierta problemática dentro de varias problemáticas.

C. Ausentismo escolar

Con la utilización del árbol de problemas se identifica la inasistencia o ausentismo escolar como una problemática que esta afecta a los niños y las niñas del nivel preprimario. Al respecto Moratinos (1995) describe que:

“La inasistencia a clases consiste en la desatención del estudio y de todas las actividades que este implica, lo que afecta el aprendizaje del estudiante”.

La inasistencia a clases se la identifica como un problema en cuya aparición inciden factores educativos y, fundamentalmente, sociales, cuya solución precisa de la adopción de diversas medidas. Se trata además de un problema que, de no ser solucionado a tiempo, puede convertirse, a corto plazo, en un importante problema para el sistema educativo (abandono y fracaso escolar) y, a medio y largo plazo, en un grave problema social (paro, delincuencia, marginación, etc.). (Moratinos, 1995) (Citado en Zambrano, 2012, p. 6).

Es importante analizar que estrategias podrían ayudar a disminuir el ausentismo escolar en la escuela.

2.2.2 Entorno educativo

Para comprender acerca del entorno educativo, Buj (1992) menciona que:

...la definición del entorno educativo viene condicionada, antes, por un estudio previo, casi exhaustivo, del texto de la Convención. Cuando se alude a los derechos del niño, al desarrollo de la personalidad, de las aptitudes y capacidad física y mental, respecto de derechos humanos y libertades fundamentales; respeto a los padres y a la propia identidad cultural, idioma y valores, se están proclamando las metas de la formación. A la vez se solicita del niño que asuma su responsabilidad en una sociedad libre, con un espíritu de comprensión, paz, tolerancia e igualdad entre los sexos.

El entorno más próximo, evidentemente, lo constituye el propio edificio escolar, tanto en su ubicación, como en la distribución de espacios, estructura, versatilidad funcional, iluminación, ventilación, ornato, número y calidad de dependencias, tanto internas como inmediatamente externas, por citar algunos aspectos físicos.

Cuando se habla de «escuela, en por y para la comunidad» se quiere decir algo más; es tanto como referirse a la pretensión de establecer las relaciones con su entorno humano, cultural y evidentemente biológico, en el sentido amplio en que se entiende lo ecológico.

Es necesario un entorno capaz de proporcionar estímulos positivos, a la par que equilibrados, para que pongan en juego toda la personalidad del niño. No se trata de impulsar, exclusivamente la madurez intelectual, sino el conjunto de funciones que hacen posible la integración de afectos y sentimientos, emotividad y sociabilidad, capacidad de adaptación y mecanismos de ajuste sano y eficaz. El espíritu que sirve

de motor para proporcionar este tipo de educación subyace tanto en los elementos estructurales como en el dinamismo del Centro escolar... (p.p. 73-74).

Cuando se habla de entorno educativo no solo se observa la infraestructura del establecimiento, sino que también son espacios de interacción en donde los niños y las niñas puedan actuar en libertad, con un sentido formador.

2.2.3 Demandas sociales, instituciones y poblacionales

A. Teoría sociológica

La sociología estudia a las personas y su interacción entre los mismos, además de los diferentes factores que afectan su convivencia. Anguiano (1999) plantea sobre las demandas:

La forma más simple de enunciar el significado de la demanda, de cualquier demanda, es sin duda concebirla como expresión (súplica, pedido, rogatoria) de una necesidad, de un deseo o apetencia.

¿Qué entendemos por necesidad? Esta interrogante adquiere una dimensión aún más compleja cuando hablamos de demanda social y el lugar que las «necesidades» desempeñan dentro de las diferentes perspectivas teóricas, tanto de la sociología como de otras disciplinas sociales.

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

Distinguiéndola del requerimiento social: « en cuanto este es la segunda faz de la demanda; significa que la demanda que emana de las relaciones sociales determina de una sola vez no solo la producción del objeto, sino también la manera en que será consumido».

A nuestro entender, se destaca de este modo que la demanda social presiona en dirección al cambio de las relaciones sociales instituidas.

En efecto, la interpretación sobre la «carencia», esto es las necesidades sociales, y el punto de vista desde el que se las define determina la segunda faz de la demanda que llamamos siguiendo a este autor: el requerimiento, esto es, la producción del objeto y el modo de consumirlo. Lo que «debe demandarse», es construido desde perspectivas que interpretan las necesidades sociales y su función en la conservación o cambio del orden instituido. (párrs. 10-18).

Las personas en la sociedad siempre presentarán sus demandas por las mismas necesidades que poseen.

B. Demandas sociales

Se analizan las demandas sociales que bien pueden darse por reclamo, deseo, reconocimiento o petición. Retamozo (2009) describe que:

El abordaje teórico de las demandas sociales es factible de realizarse desde diferentes plataformas, las cuales pueden ser integradas gracias a que ofrecen ángulos analíticos complementarios. En una primera aproximación, la demanda puede ser entendida, siguiendo a Laclau (2005), al menos en dos acepciones: como petición y como reclamo.

La petición se asemeja a la solicitud que alguien elabora sobre un asunto hacia la autoridad que considera competente (16). Allí, en principio, puede no haber beligerancia, no obstante esa demanda puede adquirir estatus de reclamo y por lo tanto una interpelación imperativa de un agente hacia otro para satisfacer la solicitud.

Desde una segunda perspectiva, el estudio de las demandas tiene una dimensión que es iluminada desde el psicoanálisis. En esta orientación Frederic Jameson (1995) en referencia al esquema "L" de Jacques Lacan distingue entre la "necesidad" como hecho puramente biológico y la "demanda" que indefectiblemente está mediada por el lenguaje. En este plano (descartando el acceso a un hecho biológico puro o a una necesidad objetiva), se abre un importante campo de estudio sobre los discursos que constituyen la demanda. El abordaje de la constitución discursiva de esa "falta" que se vincula con el deseo (18) conduce, como dice Castoriadis (2007), a reubicar la importancia de los imaginarios sociales. Los elementos que intervienen en la construcción de la demanda tienen un carácter productivo de una nueva situación que además instituye un umbral para la acción.

Pero además es necesario ubicar la demanda en un tercer registro, esta vez en clave filosófica, como el espacio propio de la lucha por el reconocimiento. Si, como dice Hegel en la Fenomenología del Espíritu: "la autoconciencia es en y para sí en cuanto que y porque es en sí y para sí para otra autoconciencia; es decir solo en cuanto se la reconoce" (1992:113), entonces en ese deseo elaborado como demanda encontramos las huellas del paso de la subjetividad al sujeto.

En otras palabras, la demanda se orienta hacia el otro, hacia su reconocimiento, interpelando de alguna manera a la alteridad. Si traducimos en clave colectiva, podemos afirmar que en la construcción de la demanda social se encuentra inscripta una solicitud hacia otro (frecuentemente el sistema político) que lleva aquellos que referimos al principio: un pedido o reclamo.

Estas tres dimensiones de la demanda nos ayudan a pensar la constitución de los movimientos sociales. La identificación de una situación como injusta, la elaboración del pedido-reclamo, la interpelación de las alteridades y la lucha por el reconocimiento son aspectos que indudablemente ligan a las demandas con los movimientos.

La construcción de la demanda en los tres registros (petición y reclamo, deseo y reconocimiento) suponen necesariamente la injerencia de la subjetividad.

En su elaboración como petición-reclamo los procesos subjetivos juegan un papel fundamental en la posibilidad de identificar-significar una relación social o una situación particular como factible de ser llevada al espacio público (19). Entendemos por subjetividad colectiva, siguiendo a Enrique de la Garza (2001) la configuración y articulación de códigos de significados (presentes en la cultura) para dar (construir) sentido a una situación (interpretación).

En este plano podemos considerar que es la subjetividad la que configura diferentes significados y dota de un sentido particular a la relación social para hacerla eje de un reclamo que se considera legítimo.

De esta manera, tal como recupera Jameson, la construcción de las demandas es algo que no puede pensarse independientemente del lenguaje –de la articulación discursiva– que produce o inscribe una situación como una demanda-deseo. Dicho en otros términos, es el sentido que se asigna a determinada situación la que la produce como demanda (y esta producción es subjetiva). Esto produce que un sector de la población decida actuar para buscar modificar esa situación percibida como injusta. (p.p. 115-116).

Las demandas de las personas surgen por las mismas condiciones de vida y por las necesidades insatisfechas que tienen.

C. Demandas a la educación

A pesar que los docentes se han actualizado para ofrecer una mejor educación a los niños y niñas, siempre resultan las demandas por parte de padres de familia, que no demandan al docente sino al sistema educativo nacional. Abrile, (1994) plantea que:

Existe una conciencia muy fuerte de que se están agotando los estilos tradicionales de operar. Hay mayor margen para la creatividad en la resolución de los problemas y también mayor tolerancia frente a la inseguridad y a las incertidumbres. Se generan nuevas condiciones y oportunidades favorables para los cambios.

En América Latina el reto es más complejo. La década de los ochenta concluye con una gran crisis económica, con el caos que produce el desvanecimiento de una época histórica y la esperanza que genera el comienzo de otra. Se encuentra sumida entre la crisis derivada de los problemas acumulados del pasado, que todavía no ha resuelto y que se han agudizado en la década perdida de los ochenta, y la crisis asociada a las transformaciones planetarias que dan cuenta de los cambios de los sistemas productivos, de las nuevas tecnologías y de los nuevos modos de organización, que originan un nuevo orden competitivo basado en el conocimiento (García Guadilla, 1991).

Frente a esta difícil situación, es necesario tener en cuenta un modelo de transformación y de desarrollo alternativo que considere como estrategias básicas:

- el fortalecimiento de los sistemas democráticos, pluralistas y participativos que posibiliten la integración nacional, la cohesión social, la proyección de las culturas locales, el mayor protagonismo de las personas y de los grupos, la elevación de las capacidades técnicas, la representatividad en el ámbito de la actividad política y social y el logro de mayores grados de consenso en la proposición de objetivos y metas,
- la transformación de las estructuras productivas en el marco de la globalización cada vez mayor de la economía, que les permita adecuarse a un nuevo paradigma caracterizado por la competitividad internacional, el crecimiento económico suficiente y sostenido y la modernización productiva,
- la distribución justa y equitativa de los bienes y servicios que produce una sociedad, que compatibilice el crecimiento económico con una mayor equidad, que dé respuestas a las altas demandas sociales y que promueva la organización solidaria en la satisfacción de las necesidades básicas,
- la incorporación y difusión del progreso científico y tecnológico, en especial el derivado de la microelectrónica y vinculado al procesamiento y transmisión de información, que genera nuevas formas de saber y desencadena innovaciones que penetran todas las actividades y provocan cambios de gran importancia en la vida de las personas y de las instituciones,
- la adopción de nuevas concepciones organizacionales caracterizadas por el desmontaje de estructuras piramidales, jerárquicas, verticalistas, con mando fuerte, y su sustitución por unidades autónomas y dinámicas; el aumento de la flexibilidad y de la adaptabilidad a situaciones cambiantes; la mejora continua de la calidad de los procesos y de los resultados, y el desarrollo de capacidades de cooperación y de negociación (Pérez, 1990).

El impacto de estos cambios en la educación: las nuevas demandas

La mayoría de los sistemas educativos ha iniciado procesos de reformas y transformaciones, como consecuencia de la aguda conciencia del agotamiento de un modelo tradicional que no ha sido capaz de conciliar el crecimiento cuantitativo con niveles satisfactorios de calidad y de equidad, e incorporar como criterio prioritario y orientador para la definición de políticas y la toma de decisiones la satisfacción de las nuevas demandas sociales.

Hoy hablamos de un nuevo orden mundial competitivo basado en el conocimiento, en el cual la educación y la capacitación son el punto de apoyo de largo plazo más importante que tienen los gobiernos para mejorar la competitividad y para asegurar una ventaja nacional. El funcionamiento óptimo de los sistemas educativos pasa a ser una prioridad esencial de los países. Enunciamos a continuación las principales demandas que los cambios plantean a los sistemas educativos y que se incorporan a las agendas de especialistas y de gobernantes:

- Preparar ciudadanas y ciudadanos capaces de convivir en sociedades marcadas por la diversidad, capacitándolos para incorporar las diferencias de manera que contribuyan a la integración y a la solidaridad, así como para enfrentar la fragmentación y la segmentación que amenazan a muchas sociedades en la

actualidad. En consecuencia, los sistemas educativos serán responsables de distribuir equitativamente los conocimientos y el dominio de los códigos en los cuales circula la información socialmente necesaria, y formar a las personas en los valores, principios éticos y habilidades para desempeñarse en los diferentes ámbitos de la vida social.

- Formar recursos humanos que respondan a los nuevos requerimientos del proceso productivo y a las formas de organización del trabajo resultantes de la revolución tecnológica. Para incrementar la competitividad, el mayor desafío es la transformación de la calidad educativa: grupos cada vez más numerosos de individuos con buena formación, impulso de la autonomía individual, logro de un mayor acercamiento entre el mundo de las comunicaciones, la esfera del trabajo y de la educación y otorgamiento de prioridad a las necesidades del desarrollo económico: los usuarios, los mercados laborales y las empresas que utilizan conocimientos.

- Capacitar al conjunto de la sociedad para convivir con la racionalidad de las nuevas tecnologías, transformándolas en instrumentos que mejoren la calidad de vida (Mello, 1993). Le corresponde a los sistemas educativos impulsar la creatividad en el acceso, difusión e innovación científica y tecnológica. Deben desarrollar capacidades de anticipación del futuro y de actualización permanente para seleccionar información, para orientarse frente a los cambios, para generar nuevos cambios, para asumir con creatividad el abordaje y resolución de problemas. Los miembros activos de una sociedad no sólo necesitan tener una formación básica, sino que deben incorporar conocimientos sobre informática y tecnología, aspectos que no eran imprescindibles hace sólo una década. (p. p.1-2).

Hay demandas de los padres de familia que el docente puede satisfacer como la educación y atención hacia los estudiantes, pero hay otras demandas como infraestructura, libros de texto, equipamiento a los establecimientos, etc. que solo le competen al gobierno.

2.2.4 Actores

A. Actores sociales

Los actores en la ejecución de un proyecto de mejoramiento educativo son importantes, porque con su esfuerzo y recursos se pueden obtener buenos resultados. Kullock (1993) plantea que:

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

También puede ser entendido como un grupo de intervención, tal que percibe a sus miembros como productores de su historia, para la transformación de su situación. O sea que el actor social actúa sobre el exterior, pero también sobre sí mismo.

En ambos casos, el actor se ubica como sujeto colectivo, entre el individuo y el Estado. En dicho sentido es generador de estrategias de acción (acciones sociales), que contribuyen a la gestión y transformación de la sociedad.

El reconocimiento de los actores sociales introduce una concepción de la sociedad humana fundada en el historicismo, en la cual el conflicto social es un mecanismo de cambio.

A partir de esta concepción, la sociedad puede ser entendida como un sistema (sistema social), que nunca está totalmente reglamentado ni controlado, y en el cual los actores sociales disponen de un margen de libertad más o menos grande, que utilizan en forma estratégica en sus interacciones con los demás.

Toda relación social involucra una relación de poder, que es también una relación de intercambio y de negociación de carácter recíproco y desequilibrado. Los actores sociales actúan en consecuencia en el marco de relaciones sociales desiguales y conflictivas, basadas en la influencia, la autoridad, el poder y la dominación.

Una sociedad en transformación tiene por corolario la constitución y el desarrollo de nuevos actores sociales, productores de nuevos conflictos ligados a las características de la evolución de la sociedad.

En dichos casos, el sistema político es más o menos permeable a la influencia de los actores sociales, según las características que lo fundamentan: desde un tipo centralizador y autoritario, hasta un tipo descentralizador y democrático.

En todos los casos, la intervención de los actores sociales debe ser juzgada a partir de su representatividad en el seno de la sociedad y de su poder, el que se manifiesta por su capacidad de transformar los conflictos sociales en nuevas reglas institucionales.

Tanto el análisis de un fenómeno social como las propuestas de transformación que pueden efectuarse en el marco de un proceso de planificación y gestión, deben tender a identificar a los actores sociales que intervienen en el contexto definido.

Para identificar cuáles son los actores sociales, se debe determinar previamente en forma precisa, la problemática y el marco de intervención.

A posteriori, la identificación se realiza tanto en forma deductiva (a partir de una reflexión teórica), como inductiva (mediante una investigación empírica), considerando que los actores involucrados son todos aquellos que tiene responsabilidades o resultan beneficiados o perjudicados por la configuración actual de la situación, o porque tendrán responsabilidades, beneficios o perjuicios en las distintas configuraciones futuras posibles.

Para caracterizar y evaluar a los actores y a sus interrelaciones, se debe indagar para cada uno de ellos:

- su campo de intervención.
- la función que cumplen.
- su representatividad.
- el poder que invisten.
- los recursos que disponen.
- los objetivos que persiguen.
- las acciones que desarrollan.
- los resultados que obtienen.las relaciones tejidas con otros actores para
- llevar a cabo sus estrategias.
- Dicho de otra manera, se trata de definir:
 - quién hace qué,
 - en nombre de quién,
 - cómo,
 - con qué objetivo,
 - con quién y
 - con qué resultados.

El objetivo es identificar el tipo e intensidad de las relaciones establecidas entre los actores sociales, así como los modos de relación (desde los más conflictivos a los más consensuales), con la finalidad de definir los ejes prioritarios de la acción social, los factores de bloqueo y las posibilidades de resolución de los conflictos.

Más allá de la caracterización general, de los actores y sus interrelaciones, es necesario conocer las posturas que tienen o adoptarán, con respecto a la situación que se está estudiando es importante conocer si estas posturas son implícitas o explícitas, si son primordiales o secundarias para sus intereses, si son a corto o largo plazo, etc.

Esta detección permite prever la posición que adoptará cada uno de los actores según su grado de afectación, en el desarrollo de un proceso de concertación. (p.1-2).

Para la participación efectiva de los actores se deben afianzar relaciones para conocer sus intereses e ideas respecto al proyecto.

B. Los actores

También Phillippe (s.f.) indica que:

La identificación de los actores es una de las primeras tareas al iniciar un nuevo proyecto. La colaboración con los facilitadores locales es primordial para entender la situación rápidamente. La identificación de los actores es un proceso iterativo, durante el cual se agregan nuevos actores a medida que el análisis avanza, por ejemplo, basándose en opiniones de expertos, grupos focales, entrevistas semiestructuradas, muestreo tipo bola de nieve (es decir, los unos conocen a los otros, etc.) o combinaciones de estos (Reed et al., 2009).

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

Mientras más personas se conozcan, menos probable será que se dé por alto a actores importantes. En cada reunión, se pueden identificar más actores mediante una 'lluvia de ideas' a fin de recopilar una lista exhaustiva de personas, grupos o instituciones (NETSSAF, 2008). El mapeo de los actores puede realizarse para visualizar los diferentes actores y las relaciones entre ellos.

En todos los casos, se deben contestar las siguientes dos preguntas (ODA, 1995)

1. ¿Se han identificado todos los que podrían apoyar u oponerse al proyecto?
2. ¿Se han identificado los grupos vulnerables que tienen algún interés en el proyecto?

Por supuesto, los actores varían según el contexto. Las instituciones, los modos de organizarse, el ambiente y la cultura cambian de una región a otra, incluyendo las actitudes respecto al excremento humano. Esta lista puede servir de pauta, pero de todas maneras esto debe investigarse y analizarse en cada caso.

Diferencias entre ciudades grandes y medianas

La escala tiene un gran impacto en el tipo y número de actores y la manera en que se integran. Por sus barrios heterogéneos y una cierta norma de ingresos y vivienda, las ciudades grandes suelen presentar las siguientes características:

Mayor número de actores: En grandes ciudades, existen más actores en cada categoría, en especial los que realizan el vaciado, las ONG, los agricultores, los dirigentes tradicionales y los políticos. En una ciudad pequeña o mediana, es factible entrevistar individualmente a cada proveedor de servicio, pero en una ciudad grande es necesario organizarlos en asociaciones con representantes.

Varias ciudades en una: Los barrios o sectores de una gran ciudad podrían compararse con varias ciudades medianas, cada una con sus propios emprendedores privados, dirigentes tradicionales, sitios de descarga y posiblemente líderes políticos.

Para el análisis de actores, puede ser conveniente considerar cada sector por separado, además de la totalidad de la ciudad entera.

Más usuarios finales, distribuidos de manera diferente: Diferentes patrones de agricultura y la presencia de industrias pueden brindar nuevas oportunidades para el uso final de los productos de tratamiento en mayor grado en las ciudades grandes, comparadas con las pequeñas.

La caracterización de los actores genera la información necesaria sobre la mejor manera de integrar cada actor y, al final del proceso, la mejor manera de distribuir las responsabilidades. También así se inicia el proceso de la selección de los actores claves.

Información que debe registrarse

Los siguientes atributos sirven para categorizar a los actores (Koanda, 2006):

Intereses principales: Es importante consultar con los actores para determinar una manera de tomar en cuenta todos sus intereses en el futuro sistema de MLF.

- Fortalezas: Los líderes del proceso deben determinar los aspectos positivos con los cuales pueden contar.
- Debilidades: Es clave entender las necesidades de información, empoderamiento y capacitación.
- Oportunidades y amenazas: Se deben caracterizar las posibles perspectivas positivas y negativas para el proyecto.
- Relaciones entre los actores: Esto incluye, por ejemplo, jerarquías, amistades, competencia y nexos profesionales. Buenas o malas relaciones pueden determinar qué grupos de trabajo pueden formarse y dónde existen las mejores alianzas para impulsar el proyecto. La confianza y la diplomacia son muy importantes.
- Impactos: El tipo de influencia que el proyecto puede tener sobre un actor también determina las medidas necesarias para maximizar los impactos positivos y minimizar o mitigar los impactos negativos.
- Necesidades de participación y capacitación: Las acciones requeridas surgen principalmente de los intereses, debilidades y potenciales que se identifiquen. (p.321).

En todo proyecto se necesita de la participación de los actores que son una alianza para impulsar el proyecto.

2.3 ANÁLISIS ESTRATÉGICO

2.3.1 Técnica DAFO

El DAFO es una herramienta que permite identificar las debilidades, amenazas, fortalezas y oportunidades que podrían afectar o beneficiar el desarrollo de un proyecto. Ramos (2018) define que:

El método DAFO es una técnica que aborda esencialmente la capacidad prospectiva del diagnóstico social, es decir, de planteamiento de estrategias de futuro operativas a partir del análisis de la situación presente.

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

El nombre de esta técnica proviene de las cuatro ideas que centran el análisis: **Debilidades- Amenazas-Fortalezas y Oportunidades**.

D. Debilidades	Las necesidades actuales que implican aspectos negativos que deberían modificarse. Hace referencia a las limitaciones o autocríticas internas.
A. Amenazas	Todo lo que supone riesgos potenciales y que debiera prevenirse, pero que no dependen de la acción propia, sino que constituyen elementos externos, del entorno.
F. Fortalezas	Todos los aspectos positivos que deben mantenerse o reforzarse. Constituyen capacidades o factores de éxito propias.
O. Oportunidades	Todas las capacidades y recursos potenciales que se debieran aprovechar, presentes en el entorno.

¿QUÉ APLICACIONES TIENE EN EDUCACIÓN LA TÉCNICA DAFO?

En educación la técnica DAFO tiene muchas aplicaciones tanto en el ámbito colectivo (diseño eficaz de un proyecto educativo, evaluación, redacción de la memoria final del curso...) como en el ámbito personal (tutorías con nuestros estudiantes, reflexión sobre nuestra práctica docente...).

Ámbito colectivo: permite a una institución detectar su situación organizacional interna y externa ante la posibilidad de planificar estratégicamente su forma de actuar a corto, medio o largo plazo. A través del resultado DAFO es posible contextualizar de forma más eficaz los objetivos del centro; al mismo tiempo clasifica aquellas fortalezas y debilidades de las áreas de gestión y la administración posibilitando establecer líneas de trabajo específicas en la planificación anual.

Ámbito individual: el análisis DAFO se aplica a nuestro propio desarrollo personal. Se realiza observando y describiendo (es un análisis cualitativo) las características de nuestra formación personal y profesional. Podemos detectar las Fortalezas y las Debilidades de nuestra formación, así como las Oportunidades y Amenazas que nos ofrece el entorno educativo.

¿CÓMO REALIZAR Y ADAPTAR UNA MATRIZ DAFO A NUESTRA SITUACIÓN DOCENTE?

Cabe destacar que los pasos que se detallan a continuación son válidos para aplicar en el ámbito individual; no obstante, en el ámbito colectivo se sigue la misma secuencia pero adaptada al centro docente.

Realizada esta precisión se detallan los pasos a seguir:

1. En primer lugar se deben **ESTABLECER LOS OBJETIVOS Y METAS.**
2. Análisis de las variables: internas y externas.

VARIABLES INTERNAS

El análisis de los factores internos (debilidades y fortalezas) en nuestra labor docente puede centrarse en tres aspectos de crucial importancia:

Personal (competencias actitudinales): actitudes hacia la labor educativa: empatía, capacidad de relación, etc.

Proceso Formativo (competencias cognitivas): analizar, sintetizar o realizar procesos inductivos y deductivos, programaciones, adaptaciones curriculares, instrucción, evaluación, calificación, etc.

Proceso Ejecutivo (competencias procedimentales): programaciones, instrucción, calificación, tutorización, etc.

VARIABLES EXTERNAS

Análisis de los aspectos positivos (oportunidades) o negativos (amenazas) que se pueden presentar en el presente y futuro en relación al medio exterior. Respondería a la pregunta ¿mi futuro va a ser positivo o negativo?. (p.p.1-4).

Al realizarse el DAFO ya se puede visualizar los factores favorables y desfavorables que pueden incidir en el proyecto.

2.3.2 Técnica MINIMAX

Al establecerse las debilidades, amenazas, fortalezas y oportunidades de la institución que se investigación se puede realizar la técnica de MINIMAX que minimiza y maximiza los aspectos antes mencionados. Mijangos (2013) describe que:

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. (p.39)

Con la estructura del MINIMAX y sus criterios ya se pueden buscar soluciones para erradicar el problema.

2.3.3 Vinculación estratégica

A. Teoría de la decisión

Todo proyecto pasa por una fase de decisión, en la cual se tiene que decidir qué estrategia será la más viable para incidir sobre la problemática encontrada. Gutiérrez (2014) define que:

Le Moigne define el termino decidir como identificar y resolver los problemas que se le presenta a toda organización. Por tanto, el desencadenante del proceso de toma de decisiones es la existencia de un problema, pero ¿cuando existe un problema? Para *Huber* existirá un problema cuando hay diferencia entre la situación real y la situación deseada. La solución del problema puede consistir en modificar una u otra situación, por ello se puede definir como el proceso consciente de reducir la diferencia entre ambas situaciones.

Greenwood afirma que la toma de decisiones para la administración equivale esencialmente a la resolución de problemas empresariales. Los diagnósticos de problemas, las búsquedas y las evaluaciones de alternativas y la elección final de una decisión, constituyen las etapas básicas en el proceso de toma de decisiones y resolución de problemas.

Etapas de la toma de decisiones

Este proceso se puede aplicar tanto a sus decisiones personales como a una acción de una empresa, a su vez también se puede aplicar tanto a decisiones individuales como grupales.

Etapas de la toma de decisiones

Etapas de la toma de decisiones

El proceso de toma de decisiones comienza con un problema, es decir, la discrepancia entre un estado actual de cosas y un estado que se desea. Ahora bien, antes que se pueda caracterizar alguna cosa como un problema, los administradores tienen que ser conscientes de las discrepancias, estar bajo presión para que se tomen acciones y tener los recursos necesarios.

Los administradores pueden percibir que tiene una discrepancia por comparación entre el estado actual de cosas y alguna norma, norma que puede ser el desempeño pasado, metas fijadas con anterioridad o el desempeño de alguna otra unidad dentro de la organización o en otras organizaciones. Además, debe existir algún tipo de presión en esta discrepancia ya que si no el problema se puede posponer hasta algún tiempo en futuro. Así, para el proceso de decisión, el problema debe ejercer algún tipo de presión sobre el administrador para que este actúe. Esta presión puede incluir políticas de la organización, fechas límites, crisis financieras, una próxima evaluación del desempeño, etc.

Etapas de la toma de decisiones

Etapas de la toma de decisiones

Una vez que se conoce la existencia del problema, se deben identificar los criterios de decisión que serán relevantes para la resolución del problema. Cada persona que toma decisiones suele tener unos criterios que los guían en su decisión. Este paso nos indica que son tan importantes los criterios que se identifican como los que no; ya que un criterio que no se identifica se considerara irrelevante por el tomador de decisiones.

Etapas de la toma de decisiones

Etapas de la toma de decisiones

Los criterios seleccionados en la fase anterior no tiene todos la misma importancia, por tanto, es necesario ponderar las variables que se incluyen en las lista en el paso anterior, a fin de darles la prioridad correcta en la decisión. Este paso lo puede llevar a cabo dándole el mayor valor al criterio preferente y luego comparar los demás para valorarlos en relación al preferente.

Etapas de la toma de decisiones

Etapas de la toma de decisiones

Este paso consiste en la obtención de todas las alternativas viables que puedan tener éxito para la resolución del problema

Etapas de la toma de decisiones

Etapas de la toma de decisiones

Una vez que se han desarrollado las alternativas el tomador de decisiones debe analizarlas cuidadosamente. Las fortalezas y debilidades se vuelven evidencias.

Según se les compare con los criterios establecidos en la etapa 2 y 3. Se evalúa cada alternativa comparándola con los criterios. Algunas valoraciones pueden lograrse en una forma relativamente objetiva, pero, sin embargo, suele existir algo de subjetividad, por lo que la mayoría de las decisiones suelen contener juicios.

Etapas 6. Selección de una alternativa.

Consiste en seleccionar la mejor alternativa de todas las valoradas.

Etapas 7. La implantación de la alternativa.

Mientras que el proceso de selección queda completado con el paso anterior, sin embargo, la decisión puede fallar si no se lleva a cabo correctamente. Este paso intenta que la decisión se lleve a cabo, e incluye dar a conocer la decisión a las personas afectadas y lograr que se comprometan con la misma. Si las personas que tienen que ejecutar una decisión participan en el proceso, es más fácil que apoyen con entusiasmo la misma. Estas decisiones se llevan a cabo por medio de una planificación, organización y dirección efectivas.

Etapas 8. La evaluación de la efectividad de la decisión.

Este paso juzga el proceso del resultado de la toma de decisiones para verse que se ha corregido el problema. Si como resultado de esta evaluación se encuentra que todavía existe el problema tendrá que hacer el estudio de lo que se hizo mal. Las respuestas a estas preguntas nos pueden llevar de regreso a uno de los primeros pasos e inclusive al primer paso. (párrs.1-30).

En la decisión del proyecto no se puede fallar, puesto que el resultado del proyecto debe solucionar el problema.

2.3.4 Líneas de acción estratégica

A. Planeación estratégica

Sobre la planeación estratégica Sánchez & Morales (2009) mencionan que:

En este contexto, la estrategia para la planeación es una acción fundamental. La primera aproximación al campo de la estrategia de empresa es propuesta por Ansoff (1980), quien supone un ámbito de reflexión al nivel directivo o estratégico de la empresa y plantea que la elección de producto – mercancía y la búsqueda de efectos sinérgicos constituyen las variables clave del diseño de una estrategia.

La planeación estratégica constituye un orden gerencial cuyo sentido se ubica en el cumplimiento de objetivos a través de estrategias; es decir, la construcción de una estrategia para resolver los cuestionamientos ¿qué lograr? y ¿cómo hacerlo?.

Existen también los planteamientos de Chandler (1980) y Scott (1973), quienes mantienen la tesis fundamental de que la estrategia podría impactar la estructura organizacional, aún frente a las virtudes gerenciales. Frente al dilema de cómo conciliar habilidades de dirección o gerenciales y la confección de una estrategia que impacte o transforme la estructura de la organización, Steiner (1997) propone la

Planeación Estratégica como el elemento integrador entre el diseño de una estrategia, su implementación y la participación de los actores en distintos niveles.

En este momento, el bagaje conceptual de la planeación estratégica se enfocará a atender, dentro de una organización o empresa, la utilización racional de los recursos, reducción de incertidumbre para el futuro, preparación de la organización frente a posibles contingencias, adecuación de la empresa al ambiente que lo rodea y la elaboración de una tradición racional para la toma de decisiones (control y evaluación de esas decisiones). (p.p. 4-5).

Las estrategias que se planteen para la solución del problema, tienen que impactar a la organización de tal manera que se obtenga más apoyo por parte de los actores.

B. Teoría de las organizaciones

También Sánchez & Morales (2009) describen sobre la teoría de organizaciones:

Esta teoría trata de proveer un marco analítico para describir y diagnosticar a las organizaciones, superando el enfoque tradicional administrativista y suponiendo a la organización como un ente dinámico, como un sistema relativamente abierto donde los miembros de la misma con base en premisas decisorias estructuran los procesos de decisión.

Por otra parte, la teoría de la organización no introduce en su ámbito explicativo los procesos de decisión estratégica más complejos y condicionados por elementos extra organizacionales. Dentro de esta corriente se ubican aquellos autores preocupados por el funcionamiento de las organizaciones como universos de conflicto y luchas de poder, es decir, se concentran en los procesos internos sin abordar el aspecto específico de las decisiones estratégicas. (p.5).

Se entiende, que la teoría de las organizaciones, refiere que se debe conocer a las personas con las que se va a trabajar para ejecutar el proyecto, para evitar conflictos.

C. Mapa de soluciones

Acerca del mapa de soluciones, Acordoneo (1990) describe: “es una técnica usada normalmente por estudiantes, que consiste en dar una sinopsis sobre un tema en concreto. Aprendizaje significativo. El uso de mapas conceptuales permite organizar y comprender ideas de manera significativa según el tema seleccionado”. (p.65). Se entiende que el mapa de soluciones, permite una mejor comprensión de un tema en específico.

2.3.6 Proyecto de mejora educativa

A. Desarrollo evolutivo del niño

PADEP/D (2011); Sobre el desarrollo evolutivo del niño mencionan que el buen crecimiento de los niños y las niñas depende de una alimentación balanceada y la madurez, esto les permite gozar de una vida saludable.

Se pueden considerar muchos factores que influyen en el desarrollo de los niños. El primero es el factor genético, se manifiesta la herencia genética como los rasgos biológicos y fisiológicos que se heredan de los padres o los abuelos.

Factores nutricionales; Los niños deben consumir muchas proteínas durante la etapa inicial de la vida, para un buen desarrollo físico e intelectual.

Factores sociales y emocionales; la calidad de interacción de los padres con sus hijos en la infancia, los patrones de crianza, tienen influencia en los logros que obtengan los niños y niñas.

Factores culturales; Los elementos culturales pueden limitar la adquisición de habilidades específicas de los niños y niñas, esto debido a las expectativas convencionales sobre conductas.

B. Asesor pedagógico

Se puede decir, que el asesor pedagógico es la persona que presta un servicio profesional indirecto a los docentes. Wise (2018) menciona que:

Es un profesional con formación especializada para **“Llevar a una persona valiosa de donde él o ella está a donde él o ella puede llegar”**. Esta definición nos indica que el papel del asesor pedagógico es apoyar a cada docente para que desarrolle su verdadero potencial como docente con excelencia, ayudándolo en su formación profesional.

El asesor pedagógico es el colaborador del cambio educativo en el aula y en los centros educativos mediante su acercamiento permanente; hace uso del CNB y del Modelo EBI; busca ayudar a innovar las prácticas pedagógicas de los docentes; además, fortalece y orienta la acción del director en materia técnica. Es importante destacar que, para cumplir cabalmente con su trabajo de apoyo, el asesor pedagógico debe formarse continuamente en técnicas de enseñanza en todas las áreas del currículo. Es decir, el asesor pedagógico debe ser un estudiante que

aprende continuamente y crece al compartir sus conocimientos y competencias. (p.p.9-10).

Los asesores trabajan con el fin de hacer renovaciones que apoyen al sistema educativo.

C. Actividad lúdica

Cuando se aplican las actividades lúdicas, favorecemos a los niños y las niñas con autoconfianza, autonomía y la formación de su personalidad, así que se convierte en una de las actividades recreativas y educativas primordialmente. Jiménez (2002) considera que

La palabra lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego. El sentido del humor, el arte y otra serie de actividades que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos. (p. 42).

D. Metodología

El Ministerio de Educación, en el módulo de capacitación docente dirigido por DIGECADE (2009), establece que metodología es la teoría acerca del método y tiene características: normativa porque valora, descriptiva pues expone y comparativa porque siempre analiza. La metodología estudia al investigador y las técnicas que emplea en la práctica.

Para los autores es necesario que cuando se inicia un proceso metodológico, este debe ir acompañado de la observación y la experimentación para concretar los objetivos deseados.

E. Participación de los padres en el desarrollo del niño

Nord (1998) afirma que “el involucramiento de los padres en la educación de su hijo es importante para el éxito escolar, pero no todos los niños tienen padres quienes se involucren en su escuela” (p. 1). La influencia de la familia es importante en el rendimiento escolar de los niños y las niñas.

Stevenson y Baker (1987, citado por Georgiou,1996) reconocieron la relación entre la participación de los padres en la educación y el rendimiento escolar del niño, concluyeron que “los niños de padres que participan en las actividades escolares muestran un aprovechamiento mayor que los niños de padres menos participativos” (p. 34). (Citado en Sánchez , 2006, p.2).

F. El Desarrollo físico

PADEP/D (2011). El desarrollo físico requiere de la maduración para desarrollar los comportamientos que van de acuerdo a la edad biológica. Genéticamente los cambios ya están programados, porque los niños antes de que inicien con nuevas habilidades, ya están listos a nivel biológico.

La maduración es necesaria, porque ayudará al niño en sus destrezas como caminar y transportar objetos de un lugar a otro. Los niños y niñas tienen cambios físicos que son parte integral en su desarrollo psicológico, pues siguen secuencias predeterminadas; esto quiere decir, que, aunque el niño difiera de tiempo siempre realizará ciertas actividades al igual que otros niños.

G. Desarrollo infantil

UNICEF (s.f.). Sobre el desarrollo de la primera infancia menciona que en los primeros años de vida y desde el embarazo, los niños y las niñas necesitan nutrición, protección y estimulación para que su cerebro se desarrolle correctamente.

Durante el proceso de desarrollo cerebral, los genes y las experiencias que viven concretamente, una buena nutrición, protección y estimulación a través de la comunicación, el juego y la atención receptiva de los cuidadores influyen en las conexiones neuronales. Esta combinación de lo innato y lo adquirido establece las bases para el futuro del niño.

Hay muchos niños y niñas que se ven privados de tres elementos esenciales para el desarrollo cerebral: “comer, jugar y amar”. En pocas palabras, no

cuidamos del cerebro de los niños de la misma manera en que cuidamos de sus cuerpos.

H. Comunidad educativa

Según PADEP/D (2017), en su módulo de desarrollo educativo comunitario, establece que la comunidad educativa está compuesta por: Los estudiantes matriculados legalmente, los padres de familia, acudientes o los responsables de los estudiantes matriculados, los docentes que laboran en el establecimiento, los coordinadores, los orientadores escolares, el personal administrativo, el personal de servicio de limpieza, el personal de servicio y vigilancia, los egresados, el sector productivo, y otras personas, entidades u organizaciones que, aunque no forman parte directa de la comunidad educativa, son participantes en la gestión institucional (Miembros de fundaciones, contratistas, proveedores, entre otras).

I. Calidad educativa

Al respecto de calidad educativa, Boderó (2014) menciona que:

La calidad educativa es una filosofía que, involucrando a toda la comunidad educativa, implica y compromete a todos en un proyecto común en el que se depositan toda expectativa de mejora y progreso. No debería ser asimilada a la eficiencia puesto que la calidad va más allá del rendimiento más o menos alto. (p.116).

Considerando todo lo anterior, se debe brindar una educación con eficacia, para la apropiación de conocimientos de los estudiantes, a partir de su contexto sociocultural y sus aprendizajes previos, para alcanzar competencias que favorezcan el desarrollo intelectual, moral y emocional.

J. Desarrollo social del niño

PADEP/D (2011) define que el desarrollo social empieza a desplegarse desde edades muy tempranas, es un proceso en el cual se aprende sobre la afectividad y las emociones a través de la interacción con el medio, niveles que van desde movimientos y acciones, de pensamiento, de lenguaje, de emociones y sentimientos, y de relaciones con los demás.

Los niños visualizan el mundo que les rodea, la sociedad, el conocimiento de sí mismos, la adquisición de herramientas intelectuales y prácticas que le servirán para adaptarse en el lugar donde va a vivir. Construye su personalidad a base de las experiencias del amor propio y la confianza en sí mismo.

K. Educación alternativa

Aunque no hay una definición conceptual sobre la educación alternativa, porque se va construyendo de la experiencia en la práctica docente. Castro (s.f.) establece que:

Asesor de acción Educación Alternativa indica que la educación alternativa o emergente, o como se le quiera llamar, es un concepto que refleja que es alternativa frente a otros proyectos educativos formales y oficiales, en consecuencia su metodología podría responder a procesos de buscar más libertad, más participación y de involucramiento de los sectores sociales frente a sus propias encrucijadas o problemáticas. También educación 'alternativa' porque se apropia de sus mismos esfuerzos que realiza la gente para generar más conocimiento, más práctica y más construcción de su vida. (Citado por Ochoa, 2010).

La educación alternativa la busca la participación de toda la comunidad educativa.

L. Espacios de interacción en la escuela

Según Morales (2014): Es indispensable que la escuela infantil, sea un elemento constitutivo del ambiente formativo, de carácter intencional y profesionalmente estructurado, entendiéndose como un espacio significativo, que influye en el carácter y comportamiento de los niños y las niñas, dándoles la oportunidad de experimentación.

El espacio debe expresar una intencionalidad pedagógica. La importancia del ambiente físico para predisponer conductas y formas de aprendizaje infantil y la conciencia de su interdependencia con otros componentes del contexto educativo (organización de actividades, calidad de las relaciones etc).

Estudios dedicados a observar el contexto de las instituciones educativas para la primera infancia, mencionan sobre la importancia que tienen las relaciones entre

las instalaciones, la estructuración de los espacios, componentes lúdicos y sociales de los niños y las niñas.

M. Aprendizaje

Psicopedagogía (2002): Define que los seres humanos aprenden todo el tiempo mediante las interacciones con el entorno. Es por eso, que a medida que el ser humano crece necesita de otros aprendizajes más rápidos y que no dependan tanto de la experiencia.

De acuerdo a diferentes pensamientos sitúan que el aprendizaje es una recepción de conocimientos y contenidos, en este modelo se destaca la memoria, la repetición y la disciplina.

Por los llamados conductistas el aprendizaje es definido por un cambio constante de conductas y comportamientos en la cual, las personas van adquiriendo nuevas habilidades, mejoran las que tienen y se adaptan a nuevas situaciones.

Para los constructivistas, las personas tienen la capacidad de aprender haciendo y rehaciendo los propios conocimientos desde los sentidos y las potencialidades del los estudiantes. En este sentido cada estudiante aprende en su propio proceso interno a medida que el docente o la escuela facilita experiencias necesarias.

N. Desarrollo intelectual

Azurdia, (2007) afirma sobre la investigación de Piaget en donde menciona que el desarrollo intelectual de los niños y las niñas es gradual, es decir, que a medida que el niño crece va pasando por estadios hasta lograr el equilibrio intelectual en la edad adulta.

Las operaciones asociadas con la vida adulta son consecuencia de una construcción real, que avanza por estadios, los resultados obtenidos en la etapa anterior primero deben ser reconstruidos antes de que el proceso pueda ser ampliado y la construcción renovada.

Ñ. Estrategias de aprendizaje

Las estrategias son procesos que sirven para mejorar el procesamiento de la información de los estudiantes. Javaloyes (2016) describe:

El concepto de estrategia de aprendizaje surge al amparo de la corriente cognitiva de la psicología, puesto que el conductismo en el que tanto la psicología como la educación estaban instaladas, hacía imposible plantearse la existencia de estrategias de aprendizaje, ya que éste se consideraba una respuesta a los estímulos y refuerzos del ambiente propiciados por el maestro. El aprendizaje era una conducta, se trataba de ser capaz de dar la respuesta adecuada. (p. 9)

Weinstein y Mayer (1986) definen las estrategias como “competencias necesarias y útiles para el aprendizaje efectivo, la retención de información y su aplicación posterior” (citado en Javaloyes, 2016, p.10)

Con lo anterior se reconoce que las estrategias son necesarias en el aprendizaje, las mismas deben ser implementadas por los docentes.

O. Rendimiento escolar

El rendimiento escolar es tomado como la medida de capacidad, en forma estimativa, esto hace referencia a todo lo que una persona ha aprendido como respuesta a un proceso de formación.

Pizarro (2002); define el “rendimiento como la capacidad respondiente de este frente a estímulos educativos, susceptible de ser interpretado según objetivos o propósitos educativos pre-establecidos”. (Citado en Pérez, 2013, p. 31)

Himmel (2003). Afirma que el “Rendimiento Escolar o Efectividad Escolar como el grado de logro de los objetivos establecidos en los programas oficiales de estudio”. (Citado en Pérez, 2013, p. 31). Los docentes tienen que procurar porque sus estudiantes alcancen el rendimiento escolar deseado.

P. Actividades escolares

Las actividades escolares tienen relación con la organización de la escuela y su incidencia en el aprendizaje ligada a las prácticas del docente innovador que

recrea el ambiente escolar, respetando la diversidad de cada uno de los estudiantes. Ordóñez (2018) menciona que:

En las actividades escolares entran todo tipo de cursillos y practicas o talleres sobre aficiones musicales, lúdicas y deportivas que sugieren y/u organizan tanto comisiones como propias, para su celebración durante los tiempos inmediatamente adyacentes a la jornada, generalmente a su fin; a lo largo de todo el curso o al menos en alguna de sus fracciones mensuales o trimestrales, con carácter voluntario y para su alumnado, constituyendo la mayoría de las actividades conocidas como extraescolares y se llaman así porque lo que las caracteriza es su contribución paralela a las tareas y prácticas que definen lo específicamente escolar curricular. (p.51).

Q. Escuela de preprimaria

En el primera guia de Atención de la Niñez De 0 a 6 Años en las Modalidades Formal y no Formal, PADEP/D (2010) menciona que la escuela de preprimaria forma el segundo nivel de subsistema de educación escolar en Guatemala, que brinda una educación integral a niños y niñas en edades de 3 a 6 años, haciendo énfasis a sus estímulos de procesos evolutivos y socialización vistos en la primera infancia.

La educación de Preprimaria busca que los niños y las niñas desarrollen habilidades para adquirir aprendizajes permanentes, mediante la estimulación temprana, para prepararlos para el ingreso al nivel primario.

Las docentes del nivel preprimario deben tomar en cuenta la ambientación del espacio físico escolar y los materiales para servir a los niños y las niñas.

R. El juego

La educación infantil es primordial, porque inicia una etapa en donde todos los conocimientos que los niños y las niñas adquieran van favoreciendo su desarrollo físico, social, afectivo y cognitivo, al respecto Fröbel en su teoría del juego menciona que:

El juego está en el centro del jardín de infancia, la teoría del juego es el núcleo de la enseñanza fröbeliana. El juego es para Fröbel la expresión más profunda de la existencia humana. En el juego, la vida toma forma en libertad. El juego es el medio por excelencia que relaciona el mundo interior y el mundo exterior del niño. Mediante el juego y en el juego, el niño practica una actividad, toma conciencia del mundo y se apropia de los objetos externos de manera autónoma. A partir del juego básico de la

pelota, cuya forma esférica representa para el niño la unidad perfecta cerrada sobre sí misma, Fröbel crea un segundo juego compuesto por la pelota, el dado y el cilindro, y un tercer juego creado a partir de la división múltiple del dado, y cuya función es introducir al niño al universo matemático. Estos juegos están concebidos para el desarrollo cognitivo del niño, pero le permiten sobre todo reflejarse a sí mismo en el espejo de la vida que es el juego. Más que un maestro, el adulto debe ser un “guía de juego” (Spielführer).

También se indagará en las funciones simbólicas de estos juegos y la creación imaginaria del niño. El juego practicado con los demás crea también un vínculo comunitario. El juego es el dominio en el que se manifiesta la esencia del niño en su forma más pura. Y por último, la esencia del hombre: la mejor manera para que el adulto entienda el juego del niño es jugar con él.

JUGAR “El jugar, el juego, constituye el más alto grado de desenvolvimiento del niño durante esta época; porque el juego es manifestación espontánea de lo interno, inmediatamente provocada por una necesidad del interior mismo. El juego es el más puro y espiritual producto de esta fase de crecimiento humano. Es a un mismo tiempo modelo y reproducción de la vida total, de la íntima y misteriosa vida de la Naturaleza en el hombre y en todas las cosas. Por eso engendra alegría, libertad, contento y paz, armonía con el mundo. Del juego manan las fuentes de todo lo bueno. El niño que juega tranquilamente, con espontánea actividad, resistiendo a la fatiga, llegará a ser de seguro un hombre también activo, resistente, capaz de sacrificarse por su propio bien y por el de los demás. ¿No es, pues, la más hermosa manifestación de la vida infantil en este período la del niño que juega, la del niño entregado enteramente a su juego?”. [La educación del hombre, pp. 56-57].

UN DÍA EN EL JARDÍN DE INFANCIA “Ni oración ni canto para comenzar. Los niños se sentaban en su sitio como llegaban. Se les ponía inmediatamente un juego entre las manos con el fin de que no estuvieran ni un momento inactivos. En la mayoría de los casos, todos los niños recibían el mismo dispositivo de construcción, una caja de juego. Los niños se ponían a construir absolutamente según su idea. Descubrían nuevas formas de construcción y cuando una era particularmente buena, Fröbel la hacía reproducir por el resto de niños, con gran alegría por parte de su creador. Otras veces, se fijaba un objetivo: construir una casa, una escalera, una torre. Un canto inventado para la ocasión y que todo el mundo entonaba acompañaba estas construcciones. Los niños se interpelaban de buena gana entre sí y dialogaban con los adultos presentes. Cuando se acababa la hora de la construcción, se guardaba cuidadosamente el material. Después se pasaba al juego de pelota o de bolos y se terminaba con un juego de movimiento. Estas actividades se empezaban y terminaban con un canto”. [SEELE-VOGENER, I. (1886). “Meine Erinnerungen an Friedrich Fröbel”. En Kindergarten, Jhg., 27]. (Citado en Soëtard, 2013, p. 47-48).

Esta teoría de muestra que el juego es fundamental en la educación infantil, porque les permite a los niños y las niñas desenvolverse con libertad, pues les produce alegría, paz y contentamiento con el mundo.

S. Material didáctico

Para Cardona (2013) el Material didáctico favorece la creación de entornos de aprendizaje más eficaces, pues se implementan temas auténticos y eventos actuales en la clase, esto ayuda a los alumnos y alumnas a tomar conciencia de su cultura.

Moreno (2004) define a los materiales educativos como todos “aquellos instrumentos que servirán al docente para la construcción del conocimiento, están diseñados para ayudar en los proceso de aprendizaje. El material didáctico, debe ser útil y funcional, no sustituyen al docente en la tarea de enseñar”. (Citado en Juárez, 2015, p.29). Es por eso, que la docente debe ofrecer oportunidades de participación a los estudiantes para crear material facilitando la interacción y la comprensión entre los mismos.

T. Creatividad

Considerando el tema de la creatividad en las personas, Gardner (1993^a) define al individuo creativo como:

“una persona que por lo regular resuelve problemas, genera productos o define nuevas preguntas en un dominio de una manera que al principio se considera novedosa pero que al final es aceptada por un determinado entorno cultural” (p.35). Esta concepción implica que no hay algo llamado “creatividad general”; la gente es creativa en un área en particular. Pero la creatividad supone que se pretenda ser “inventivo”. (Citado en Santrock2003,p.429).

La creatividad es fundamental para construir cosas novedosas.

2.4 DISEÑO DE PROYECTO DE MEJORAMIENTO EDUCATIVO

2.4.1 Descripción del proyecto

Thompson (2009) Afirma que un Proyecto es una pericia que pretende recopilar, establecer y considerar en forma consecuente un conjunto de informes bancarios que admitan calificar cualitativa y cuantitativamente las mejorías y pérdida de determinar recursos a una establecida iniciativa. Un Proyecto es estimado como una Habilidad de Desarrollo; es un medio para obtener los objetivos trazados.

Para ciertos expertos del campo definen un proyecto como una cadena de diligencias únicas, complicadas y relacionadas, que deben ser perfeccionadas en un lapso de tiempo específico dentro de un presupuesto.

2.4.2 Concepto

El concepto de un proyecto se podría decir que es la esencia de lo que se desea realizar, Según OBS, (2019) “El concepto corresponde a la idea que incuba el proyecto en sí mismo, hacia donde apuntamos con su realización y qué esperamos de él”.) (Citado en PADEP/D, 2019, p.14). De ahí que surja la importancia de su estructura.

2.4.3 Objetivos

Para Tamayo (1994), los objetivos son enunciados claros y precisos del porqué del propósito de la investigación de tal manera, que el investigador pueda tomar decisiones y desarrollar una teoría que garantice y resuelva problemas en el presente y en el futuro. Citado en Moreno, (2013).

2.4.4 Justificación

Criollo (2012) mencionó que la justificación en la investigación reconoce al porqué, del trabajo en estudio y la utilidad o calidad de su realización. Su proceso favorece para solucionar un problema, y además plantea mecanismos que al desarrollarse ayudarán a resolverlo.

Sergio (s.f.) considera que la justificación es el fundamento que sustenta con demostraciones decisivas o razones capaces para la elaboración de una investigación. Toda investigación cumple con propósitos bien definidos, éstos deben ser contundentes para descubrir las causas, impulsos o motivos. Para su ejecución.

2.4.5 Plan de actividades

OBS (2019) en su organización establece que la formulación de las actividades en un proyecto requiere de precisión, porque se pretende documentar e

identificar las acciones concretas que será necesario desarrollar para producir los resultados del proyecto. También es el momento de, previa creación de la estructura de descomposición del trabajo, distribuir cada paquete en las técnicas que constituyen el fundamento del proyecto.

Para completar este proceso es necesario tener en control la técnica de la estructura de descomposición del trabajo, cuya elaboración deberá fortalecerse con la aportación del punto de vista de representantes de los equipos de trabajo inmersos en el proceso de ejecución.

2.4.6 Diagrama de Gantt

Las actividades estructuradas para la ejecución del proyecto necesitan de un control. OBS (2019) para el efecto plantea que:

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

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

Las acciones entre sí quedan vinculadas por su posición en el cronograma. El inicio de una tarea que depende de la conclusión de una acción previa se verá representado con un enlace del tipo fin-inicio. También se reflejan aquellas cuyo desarrollo transcurre de forma paralela y se puede asignar a cada actividad los recursos que ésta necesita con el fin de controlar los costes y personal requeridos. (párrs 1-3).

La organización de las actividades en el diagrama aporta beneficios al proceso del proyecto.

2.4.7 Monitoreo y evaluación del proyecto

Al respecto del Monitoreo y la evaluación; USAID (2014) detallan que:

Debe brindar un plan de monitoreo para registrar el progreso de la implementación del programa que se relacione directamente con la información general y específica del sector suministrada en la Descripción del Programa, incluyendo los objetivos, actividades e indicadores planificados. USAID/OFDA apoya planes de monitoreo sólidos que faciliten el informe preciso y en tiempo y forma de los datos cuantitativos para el informe de indicadores y, en donde sea apropiado, los datos cualitativos que

contribuyen a comprender e informar la implementación y los resultados del programa.

El plan de monitoreo debe especificar lo siguiente:

- La fuente, el método y el plazo de tiempo para la recolección de datos;
- La oficina, equipo o individuo identificado para asumir las tareas relacionadas con el monitoreo;
- Los procedimientos de evaluación de calidad de datos que se usarán para verificar y validar las medidas informadas de desempeño real;
- Las limitaciones de monitoreo conocidas, el impacto que dichas limitaciones pueden tener en la implementación del programa y planes para tratar estas limitaciones;
- Los planes para el análisis, informe, revisión y uso de los datos; y
- Una lista de indicadores propuestos, cada uno con su propio objetivo realista usando datos de referencia como comparación.

Planes de evaluación

USAID/OFDA admite la importancia de evaluaciones internas, así como independientes como un medio para

- Examinar los resultados del programa y evaluar el aporte de la intervención hacia el logro de los resultados deseados;
- Evaluar la efectividad de las actividades y el logro de los objetivos; y
- Determinar las lecciones aprendidas y documentar las mejores prácticas (p.p. 33-34).

Los proyectos deben ser evaluados antes, durante y después de la ejecución.

2.4.8 Indicadores

Como toda meta planteada necesita ser verificada por medio de los indicadores.

Morales (1998) señala que:

Los indicadores son valores identificables de algunas de las variables que sirven al propósito de medición del nivel de obtención de la meta planificada. Un indicador debe ser representativo, objetivo, verificable, accesible, sensible y con un costo razonable. El ser representativo significa que la variable debe estar claramente ligada al tipo de resultado que pretende reflejar. El ser objetivo significa que todo indicador debiera referirse en lo posible a hechos objetivos, sobre los cuales no puede haber discrepancias de opiniones o diferentes interpretaciones. El ser verificable nos señala que todo indicador debe permitir su verificación. En lo posible el indicador debe provenir de fuentes públicas, al alcance de cualquier persona. El ser accesible significa que un indicador debe estar disponible cuando se lo necesite, sin que se requiera un largo proceso de elaboración. El ser sensible nos dice que un indicador debe reflejar en breve plazo los cambios en las condiciones que pretende señalar. (p.10).

Los indicadores son valores que pueden variar, según sea la funcionalidad del proyecto.

2.4.9 Metas

LESTONNAC (s.f.) definen que las metas “Expresan cuantitativamente lo que pretendemos lograr con el proyecto, indican el qué, cuanto y cuando pretendemos lograr cierto objetivo, ejemplo: Comercializar 500 kilos de soya en los meses de enero a marzo del 2008”. (p.14). Cuando se toma la decisión de ejecutar un proyecto, también se deben de plantear metas.

2.4.10 Plan de sostenibilidad

Los proyectos debe ser sostenibles, al respecto Artaraz (2002) afirma:

El término desarrollo sostenible aparece por primera vez de forma oficial en 1987 en el Informe Brundtland (Comisión Mundial del Medio Ambiente y Desarrollo, 1987) sobre el futuro del planeta y la relación entre medio ambiente y desarrollo, y se entiende como tal aquel que satisface las necesidades presentes sin poner en peligro la capacidad de las generaciones futuras para satisfacer sus propias necesidades. Actualmente existen múltiples interpretaciones del concepto de desarrollo sostenible y coinciden en que, para lograrlo, las medidas a considerar deberán ser económicamente viables, respetar el medio ambiente y ser socialmente equitativas. A pesar de este reconocimiento de la necesidad de una interpretación integrada de estas tres dimensiones, en la práctica es necesario un cambio sustancial del enfoque de las políticas y programas en vigor.

Teoría de las tres dimensiones del concepto de desarrollo sostenible

Actualmente no existe consenso acerca del significado de desarrollo sostenible (existen más de cien definiciones), ya que tampoco lo hay acerca de qué es lo que debe sostenerse. Según los autores, el desarrollo sostenible consistirá en:

- sostener los recursos naturales (Carpenter, 1991); - sostener los niveles de consumo (Redclift, 1987); - lograr la sostenibilidad de todos los recursos: capital humano, capital físico, recursos ambientales, recursos agotables (Bojo et al., 1990);
- perseguir la integridad de los procesos, ciclos y ritmos de la naturaleza (Shiva, 1989);
- sostener los niveles de producción (Naredo, 1990).

Según este autor, una actividad sostenible es aquella que o bien utiliza productos renovables o bien, al menos, financia la puesta en marcha de un proyecto que

asegure tanto la producción renovable de un bien substitutivo del consumido, como la absorción de residuos generados sin daño para los ecosistemas.

La mayoría de las políticas están diseñadas orientadas a cambios en la producción. Muchas de las interpretaciones de desarrollo sostenible coinciden en que, para llegar a ello, las políticas y acciones para lograr crecimiento económico deberán respetar el medio ambiente y además ser socialmente equitativas para alcanzar el crecimiento económico. En el Consejo Europeo de Gotemburgo de 2001 su presidenta Nicole Fontaine recalca "la voluntad de la Unión Europea a favor de un desarrollo sostenible, cuyas tres dimensiones, la económica, la social y la medioambiental, son indisociables". (p. 1-2).

La sostenibilidad tiene que ver con la sustentabilidad porque los proyectos deben sostenerse en el tiempo sin afectar al medio ambiente.

2.4.11 Presupuesto

OBS (2015), de acuerdo al presupuesto detalla que es una actividad que necesita ser precisa, analítica y clara. De este documento dependen, como bien se sabe, las estimaciones que sobre un asunto en concreto se realizan para su buena ejecución. En campos como el político o el financiero, su papel es doblemente importante: fijan las prioridades y los valores con los que instituciones u organismos operan.

El ejemplo más cercano lo encontramos en las partidas presupuestarias que cada ayuntamiento define al inicio del año: qué, cómo, cuándo y dónde se realizan las inversiones que provienen de los impuestos de los ciudadanos. Pero, así como todos los proyectos son distintos, también lo son los modelos que existen de presupuestos.

CAPITULO III

PRESENTACIÓN DE RESULTADOS

3.1 TÍTULO DEL PROYECTO

Implementar juegos y espacios de interacción para despliegue de capacidades.

3.2 DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

El proyecto de mejoramiento educativo, sobre “Implementar Juegos y Espacios de Interacción para el Despliegue de Capacidades”, busca la concientización de la comunidad educativa de la Escuela Oficial de Párvulos, Jornada Matutina, Barrio el Paraíso, para implementar estrategias lúdicas de juego en el desarrollo de diferentes contenidos curriculares, facilitando su aprendizaje.

Los niños y las niñas, construyen sus conocimientos en interacción con el entorno social y natural, para alcanzar una consolidación de capacidades cognoscitivas, procedimentales y actitudinales, tal como lo establece el MINEDUC.

Fue necesario visualizar los indicadores educativos del establecimiento que presentaron deficiencia, tal es la situación, de la asistencia escolar que se ve afectada, relativamente por el ausentismo escolar. Seguidamente se realizó una investigación sobre la incidencia del indicador educativo, que dio como resultado un desequilibrio en el desarrollo físico, social e intelectual de los niños y las niñas.

En el análisis situacional, se presentaron demandas, que se relacionan con el problema situado, entre ellas están, actualización docente, implementación de materiales para actividades de juego, y el desinterés de los padres en la educación preprimaria. Por lo cual, se debe tratar de resolver estas demandas con la ejecución del proyecto.

Las características fundamentales que tiene el contexto, es que muchos niños y niñas están inscritos en el establecimiento de acuerdo con su edad cronológica pero no asisten a clases, dicha circunstancia, radica en que muchos padres de familia, no se interesan por el nivel preprimario, pues aducen que no hay una ponderación como en el caso del nivel primario en donde sus calificaciones les permiten avanzar a los grados siguientes. Otro de los factores que propician el ausentismo escolar, son los medios de comunicación, como la televisión, que tiene influencia sobre los niños y niñas, por la aprobación de los padres, que permiten que sus hijos e hijas miren televisión en horas que tendrían que ir a clases.

A pesar que el establecimiento tiene debilidades, no impide que el proyecto de mejoramiento educativo pueda ejecutarse, pues se consideran todas las fortalezas que posee y las oportunidades que serán la fuerza en contra de las amenazas, porque de acuerdo a todas las vinculaciones que se realizaron, siempre hay una alternativa que permite contrarrestar las debilidades y amenazas que quieran afectar la funcionalidad del proyecto.

Con la realización de las vinculaciones, se obtuvieron líneas de acción, una de ellas fue, la concientización a la comunidad educativa, sobre la implementación de proyectos en el establecimiento, para lograr avances en el desarrollo de capacidades de los niños.

De la línea de acción prioritaria surge el proyecto de mejoramiento educativo, el cual, se define en concientización a la comunidad educativa sobre la implementación de los recursos de juego y espacios de interacción en la escuela, para proporcionar un entorno que facilite el despliegue de capacidades en los niños y las niñas.

Se pretende que, con la ejecución del proyecto, se pueda adquirir más material didáctico para el juego y también disminuir el ausentismo escolar. Es por eso, que son importantes los actores directos, indirectos y potenciales en la ejecución del proyecto, para dar una pronta solución.

3.3 CONCEPTO

Concientizar sobre recursos de juego.

3.4 OBJETIVOS DEL PROYECTO

3.4.1 Objetivo general

A. Concientizar a la comunidad educativa sobre la importancia de la implementación de recursos de juego y los espacios de interacción para disminuir el desequilibrio en el desarrollo físico, social e intelectual que presentan los niños y las niñas.

3.4.2 Objetivos específicos

A. Implementar estrategias de juego en el desarrollo de los contenidos curriculares, para la apropiación de conocimientos por parte de los estudiantes.

B. Elaborar recursos de juegos para fortalecer la estimulación temprana en el nivel preprimario.

C. Mejorar en un 60% la asistencia a clases de los niños y las niñas, para el despliegue de capacidades cognoscitivas, procedimentales y actitudinales.

3.5 JUSTIFICACIÓN

El presente proyecto de mejoramiento educativo sobre “Implementar Juegos y Espacios de Interacción para el Despliegue de Capacidades”, planea minimizar el ausentismo escolar que afecta a los estudiantes de las diferentes etapas del nivel preprimario, especialmente en la etapa de cuatro años, lo que provoca un desequilibrio en el desarrollo físico, social e intelectual.

Los juegos por su naturaleza, tienen una estrecha relación con las actividades escolares que se realizan en el nivel preprimario, debido a que las docentes

atienden a estudiantes de cuatro a seis años, una edad en donde el niño necesita de una estimulación, aprendizaje y experimentación, que se alcanza por medio del juego.

Por tal razón, se deben realizar actividades con recursos de juegos educativos en el desarrollo de las diferentes áreas de aprendizaje como; Destrezas de Aprendizaje, Comunicación y Lenguaje, Medio Social y Natural, Expresión Artística y Medio Social y Natural, para el despliegue de capacidades cognoscitivas, procedimentales y actitudinales.

Las docentes, por falta de recursos de juegos, escasamente han practicado actividades lúdicas, en el desarrollo de los contenidos curriculares, provocando el desinterés en el aprendizaje por parte de los niños y las niñas.

Esta situación incide en los indicadores educativos, al analizarlos, dan como resultado la falta de recursos educativos y ausentismo escolar. También tienen incidencias las demandas de la población, encaminadas a la actualización docente, implementación de materiales educativos, el desinterés de los alumnos en aprender y la falta de interés de los padres en la educación preprimaria.

A todo esto, se le agrega el entorno contextual, caracterizado por las bajas condiciones de vida y la mala influencia que han tenido los medios de comunicación, actualmente muchos niños y niñas pasan largas horas viendo televisión en horario que tendrían que estar en la escuela.

Todas estas circunstancias dieron lugar al problema situado. Por tal motivo, con la ejecución del proyecto debe de resolver las deficiencias de los indicadores, las demandas de la población y las características del contexto.

En virtud de todo lo descrito, se tomó en cuenta la buena disposición de las docentes en actualizarse, con metodologías innovadoras que generen actividades lúdicas, además se aprovechó la fortaleza que los padres de familia están dispuestos a participar en las distintas actividades escolares para que sus hijos e hijas logren desarrollar capacidades para el ingreso al nivel primario.

Para la ejecución del proyecto, es vital la concientización a la comunidad educativa, sobre la importancia de la implementación del juego, para ser aplicado en el establecimiento.

Entonces, para la realización del proyecto fue fundamental el involucramiento de del asesor pedagógico, quien enriquece el proyecto con sus conocimientos y experiencias en el campo educativo; la participación de los padres de familia, miembros del COCODE, vecinos y otras personas, que brindan su apoyo para beneficiar a los estudiantes.

La atención de los niños y las niñas en la primera infancia, es decir, desde los cuatro a seis años en el nivel preprimario, es vital para el desarrollo integral de los niños y las niñas, porque se estructuran las bases cognitivas y afectivas que garantizan el futuro en la sociedad.

Es necesario que las docentes implementen recursos de juegos en las actividades escolares, para garantizar el desarrollo pleno y la permanencia de los estudiantes en el establecimiento.

3.6 DISTANCIA ENTRE EL DISEÑO PROYECTADO Y EL EMERGENTE

El Proyecto de Mejoramiento Educativo, “Implementar Juegos y Espacios de Interacción para Despliegue de Capacidades” contiene diferentes actividades para su ejecución, por lo cual, cabe señalar que dichas actividades pueden ajustarse a la implementación de nuevas estrategias, deliberadas como emergentes que surgen de acuerdo a las necesidades del entorno y que vienen a completar las actividades para el logro y alcance de los objetivos.

TABLA No. 11 Distancia entre el proyecto diseñado y el emergente

ACTIVIDADES DISEÑADAS	ACTIVIDADES EMERGENTES
3.6 Implementación de estrategias de juegos en el desarrollo de contenidos.	Seguimiento de implementación de juegos en el desarrollo de contenidos, presentado a los estudiantes por medio de videos en grupo de Whatsapp de los padres de familia.
3.7 Evaluación de la tercera fase del proyecto.	Realización de video conferencia por medio Whatsapp, con el encargado de PME. Para evaluar la tercera fase.
4.1 Monitoreo del proyecto con directora y docentes para determinar el logro de objetivos del proyecto.	Video conferencia en la red social Whatsapp, con las docentes del establecimiento para verificar los resultados.
4.2 Presentación a la persona encargada el informe mensual de avances en la ejecución del proyecto.	Programar una video conferencia en el programa zoom, para presentar el informe mensual del monitoreo.
4.3 Vincular con la persona encargada del PME los resultados del monitoreo del proyecto.	Enviar los resultados del monitoreo por la plataforma classroom al asesor del PME.
5.1 Evaluar el proyecto verificando el cumplimiento de todas las acciones realizadas en cada una de las fases.	Evaluación del proyecto, según los informes realizados en cada una de las fases.
5.2 Vincular los resultados de la evaluación del proyecto con la persona encargada del PME.	Enviar los resultados del monitoreo por la plataforma classroom al asesor del PME.
6.1 Estructurar el plan de divulgación.	Realizar video llamada con las docentes para determinar la forma más viable de divulgar el proyecto.
6.2 Puesta en práctica del plan de divulgación.	Presentación de video del proyecto educativo de Recursos de Juego y Espacios de Interacción” por medio del canal local NTS.
6.3 Entregar informe final en físico, al licenciado asesor del PME.	Entregar informe final, al asesor del PME, por la plataforma classroom.

Fuente: Elaboración propia

3.7 PLAN DE ACTIVIDADES

Las acciones realizadas en cada una de las fases, permiten el logro de los objetivos planteados en el Proyecto de Mejoramiento Educativo, el cual, beneficia a los niños y las niñas de la Escuela Oficial de Párvulos, Barrio el Paraíso, San Luis, Petén.

3.7.1 Fases del proyecto

A continuación, se muestran los resultados y experiencias obtenidas en cada una de las actividades ejecutadas. Para la verificación de los resultados, se utilizó instrumentos de evaluación como listas de cotejo, cuestionarios y guías de observación las mismas que fueron establecidas en el plan de actividades.

A. Fase de inicio

- a. Socialización para concientizar sobre los recursos de juego y espacios de interacción.

La primera fase partió del objetivo: Promover la autorización, lanzamiento y socialización del PME, con los diferentes actores involucrados.

- i. Gestión para el lanzamiento del proyecto a la directora del establecimiento y CTA.

Las actividades en la fase, dieron inicio el cuatro de noviembre de dos mil diecinueve, con una visita al coordinador técnico administrativo y directora, en la cual, se hizo mención sobre la ejecución del Proyecto de Mejoramiento Educativo, que busca fortalecer los indicadores educativos, especialmente el de ausentismo escolar que afecta a la Escuela Oficial de

Fotografía No. 1 Solicitud a la directora



Fuente: Elaboración propia

Párvulos, Barrio el Paraíso, asimismo se le hizo entrega a cada uno, una carta en donde se les solicitaba su apoyo y autorización para ejecutar el proyecto en dicho establecimiento.

El coordinador y directora dieron lectura a la solicitud, en donde se describe la importancia del PME y su implementación en el establecimiento. Enseguida se obtiene la respuesta favorable en un 100% de la directora del establecimiento y del CTA, para participar en el proceso del proyecto.

- ii. Gestión a los asesores pedagógicos para propiciar su participación en talleres y capacitaciones.

Se redactó una solicitud al Asesor pedagógico, para requerir su participación como orientador en talleres y capacitaciones, sobre el tema de Recursos de Juegos en el nivel preprimario. Para tal efecto, se contactó por vía telefónica al asesor encargado del distrito escolar de la escuela, quien muy respetuosamente brindo la dirección en donde se encontraba en el momento para poder visitarle personalmente y exponerle la solicitud.

En la visita realizada y entrega de solicitud, el asesor pedagógico mostró su empatía y acordó firmando con visto bueno en la misma solicitud, de intervenir en el proceso del PME, pues considera que es su deber orientar a los docentes para mejorar sus prácticas educativas.

A este indicador se le establece un 100% de cumplimiento, puesto que se logró la intervención del asesor pedagógico en el proyecto de Juegos y espacios de Interacción para el despliegue de capacidades.

Fotografía No. 2 Solicitud al asesor



Fuente: Elaboración propia

iii. Socialización sobre la importancia de recursos de juego y espacios de interacción.

El once de noviembre se realiza el lanzamiento del proyecto, participando docentes, CTA, Asesor pedagógico, miembros de la junta escolar, miembros del COCODE, y padres de familia. A manera de introducción, se da a conocer a la comunidad que el buen desarrollo físico, social e intelectual de los niños y niñas en la primera infancia, es vital para el rendimiento escolar.

Fotografía No. 3 Socialización del proyecto

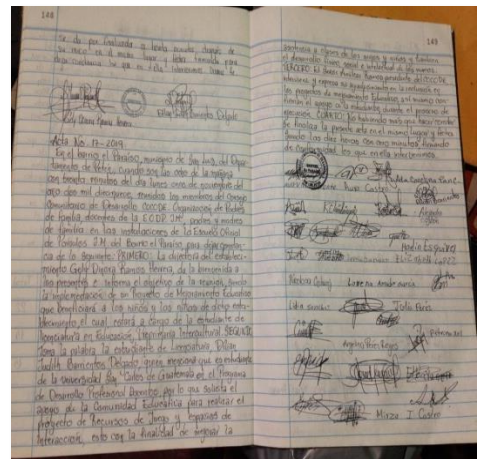


Fuente: Elaboración propia

Por lo tanto, se presentó ante la comunidad educativa el proyecto de Mejoramiento Educativo de Implementar Juegos y espacios de Interacción para Despliegue de Capacidades, que es resultado de un proceso de investigación de los indicadores educativos.

Los participantes socializaron y expusieron con entusiasmo que el PME es un proyecto novedoso, que va dirigido específicamente hacia los niños y las niñas de cuatro a seis años y que seguramente brindará buenos resultados en el desarrollo y aprendizaje de los niños y las niñas.

Fotografía No. 4 Acta del proyecto



Fuente: Elaboración propia

Seguidamente se procedió a levantar un acta en el libro que se lleva en la EODP, Barrio el Paraíso que muestra el compromiso adquirido por todos los presentes en apoyar a la estudiante de licenciatura en las actividades programadas para tal fin.

En los resultados y evidencias, este indicador presenta que para el lanzamiento y socialización del proyecto, se logra la

participación en un 100% de padres y madres de familia, miembros de junta escolar, miembros del COCODE y docentes, a quienes se les concientizó sobre la importancia de los recursos de juegos y espacios de interacción en el establecimiento, esto debido al indicador educativo, que muestra ausentismo escolar en el establecimiento, de tal manera, que la implementación del PME, logrará incidir en el indicador que presento deficiencia.

De esta forma, se culmina la primera fase en el mes de noviembre de 2020, habiendo alcanzado en un 100% de ponderación en todas las actividades realizadas, se socializó el proyecto con 3 docentes, 1 coordinador técnico administrativo, 1 asesor pedagógico, 40 padres de familia y 5 miembros del COCODE, teniendo como medio de verificación solicitudes y acta.

B. Fase de planificación

- a. Organización de la comunidad educativa para desarrollar acciones que conlleven a la obtención de recursos de juego y los espacios de interacción en la escuela.

El objetivo de la segunda fase: Capacitar y organizar a las docentes y padres de familia, para promover la gestión de las actividades necesarias para la promoción de los recursos de juego y espacios de interacción.

- i. Taller, con la participación de docentes, padres de familia y miembros del COCODE.

Para la realización de la primera actividad, se convocó a las docentes que laboran en el establecimiento, a los padres y madres de familia de los estudiantes y a los miembros del COCODE de la comunidad, por medio de una invitación por escrito, para participar en el taller de la Importancia de los Recursos de Juego en el nivel preprimario, a realizarse en las instalaciones de la EODP, Barrio el Paraíso el día diez de febrero de 2020, a las 9:00 de la mañana.

La invitación enviada fue muy bien recibida, y tuvo buenos resultados, puesto que, para la fecha indicada y hora, las personas antes mencionadas asistieron de puntualmente.

Se inició el taller, agradeciendo primeramente a Dios y luego a los presentes por haber hecho acto de presencia.

Seguidamente a manera de reflexión se analizó el arduo trabajo que realizan los padres de familia en educar a sus hijos e hijas, y que buscan siempre el bienestar de los mismos.

Se repartió un cuestionario, con diez preguntas de respuestas múltiples, en la cual, tendrían que marcar una de las tres respuestas; 1 nunca, 2 casi siempre y 3 siempre.

Luego de haber respondido el cuestionario se identificó, en el mismo taller que un 100% de los participantes marcó la casilla siempre lo que significa que están interesados en el tema de recursos de juego y espacios de interacción.

se introdujo el tema de la importancia de los recursos de juego en el nivel preprimario, basado en la teoría de Friedrich Fröbel, que concibe el juego como la expresión más profunda de la humanidad dándole libertad en la vida.

Fue necesario recalcar a los padres de familia y docentes que a través del juego el niño o niña practica una actividad y facilita su aprendizaje, pero para poder

Fotografía No. 5 Taller importancia de los recursos de juego



Fuente: Elaboración propia

Fotografía No. 6 Cuestionario realizado en taller

Instrumento de evaluación

El presente cuestionario tiene como objetivo medir el conocimiento que tienen los docentes y padres de familia sobre los juegos educativos en el nivel preprimario.

Nombre: Esperanza Chiquín edad: 35 años

INSTRUCCIONES: A continuación encontrará una serie de enunciados a los cuales se le pide que responda con una X en la respuesta con la que más se identifique.

No.	Enunciado	Nunca	Casi siempre	Siempre
1.	Crear que los docentes del nivel preprimario necesitan implementar juegos educativos en el aula.			X
2.	Poseer conocimientos sobre los recursos de juego.	X		
3.	Ha recibido talleres de capacitación durante el presente ciclo escolar sobre los recursos de juego.	X		
4.	Considera que capacitar sobre los recursos de juego y espacios de interacción es una pérdida de tiempo y recursos.	X		
5.	Considera que el juego promueve el desarrollo integral desde la realidad concreta del entorno de los alumnos.			X
6.	Le gustaría que los niños y las niñas aprendan jugando.			X
7.	Creo useful que la comunidad educativa es importante en el desempeño docente.			X
8.	Considera que la evaluación del docente en los espacios de interacción es fundamental en la adquisición de las competencias en el estudiante.			X
9.	Es pertinente la utilización de recursos de juego en el establecimiento.			X

Fuente: Elaboración propia

entender la magia del juego se necesita interactuar con los niños y las niñas e involucrarse en los juegos que ellos y ellas realizan.

A esta actividad realizada se le otorga un 100% de resultados obtenidos, pues en el taller, impartido por la estudiante de licenciatura, se obtuvo la presencia de 40 padres y madres de familia, 3 docentes y 5 miembros del COCODE.

ii. Capacitación a docentes sobre los recursos de juegos y los espacios de interacción.

En esta actividad fue necesaria la intervención del asesor pedagógico, para brindar capacitaciones en conjunto con la estudiante de licenciatura a las tres docentes del establecimiento de Preprimaria del Barrio el Paraíso, por lo cual, se sé visitó al asesor pedagógico el día jueves 9 de enero de 2020, para confirmar su participación en la capacitación a las docentes, a realizarse el día martes catorce y miércoles quince de enero de dos a cinco de la tarde.

El asesor pedagógico acordó estar presente en la capacitación solo el día martes catorce de enero y apoyar a la estudiante de licenciatura con temas específicos sobre algunas estrategias de juego, pues para el día miércoles ya tenía otro compromiso.

Las docentes invitadas a participar en la capacitación, se presentaron muy motivadas, con actitud positiva para aprender sobre las estrategias innovadoras de juego.

El primer día de capacitación, fue dirigido por el asesor pedagógico invitado, quien hizo una breve descripción de autores pedagógicos como María Montessori y su material para la vida práctica de los niños y las niñas; Ovidio Decroly, quien menciona sobre los juegos sensoriales, juegos motores, juegos

Fotografía No. 7 Asesor confirmando su participación



Fuente: Elaboración propia

de iniciación a la lectura, entre otros; También se amplió la teoría del juego de Friedrich Fröbel.

De acuerdo a lo descrito por el asesor, las docentes mostraron interés en el tema que se les enseñó. Ahora, las docentes consideran que se puede cambiar de paradigmas y redimir la atención hacia los niños y las niñas, por medio de juegos que potencien su desarrollo.

El asesor pedagógico aseguro que por la edad de los niños y niñas en preprimaria el juego es fundamental para la apropiación de aprendizajes.

A manera de práctica, el asesor pedagógico, realizó una actividad de juego con las docentes, les proporcionó un juego de legos (madera) para que jugaran formando formas, de esa forma les enseñó a las docentes que necesitamos bajarnos al nivel de los niños para comprender como los niños y las niñas juegan.

De esta primera capacitación, a las docentes se les proporciono una lista de cotejo, en donde tendrían que autoevaluarse sobre el aprendizaje adquirido en la capacitación.

El segundo día de capacitación la estudiante de licenciatura, recibió a las docentes en el mismo horario establecido. Se continuó con el tema de estrategias de aprendizaje de juegos.

Se explicó, cada uno de los diferentes tipos de juegos que se pueden desarrollar en el nivel

Fotografía No. 8 Capacitación a docentes



Fuente: Elaboración propia

Fotografía No. 9 Lista de cotejo, capacitación

USAC
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

Instrumento para Evaluar
Lista de cotejo 1

La presente lista de cotejo tiene como objetivo medir los aprendizajes adquiridos en la capacitación.

Nombre Estelita Victoria Aguilar Edad 20 Puesto Docente
Estado civil Soltera Años laborales 1

INSTRUCCIONES: A continuación encontrará una serie enunciados a los cuales se le pide que responda con una X en la respuesta con la que más se identifique.

No.	Enunciado	SI	NO	Observaciones
1.	La propuesta presentada sobre los juegos es innovadora para el proceso de formación y renovación educativa.	X		Se lo aprendió pero solo en la práctica.
2.	Ha sido eficiente la capacitación recibida.	X		
3.	Adquirió los conocimientos técnicos que fundamentan el juego.	X		
4.	La temática desarrollada fue clara.	X		
5.	Las estrategias didácticas impartidas son pertinentes para el alcance de los aprendizajes en los niños y niñas.	X		
6.	La motivación y la actitud del asesor pedagógico fue la correcta para la capacitación.	X		

Fuente: Elaboración propia

preprimario; entre ellos, el juego simbólico, el juego de reglas, juegos cooperativos, entre otros.

Una de las docentes expreso que la guía presentada sobre los tipos de juego es funcional, en cada una de las etapas e incluso se pueden integrar con los contenidos del Currículum Nacional Base del nivel

Nuevamente, a las participantes en la segunda capacitación se les dio una lista de cotejo para autoevaluar lo aprendido durante ese último día de capacitación.

La valorización de esta actividad fue un 100%, de acuerdo a los resultados en listas de cotejo, que muestran que las tres docentes capacitadas, en dos días, por la estudiante de licenciatura y asesor pedagógico, adquirieron nuevas estrategias innovadoras, para implementarlos en el aula, de tal manera, que puedan propiciar la asistencia de los niños y las niñas a clases, asegurando la apropiación de aprendizajes.

iii. Reunión con las docentes para organizar y planear los recursos a gestionar y elaborar.

En esta actividad se convocó a las docentes por medio de una nota escrita, en donde se les informaba de la reunión a realizarse en las instalaciones del establecimiento, el día lunes 20 de enero de 2020 a las dos de la tarde.

Fotografía No. 10 Segundo día de capacitación



Fuente: Elaboración propia

Fotografía No. 11 Reunión con docentes



Fuente: Elaboración propia

Las docentes se presentaron el día y hora indicada; la estudiante de licenciatura expresó que era importante organizar que materiales se tendrían que gestionar para la ejecución del proyecto.

Una de las docentes participantes, sugirió que también el recurso humano (docentes y padres) podían organizarse para gestionar materiales. Su idea fue tomada en cuenta, por lo que se planteó de la siguiente manera:

En un listado y por su funcionalidad los recursos materiales a gestionar: Hulas pequeñas, cajas de madera, pelotas plásticas pequeñas, botes de pintura de aceite, yardas de tela, juego de legos, juegos de rompecabezas, muñecas de trapo, carritos, trastecitos de cocina, Tubo PVC, Codos, Te (para tubo), Cuerdas, Bloques de madera, Silicón, Papel foamy, Brochas pequeñas, Clavos, Títeres, Pliegos de fieltro, Palos de escoba, Esponja, bolsa de cemento, Papel arco iris, Lanás, Pintura en aerosol y Pleibo.

Organización de recurso humano: Se determinó que las tres docentes y según la etapa a su cargo, se organizarían con los padres de familia, para promover la gestión de los materiales que en su momento se les asignaría.

Los resultados obtenidos según la evaluación de la segunda fase, se le agrega un valor de 100% de éxito en cada una de las actividades realizadas, se capacitaron a tres docentes, se orientó en el taller a 40 padres y cinco miembros del COCODE, se estructuró un listado de los materiales a gestionar. Como medio de verificación se tienen dos listas de cotejo y una encuesta realizada en el taller.

Fotografía No. 12 Solicitud a Ferretería Phily



Fuente: Elaboración propia

C. Fase de ejecución

a. Gestión de recursos de juegos para proporcionar un entorno que facilite el despliegue de capacidades.

El objetivo de esta fase fue: Implementar el proceso de ejecución y gestión para la obtención de los recursos de juego.

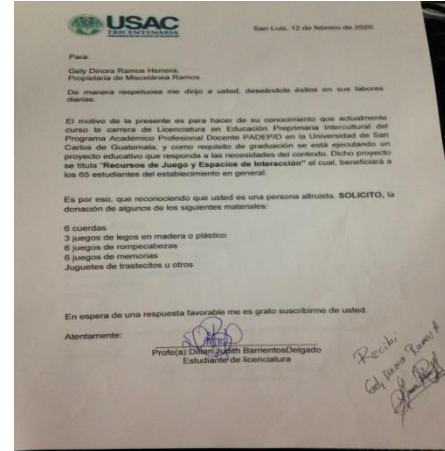
i. Gestión a diferentes personas e instituciones para gestionar materiales.

A partir del lunes tres de febrero, la estudiante de licenciatura en común acuerdo con las docentes del establecimiento define el nombre de las personas (padres de familia) y propietarios de negocios, para hacerles entrega de una solicitud con la descripción de materiales previamente seleccionados para los recursos de juego.

El día martes cuatro de febrero se redactaron 12 solicitudes, para ser distribuidas considerando la facilidad de los donadores. Se entregó 3 solicitudes a cada una de las docentes (9 solicitudes) y tres más que iban hacer distribuidas por la estudiante de licenciatura, haciendo un total de 12 solicitudes para la gestión de los recursos.

En las fechas seis, diez y doce de febrero se entregaron las solicitudes a los propietarios de negocios y personas particulares como: Gersson Levit González Martínez, propietario de Librería y Manualidades el Arca; Gely

Fotografía No. 13 Solitud a Miscelánea Ramos



Fuente: Elaboración propia

Fotografía No. 14 Solicitud a Texaco



Fuente: Elaboración propia

Dinora Ramos Herrera, propietaria de Miscelánea Ramos; Nelson Amézquita Lucero, propietario de Gasolinera Texaco, Humberto Sandoval propietario de Tienda Mabeth; Itzá Valdez Villeda, propietaria de Ferretería Phily; Willian propietario de Verdurería; Alfa López Molina, Kevin Lisandro Amézquita García, Angel César Delgado Vasquez y Dinora Castellanos. A las personas antes mencionadas se les hizo saber que su ayuda era incondicional en el proyecto y habían sido tomados en cuenta por el reconocimiento personal altruista que tienen ante la sociedad.

Fotografía No. 16 Propietaria de Ferretería Phily



Fuente: Elaboración propia

La actividad prevista tuvo como resultado satisfactorio, el logró en un 100 % de todo lo planeado, esto gracias al apoyo de las docentes del establecimiento, quienes dieron acompañamiento en la entrega de solicitudes.

ii. Recolección de materiales donados.

Para iniciar con la recolección de los materiales donados por las personas altruistas, se reunió el diecisiete de febrero, en el establecimiento en horario 8:00 de la mañana, a las 3 docentes y 8 padres de familia, para apoyar con sus vehículos (motos y carros) para traer los materiales al establecimiento. El recurso humano para esta actividad era de 12 personas incluyendo a la estudiante de licenciatura; por tal motivo, se hicieron grupos de tres para ir a recoger los materiales donados.

El primer grupo se dirigió en motos a recolectar los materiales los días dieciocho y

Fotografía No. 15 Recolección de materiales



Fuente: Elaboración propia

diecinueve del mismo mes, en horario vespertino; ante la respuesta de las gestiones realizadas en tres solicitudes les entregaron: Papel iris y foamy, silicón en barra, un ciento de pelotas pequeñas plásticas, pelotas grandes de plástico, palos de escoba, fieltro, esponja y lana. Se utilizaron dos días, algunas personas que donarían no se encontraban por lo que regresaron el día siguiente.

Fotografía No. 18 Material donado



Fuente: Elaboración propia

El segundo grupo visitó a las personas donadoras de materiales, el día viernes veintiuno de febrero, en horas de la tarde; trayendo consigo hulas, tela, títeres, cuerdas, legos en madera y plástico, rompecabezas, memorias, juguetes, muñecas de trapo y carritos. El grupo manifestó haber cumplido satisfactoriamente la recolección en el mismo día.

El último grupo se dirigió en el vehículo (carro) de un padre de familia, para recolectar los materiales asignados de acuerdo a las solicitudes, siendo el día martes veinticinco de febrero y en horario vespertino se logra recolectar cajas de madera (recicladas de verdura), pintura de aceite, pleibo, brochas, tubos de dos tamaños, pintura en aerosol, codos de dos tamaños para tubo, 1 de cemento, tornillos y un tablero.

Los materiales fueron entregados a las docentes del establecimiento para la redacción del acta de los materiales gestionados para el proyecto. Esta acción se realizó el día viernes veintiuno de febrero del 2020. Cabe resaltar que los materiales donados ya están diseñados por fábrica y otros requerirán de un proceso de

Fotografía No. 17 Grupo de recolección de materiales



Fuente: Elaboración propia

transformación, para ser funcionales como recursos de juego en el establecimiento del nivel preprimario. Con lo realizado se le otorga un 100% de buenos resultados en esta actividad.

iii. Fabricación de materiales para juegos didácticos.

La actividad de fabricación de materiales de juegos inicia alternadamente con la recolección

de materiales, lo que quiere decir, que, desde diecinueve de febrero con la primera recolección de materiales, se empezó a fabricar los recursos de juego. Para tal efecto, se contó con la participación de las docentes, 10 madres y padres de familia, y 2 miembros del COCODE.

Se inició la fabricación de diferentes recursos de juego entre los cuales se puede mencionar; imágenes para iniciación a la lectura, una maqueta con los planetas y un cohete de cartón, juego de secuencias de autonomía personal, una gabacha pedagógica, material del gato multicolor.

Seguidamente con el apoyo de las docentes y madres de familia que hicieron acto de presencia en los días requeridos, se fabricaron diez caballos de tela con palo de escoba, 4 títeres de animales (fieltro), una tela simulando una laguna de cocodrilos (fieltro), un teatrino de tubos y forrado con tela.

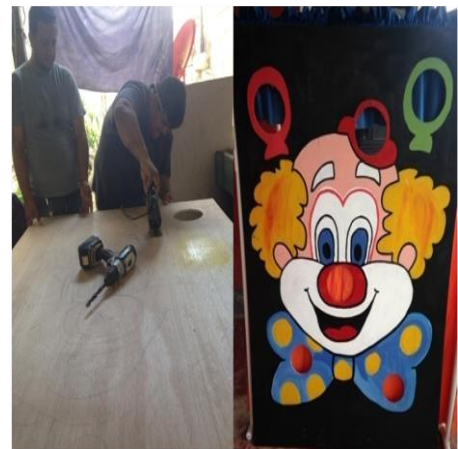
También, padres de familia apoyaron según su experiencia en oficios que realizan; entre los recursos diseñados se encuentran; un tragabolas grande, hecho en pleibo, pintando con pintura de aceite y con orificios

Fotografía No. 19 Madres elaborando material



Fuente: Elaboración propia

Fotografía No. 20 Padre de familia elaborando tragabolas



Fuente: Elaboración propia

cortados con sierra eléctrica por un padre que es carpintero; tablero con tubos de colores de un metro de largo cada uno, fueron pintados con pintura de aerosol; un tablero con dibujo de elefante atrapa aros.

Se lijaron y pintaron las cajas de madera (verdura); para formar una cocina de juego (refrigeradora, estufa, lavamanos); un trencito

para guardar disfraces y accesorios para expresión artística; tres estantes (una para cada aula) para ordenar juguetes, juegos de memoria, legos y otros. Además, se cortaron dos tableros para sujetar en cada uno, objetos como llaves de paso (abrir y cerrar) pasadores, zapatos con citas (amarrado) y objetos con diferentes texturas.

Con el apoyo de un padre albañil, se realizó en el patio una pista de carros, con cemento, esto con el fin de que los niños aprendan sobre la educación vial.

En el piso del corredor se dibujaron y pintaron algunas rayuelas con pintura de aceite, para que trabajar la motricidad general.

Todos los materiales fabricados se realizaron desde el diecinueve de febrero hasta el trece de marzo, fue un arduo trabajo que culminó con la elaboración de un manual de recursos de juegos, en donde se detalla la funcionalidad de los materiales y la edad apropiada para ser utilizada por los niños y las niñas.

Fotografía No. 21 Tableros educativos



Fuente: Elaboración propia

Fotografía No. 22 Teatrino y titeres

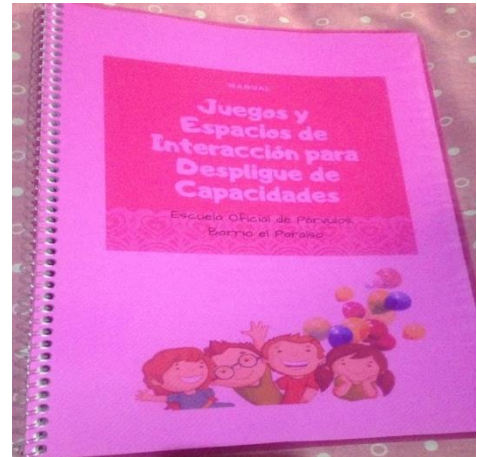


Fuente: Elaboración propia

El manual fue entregado a la directora y docentes del establecimiento, para que puedan dar el uso adecuado a los recursos de juego diseñados y elaborados.

Con la elaboración del manual se obtiene la seguridad que las docentes utilizaran eficientemente los juegos, considerando su descripción y mantenimiento, para su durabilidad. Esta actividad se logra en un 100%.

Fotografía No. 23 Manual



Fuente: Elaboración propia

iv. Ubicación de los materiales de juego en el establecimiento.

En seguimiento al plan de actividades, se acordó vía telefónica, con diez padres y tres miembros del COCODE, ubicar los materiales de juego, en un solo día (el día sábado catorce de marzo), debido a que a nivel nacional se iniciaba un cierre total de los establecimientos por la pandemia covid-19.

Todo estaba planificado para tres días en horario matutino, pero se tuvo que hacer de manera precisa, siendo un día completo de trabajo para la instalación de los juegos. Las personas convocadas llegaron puntuales y se inició la instalación de los materiales.

Entre los juegos que se instalaron están, el tragabolas, el elefante con aros, dos tableros, un tablero con tubos, estantes y teatrino.

Fotografía No. 24 Docente ubicando juegos



Fuente: Elaboración propia

Finalmente, se les agradeció a los padres de familia por haber apoyado en la ubicación e instalación de los materiales, que sin duda alguna los niños y las niñas lo disfrutarán, porque jugando se aprende. A esta actividad se le asigna un 100% de los resultados esperados.

v. Implementación de estrategias de juegos en el desarrollo de contenidos.

En esta actividad, las docentes en el establecimiento iniciaron el día miércoles once de marzo, ejecutando algunas estrategias de juego en los diferentes contenidos que imparten; en este sentido cada docente planificó diez clases con sus respectivos juegos, a realizarse regularmente en un mes, como muestra de los buenos resultados que se obtienen al implementar los recursos de juego.

La docente que atiende la etapa de seis años inició con el tema de autonomía personal (limpieza al ir al baño), utilizó juegos de secuencia que consistía en que cada niño por turnos ordenaría la secuencia lógica de imágenes cuando se va al baño. Además, para hacerlo más divertido otorgó a cada niño dos globos verdes y dijo que los inflaran. Los niños y las niñas mostraron alegría y definitivamente los objetivos propuestos de la clase se lograron.

Otra de las clases ejecutadas fue en el área de educación física, en la etapa de cinco años, la docente utilizó hula, hula, para saltar, en diferentes posturas.

Fotografía No. 25 Padres instalando juegos



Fuente: Elaboración propia

Fotografía No. 26 Docente implementando recursos de juego de secuencias



Fuente: Elaboración propia

También se les enseñó las figuras geométricas (cuadrado, triángulo, círculo y rectángulo).

Estas fueron algunas de las clases ejecutadas; pero inesperadamente sucedió la suspensión de clases, debido a la pandemia covid-19, entonces se crearon grupos de whatsapp con los padres de familia, para que desde sus hogares, observaran pequeños videos creados por las docentes, en donde se les enseñaron cantos con títeres, dinámicas, entre otra, actividades.

Ante la nueva alternativa tecnológica de whatsapp, fue la forma más viable para seguir enseñando a los niños y las niñas, con recursos de juego que inició el diecinueve de marzo hasta el diez de abril. Al finalizar el tiempo definido para esta actividad, se logra un 100% de efectividad del desarrollo que produce los recursos de juego en los niños y las niñas.

Todas las actividades realizadas en esta fase logran un 100% de éxito, como resultado esto de acuerdo a las guías de observación.

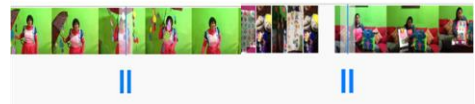
Las docentes, padres y madres de familia, y miembros del COCODE, apoyaron en las actividades que se les fueron asignadas; tal es el caso de la entrega de solicitudes, la recolección de donaciones que se hizo en grupos, la fabricación de materiales, la ubicación de los recursos de juego en el establecimiento.

Fotografía No. 27 Clase de Física, utilizando hulas donadas



Fuente: Elaboración propia

Fotografía No. 28 Videos enviados a los estudiantes, lectura de cuentos



Fuente: Elaboración propia

Como evidencia se tienen, 12 solicitudes con firma de recibido, un plan de clase con diez recursos de juego implementados para la etapa de seis años y la elaboración del manual de recursos de juegos en donde se verifican los recursos de juego, su descripción y funcionalidad en cada una de las áreas de aprendizaje.

Fotografía No. 29 Recursos de Juego



Fuente: Elaboración propia

D. Fase de monitoreo

- a. Monitoreo de las actividades con sus indicadores y sus verificaciones.

Como objetivo se planteó: Verificar el fiel cumplimiento de las actividades programadas, sus alcances y logros.

- i. Monitoreo del proyecto con docentes para determinar el logro de objetivos del proyecto.

Tomando en cuenta las medidas establecidas de no salir de casa, el día miércoles veintinueve de abril de dos mil veinte, se realiza una llamada telefónica a las tres docentes del establecimiento, para analizar los resultados obtenidos en cada una de las fases.

La directora del establecimiento, menciona que de acuerdo a lo establecido en las diferentes fases, el PME fue aceptado por la comunidad educativa, pues es algo novedoso que ha venido a provocar cambios positivos en la labor que se realiza.,

En seguida, se analizaron las diferentes fases ejecutadas, verificando que en todas las actividades desarrolladas se obtuvieron buenos resultados.

En la primera fase se logra un 100% de ponderación en todas las actividades realizadas, se socializó el proyecto con 3 docentes, 1 coordinador técnico

administrativo, 1 asesor pedagógico, 40 padres de familia y 5 miembros del COCODE. En la segunda fase se obtiene un 100 % de resultados en cada una de las actividades programadas, se capacitaron a tres docentes, 1 taller a 40 padres de familia y cinco miembros del COCODE, y la organización de las docentes, para listar los materiales a gestionar. En la tercera fase se logró la gestión de los materiales, la elaboración de recursos de juego, la ubicación de los recursos de juego, y la implementación de los recursos de juego en las clases. A esta etapa se le asigna un 100% de logros obtenidos.

- ii. Presentación a la persona encargada el informe mensual de avances en la ejecución del proyecto.

Para darle continuidad a las actividades de la fase de monitoreo, se contacta vía telefónica al asesor del proyecto de mejoramiento educativo, para presentar el informe mensual de los avances y resultados obtenidos en cada una de las fases.

Fotografía No. 30 Video conferencia con el asesor

Ante la situación, el asesor sugiere que se realice una video conferencia por el programa de zoom, por lo que se programa para el día lunes once de mayo.



El día señalado, se inicia la conferencia en el programa de zoom y se presenta el informe mensual de cada una de las fases, con sus respectivos resultados. El licenciado asesor

Fuente: Elaboración propia

analiza los resultados congruentes con los objetivos propuestos para el proyecto de Recursos de Juego y Espacios de Interacción.

- iii. Vincular con la persona encargada del PME los resultados del monitoreo del proyecto.

El día miércoles trece de mayo, nuevamente se realiza una video conferencia con el asesor del, PME para confirmar los resultados obtenidos. Ante el análisis

realizado, se concreta que los resultados de las actividades planificadas y ejecutadas se lograron de acuerdo a los objetivos propuestos.

Se logran en un 100% de éxito las fases y sus actividades que responde a los objetivos del proyecto. Como medio de verificación se tiene el plan de monitoreo con sus respectivos resultados y medios de verificación.

E. Fase de evaluación

a. Evaluación del proyecto.

Su objetivo: Determinar si las acciones realizadas en cada una de las fases fueron las más viables para el logro de objetivos del proyecto.

i. Evaluar el proyecto verificando el cumplimiento de todas las acciones realizadas en cada una de las fases.

El día lunes dieciocho de mayo se revisan cada una de las actividades realizadas y sus resultados. De tal manera se determina que el proyecto de Recursos de Juego y espacios de Interacción para el despliegue de capacidades, ha permitido que las docentes implementen estrategias de juego en los contenidos curriculares y se fortalezca el desarrollo y la permanencia de los niños y las niñas en el establecimiento en un 100 %.

ii. Vincular los resultados de la evaluación del proyecto con la persona encargada del PME.

Por medio de la plataforma educativa classroom, se entrega al asesor del proyecto, el informe en donde se muestra los éxitos obtenidos de acuerdo a la medición de la evaluación de los resultados que indican el logro en todo lo ejecutado y el alcance de los objetivos. Dicha actividad se realizó el día veinte de mayo de 2020.

F. Fase de cierre del proyecto

a. Divulgación y cierre del proyecto

El objetivo estructurado para esta fase fue: Divulgar el proyecto de Implementar Juegos y Espacios de Interacción para dar por finalizado el Proyecto de Mejoramiento Educativo.

i. Estructurar el plan de divulgación.

Para estructurar el plan de divulgación el día veintidós de mayo, se contactó vía telefónica a las tres docentes del establecimiento para mediar, sobre la manera más viable de divulgar el proyecto ejecutado.

Anteriormente, se había planteado elaborar afiches y pegar en el establecimiento y negocios, para que las personas de la comunidad dieran lectura de los logros obtenidos en el proyecto. En virtud de lo sucedido por la pandemia que afecta nuestro país, es necesario tomar decisiones para ejecutar la actividad.

Entonces, las docentes sugieren que la divulgación del proyecto sea presentada por medio de un video enviado al canal local televisivo de NTS, que se transmite por Cable Porti del municipio, para que sea observada desde casa las autoridades educativas, padres de familia y demás población.

Ante la sugerencia, se redacta una solicitud al administrador del canal, para que se permita la reproducción del video; la misma que al ser recibida por el administrador, firma de recibido.

Fotografía No. 31 Solicitud enviada a Cable PORTI



Fuente: Elaboración propia

ii. Puesta en práctica del plan de divulgación.

El día miércoles veintisiete de mayo, se envía el video en donde se presentan los alcances y logros del proyecto de

Mejoramiento Educativo, Implementar Juegos y espacios de Interacción para despliegue de capacidades, realizado en la Escuela Oficial de Párvulos, Barrio el Paraíso. También se muestran algunas fotografías de recursos de juego que fueron fabricados por las docentes y padres y madres de familia.

Fotografía No. 32 Transmisión divulgación del proyecto



Fuente: Elaboración propia

El video fue transmitido por el canal 72 del municipio, también por Facebook a las 7:00 de la noche.

Con anticipación se contactó vía telefónica a las autoridades educativas, a los padres de familia, para que estuvieran atentos a la transmisión. Seguidamente se obtuvieron buenos comentarios por la audiencia, quién enviaban mensajes al canal vía, Whatsapp.

Se dieron a conocer las lecciones aprendidas en el proyecto ejecutado de juegos y espacios de interacción para el despliegue de capacidades:

Las docentes del nivel preprimario necesitan tener los conocimientos teóricos que fundamenten sus prácticas educativas o estrategias, especialmente en la utilización de los recursos de juego.

La escuela necesita desarrollar integralmente a los niños y las niñas a través de diversas actividades de juego, para potenciar el perfil de egreso del nivel, en las capacidades cognoscitivas, procedimentales y actitudinales.

Las docentes, padres y madres de familia tienen que reconocer que el juego es la actividad más rectora en el aprendizaje de los niños y las niñas, porque facilita su desarrollo físico, social e intelectual.

La importancia de los proyectos educativos, generan un impacto en el aprendizaje de los estudiantes, por lo cual, las docentes necesitan dar seguimiento al proyecto para que sea sostenible y se mantenga un alto porcentaje de eficiencia en los indicadores educativos del establecimiento.

La selección eficiente de los actores a involucrar en un proyecto educativo, es fundamental para alcanzar el éxito y logro de objetivos.

Se necesita, seguir promoviendo el mejoramiento del indicador educativo asistencia escolar, porque siempre habrá circunstancias que incidan en dicho indicador.

Las estrategias utilizadas en el proyecto fueron; taller de concientización, capacitaciones a las docentes sobre los tipos de juego, gestión de materiales, participación de los padres y madres de familia en la elaboración de recursos de juegos, implementación de recursos de juegos en planificaciones de contenidos, monitoreo de actividades.

Con todo lo realizado se cumple con los objetivos propuestos para el proyecto, aunque, se espera mejorar la implementación de los recursos de juego en las clases impartidas por las docentes, cuando se reanuden nuevamente las clases que han estado suspendidas por la situación que afecta a nuestro país.

Fotografía No. 33 Madre observando la divulgación y cierre del proyecto



Fuente: Elaboración propia

iii. Entregar informe final en físico, al licenciado asesor del PME.

Se cierra el PME, “Implementar Juegos y Espacios de Interacción para Despliegue de Capacidades”; se prepara el informe y se realiza una llamada telefónica al asesor, quien sugiere que el informe se envíe por la plataforma de classroom, el día sábado treinta de mayo de dos mil veinte.

A la fase de divulgación y cierre del proyecto se le asigna un 100% de valorización, puesto que se logra divulgar el proyecto a toda la población destinataria como; niños y niñas, padres y madres de familia, miembros del COCODE, miembros de la junta escolar, docentes y demás población. También se entrega el informe al asesor del PME, en la fecha indicada.

CAPITULO IV ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

La Escuela Oficial de Párvulos, Barrio el Paraíso, seleccionada para la realización del proyecto de “Implementar juegos y espacios de interacción para despliegue de capacidades”, está ubicada en la cabecera municipal de San Luis, Petén.

Es una escuela pura, únicamente atiende al nivel preprimario, en las diferentes etapas; cuatro, cinco y seis años.

Cuenta con una organización de padres de familia, las orientaciones de un asesor pedagógico, y el apoyo de los miembros del COCODE, quienes recientemente se han interesado en realizar gestiones en beneficio de la educación.

Según el análisis de los indicadores educativos, muestra un alto porcentaje de ausentismo escolar, en las diferentes etapas, pero especialmente en la etapa cuatro. Esto da como resultado, un desequilibrio en el desarrollo físico, social e intelectual en los niños y las niñas; que afecta el perfil de egreso que deben poseer los estudiantes, en lo referente a las capacidades cognitivas, procedimentales y actitudinales, tal como lo establece el MINEDUC.

Resultado de las vinculaciones estratégicas diseñadas, se decide empezar de la quinta línea de acción: Concientización a la comunidad educativa, sobre la implementación de proyectos en el establecimiento, para lograr avances en el desarrollo de capacidades de los niños.

En virtud de lo anterior, se establece que el PME a formular, es una combinación de proyectos situados: “Concientización a la comunidad educativa sobre la implementación de recursos de juego y espacios de interacción en la escuela,

para proporcionar un entorno que facilite el despliegue de capacidades en los niños y las niñas”.

Los indicadores educativos reflejan un alto porcentaje de ausentismo escolar, lo cual requiere, de la realización de acciones concretas, para poder contrarrestar sus causas, siendo el desequilibrio en el desarrollo físico, social e intelectual en los niños y las niñas, mismos que el proyecto intenta minimizar.

Es por eso, que se desarrolla un plan de actividades, tomando en cuenta la participación de los padres y madres de familia, directora, docentes, miembros de la junta escolar, miembros del COCODE y asesor pedagógico. Entre las actividades ejecutadas se encuentran; taller de concientización, capacitaciones a las docentes sobre estrategias innovadoras de juegos, gestión de recursos de juego, fabricación de recursos de juegos, implementación de los recursos de juego en contenidos del CNB. Esto logra un 60% en la asistencia de los niños y las niñas a clase.

Con la implementación de los recursos de juego y espacios de interacción en los diferentes contenidos de las áreas de aprendizaje, se mostró un aumento en la participación escolar de los niños y las niñas, quienes se motivaron e interesaron al recibir clases de manera divertida.

Esto mejoró el indicador de asistencia de alumnos, luego de observar los listados de asistencia que llevan las docentes, se evidenció que a diario se mantenía la cantidad de niños y niñas correspondiente a los datos de inscripción, con ello se asegura el desarrollo de capacidades en los infantes; además del alcance de los objetivos propuestos en el proyecto.

Con las acciones realizadas, se demuestra que la aplicación de estrategias para adquirir mejores alianzas y responsabilidades, por parte de los diferentes actores, directos, indirectos y potenciales, capaces de transformar la educación, se tiene que determinar las relaciones con la comunidad educativa y sus

atributos para tener un gran impacto en el proyecto, tal como lo señala Koanda (2006).

De esta manera, con certeza se reafirma lo que plantea Steiner (1997), quien propone que la Planeación Estratégica, es como el elemento integrador entre el diseño de una estrategia, su implementación y la participación de los actores en distintos niveles. (Citado por Sanchez & Morales, 2009). Lo que quiere decir, que las estrategias son vitales para la integración no solo de un actor, sino de varios actores.

Ante las estrategias empleadas, se efectúa la teoría de la Decisión, según Le moigne (s.f.), porque se selecciona la mejor alternativa, y se decide que estrategias son las más viables para propiciar el involucramiento de los actores, que se organizan para velar por el buen funcionamiento del proyecto. (Citado en Gutiérrez, 2014).

El interés y participación de los padres de familia en cada una de las actividades realizadas fueron fundamentales, tal como lo afirma, Nord (1998) quien dice que el involucramiento de los padres en la educación de su hijo es importante para el éxito escolar; definitivamente los padres son influyentes en la educación de sus hijos e hijas. (Citado en Sánchez, 2006).

El rol de las docentes en el establecimiento, permite que a los niños y las niñas se les atienda a partir de estrategias innovadoras, que generan el despliegue de capacidades. Onrubia, (1998) menciona que la docente debe provocar desafíos y retos que hagan cuestionar esos significados y sentidos y lleven a su modificación en el infante, por lo tanto, es conveniente planear estrategias que impliquen un esfuerzo de comprensión y de actuación por parte de las estudiantes. (Citado en Chaves, 2001).

En la educación preprimaria se prioriza el desarrollo de los niños y las niñas, UNICEF (s.f.) sobre el desarrollo de la primera infancia menciona que en los primeros años de vida y desde el embarazo, los niños y las niñas necesitan

nutrición, protección y estimulación para que su cerebro se desarrolle correctamente. En este sentido se aprovecha que las docentes del nivel atienden a niños y niñas de cuatro a seis años y a manera de estimulación se aplican estrategias lúdicas con sus respectivos recursos.

La aplicación de los recursos de juego en las diferentes áreas de aprendizaje como; destrezas de aprendizaje, comunicación y lenguaje, medio social y natural, expresión artística y educación física permiten un desarrollo físico, social e intelectual, además de la adquisición de capacidades cognoscitivas y procedimentales; para Fröbel (1886) el juego es la expresión más profunda de la existencia humana. En el juego, la vida toma forma en libertad. El juego es el medio por excelencia que relaciona el mundo interior y el mundo exterior del niño. (Citado en Soëtard, 2013).

Los espacios de interacción entre las docentes, alumnas y alumnos cuando se desarrollan los juegos educativos son esenciales. Vygotsky (s.f) en su teoría sostiene que el aprendizaje es el resultado de la interacción del individuo con el medio. Cada persona adquiere la clara conciencia de quién es y aprende el uso de símbolos que contribuyen al desarrollo de un pensamiento cada vez más complejo, en la sociedad de la que forma parte. (Citado en Ortiz, 2015). Sin duda alguna los estudiantes tienen que aprender interactuando con el medio que les rodea y que mejor que jugando.

CONCLUSIONES

1. Se realizó un taller de concientización sobre la importancia de los recursos de juego en el nivel preprimario, a los padres de familia, docentes, miembros de la junta escolar y miembros del COCODE.
2. Se capacitó a tres docentes con el tema de adquisición de estrategias innovadoras de juego.
3. Se equipó el establecimiento con recursos de juegos, fabricados por las docentes, padres y madres de familia.
4. Se planificaron contenidos del CNB, con actividades de juegos, que fueron implementados por las docentes.
5. Se fortaleció la participación de los padres de familia en el mantenimiento y conservación de los recursos de juego.
6. Se mejoró en un 60% la asistencia a clases de los niños y las niñas, dando como resultado el desarrollo físico, social e intelectual y reflejado en las capacidades cognoscitivas, procedimentales y actitudinales, de acuerdo a lo deseado, por el MINEDUC.

PLAN DE SOSTENIBILIDAD

Introducción

Con el fin de mejorar el desarrollo físico, social e intelectual de los niños a través de la asistencia, se desarrolla el proyecto de mejoramiento “Implementar Juegos y Espacios de Interacción para Despliegue de Capacidades” en la Escuela Oficial de Párvulos, JM Barrio el Paraíso, San Luis, Petén.

Para tal efecto, es necesario, que dicho proyecto sea sostenible, esto conlleva a que la comunidad educativa entre en un proceso de mejoramiento que se mantenga y profundice en el tiempo, para sostener el aprendizaje que se desea en los niños y las niñas. Requiere del compromiso, apoyo, recursos y capacidad de todos los agentes involucrados, pues se espera que los cambios que provoque el proyecto puedan mantenerse en el tiempo.

El plan de sostenibilidad, se estructuró de manera que los actores directos y potenciales como directora, docentes, padres de familia, miembros de la comunidad e instituciones puedan dar continuidad al proyecto, en este sentido, se logra el objetivo de sensibilizar en las acciones estratégicas del proyecto ejecutado sobre recursos de juego y espacios de interacción para incidir en el sostenimiento del aprendizaje de los niños y las niñas.

También se consideran algunas estrategias metodológicas como la sostenibilidad institucional, sostenibilidad financiera, sostenibilidad ambiental, sostenibilidad tecnológica y la sostenibilidad social, las cuales, se fundamenta en las principales actividades, productos y procesos desarrollados.

La sostenibilidad del proyecto, permite que la comunidad educativa se organice para satisfacer las necesidades de los niños y niñas del presente sin comprometer a las generaciones del futuro, esto implica que su funcionamiento debe realizarse de forma armónica.

Objetivo General:

- Sensibilizar en las acciones estratégicas del proyecto ejecutado sobre recursos de juego y espacios de interacción para incidir en el sostenimiento del aprendizaje de los niños y las niñas.

Objetivos Específicos:

- Facilitar la permanencia y Promoción de los niños y las niñas por medio de la implementación de recursos de juego y espacios de interacción con la intervención de docentes y padres de familia para el logro de capacidades en lo físico, social e intelectual.
- Fortalecer en los niños y las niñas el desarrollo de destrezas, habilidades y el cambio de actitudes que aseguren su sostenibilidad en el ingreso al primer grado de primaria.

Justificación

El proyecto de Implementar juegos y espacios de interacción para el despliegue de capacidades, se ha ejecutado de manera eficaz y eficiente, por lo tanto, se elabora un plan de sostenibilidad, en donde se muestran los compromisos de la comunidad educativa de la Escuela Oficial de Párvulos, JM barrio el Paraíso, en las acciones estratégicas que permitan el mantenimiento en el tiempo del proyecto.

El plan de sostenibilidad es un instrumento que posibilita que las comunidades o instituciones educativas entren en un proceso de mejoramiento, por medio de la ejecución de proyectos. Por tal razón, este plan presenta las actividades que se tienen que realizar para incidir en el problema y así, mejorar los indicadores educativos de manera continua.

Para ello, se tiene la participación de la directora, docentes, padres de familia, miembros del COCODE e instituciones, quiénes tienen la responsabilidad y capacidad de mantener y dar seguimiento al proyecto, implementando estrategias para satisfacer las necesidades de los niños y las niñas sin afectar a las generaciones futuras.

Además, el plan de sostenibilidad admite que todas y todos los que integran la comunidad educativa, puedan intervenir explorando oportunidades en la promoción de procesos innovadores para propiciar cambios de mejoramiento.

Definitivamente es necesaria la sostenibilidad del proyecto para facilitar la permanencia y promoción de los niños y las niñas, así también el fortalecimiento del desarrollo de destrezas, habilidades y el cambio de actitudes.

Actividades Generales

- Promocionar ante las instituciones el apoyo continuo de recursos de juego y los espacios de interacción en favor de los niños y las niñas.
- Aplicación de estrategias para implementar los recursos de juego y los espacios de interacción.
- Implementación de estrategias de mantenimiento para la conservación de los materiales y recursos de juego.
- Generar en los docentes y padres de familia la capacidad de promover mejoras en el entorno educativo, por medio de juegos y espacios de interacción.

TABLA No. 12 Plan de sostenibilidad

Actividades Específicas	Estrategia de Sostenibilidad	Período de Ejecución	Recursos	Responsable
Actualización del cronograma realizado en el proyecto, para dar continuidad al uso	Inclusión de las actividades al POA. Firmar carta de	A inicio del ciclo escolar	POA Plan de actividades	Directora Padres de familia Docentes

<p>adecuado de los recursos de juego y los espacios de interacción. Formular presupuesto de los recursos de juego para darle su respectivo mantenimiento a largo plazo.</p> <p>Gestión a diferentes instituciones o personas en la donación de materiales para seguir innovando en los recursos de juego.</p>	<p>compromiso entre la escuela e instituciones.</p> <p>Organizar una comisión para divulgar el proyecto.</p> <p>Organizar los recursos de juego y clasificar los juegos según la edad recomendada de uso.</p>	<p>De enero a Octubre</p> <p>A finales de octubre</p>	<p>de PME</p> <p>Cronograma de actividades</p> <p>Solicitudes Boletines Mobiliario Cartulinas Libro de actas Hojas de papel</p>	<p>Miembros del COCODE</p> <p>Asesor pedagógico</p> <p>Actores potenciales</p>
<p>Capacitación a padres de familia y docentes sobre la utilización correcta de los materiales o recursos de juego.</p> <p>Socialización con los niños y las niñas sobre la correcta utilización y cuidado de los recursos de juego.</p>	<p>Gestión ante los actores potenciales para imprimir los manuales de juegos pedagógicos y entregar a padres de familia, para que estén informados sobre el desarrollo de habilidades que adquieren los estudiantes al recibir clases por medio de actividades lúdicas.</p> <p>Realizar talleres a docentes para la adquisición de estrategias.</p> <p>Elaborar un mural sobre las normas de juego para promover la convivencia interactiva de los niños y las niñas.</p>	<p>De enero a octubre</p>	<p>Manual de juegos.</p> <p>Mobiliario</p> <p>Lista de participantes Instrumento de evaluación</p> <p>Mobiliario Imágenes</p> <p>Infografía</p>	<p>Directora de familia</p> <p>Docentes</p> <p>Miembros del COCODE</p> <p>Asesor pedagógico</p> <p>Actores potenciales</p>

<p>Programar actividades de acuerdo a los contenidos curriculares para promover los espacios de interacción entre padres y líderes comunitarios.</p>	<p>Elaborar plan de clases con actividades de juego de manera precisa en la reflexión del modo de jugar, la libertad y los límites del niño y la niña.</p>	<p>A inicio del ciclo escolar</p>	<p>Plan de contenidos CNB Mobiliario Marcadores Hojas de papel Marcadores Hojas de papel</p>	<p>Directora de familia Padres de familia Docentes</p>
<p>Organizar grupos de padres y madres de familia para la elaboración de recursos de juego que produzcan un aprendizaje y desarrollo de capacidades en los niños.</p>	<p>Estructurar calendario, para padres y madres de familia para elaborar recursos de juego. (Se tomará en cuenta las habilidades de los padres y madres para el apoyo que brindarán).</p>	<p>De febrero a enero.</p>		
<p>Promover la participación de los estudiantes con el apoyo de sus padres en actividades extraescolares.</p>	<p>Festival del juego y arte dramático con la participación de los padres y madres de familia.</p>	<p>Abril</p>		
<p>Desarrollar un plan de monitoreo para evidenciar el fortalecimiento de la asistencia escolar por medio de la implementación recursos de juego y los espacios de interacción.</p>	<p>Aplicar instrumentos de evaluación como listas de cotejo y rúbricas para establecer el fortalecimiento de la asistencia escolar y los resultados como el desarrollo físico, social e intelectual de los estudiantes.</p>	<p>De febrero a octubre</p>	<p>Plan de Monitoreo Agenda de reuniones Listado de asistencia de los estudiantes.</p>	<p>Directora de familia Padres de familia Docentes</p>

Fuente: Elaboración propia

Evaluación

1. Realizar evaluaciones periódicas para verificar la continuación y evolución del proyecto.
2. Con una lista de cotejo, evaluar el compromiso de todos los involucrados, para que todos tengan la oportunidad de participar en la toma de decisiones.
3. Evaluar la solidez de los recursos de juego para garantizar la suficiencia, en este caso se realizan acuerdos con las instituciones para tener certeza del apoyo que brindarán.

Recomendaciones

Es necesario realizar acciones de sensibilización para dar continuidad al proyecto y alcanzar la sostenibilidad.

Promover procesos innovadores, que faciliten la sostenibilidad del proyecto.

Propiciar la participación de todas las personas que integran la comunidad educativa, para tener un apoyo, recursos, compromisos y la generación de capacidades de los mismos.

REFERENCIAS

- Abrile, M. (Mayo-Agosto de 1994). *Nuevas demandas a la educación y a la institución escolar, y la profesionalización de los docentes*. Recuperado el 3 de Noviembre de 2019, de Revista Iberoamericana de Educación, Número 5 Calidad de la Educación: <https://rieoei.org/historico/oeivirt/rie05a01.htm>
- Acordoneo, E. (1990). *Uso de Mapas Conceptuales para Facilitar el Aprendizaje del Concepto Soluciones*. Obtenido de España: <http://cmc.ihmc.us/Papers/cmc2004-087.pdf>
- Aladro, E. (2011). La Teoría de la Información ante las nuevas tecnologías de la comunicación. *Cuadernos de Información y Comunicación*, 16 (83-93 ISSN: 1135-7991), 83-84.
- Anguiano, S. (1999). *Las necesidades y la demanda social*. Obtenido de KAIROS - Año 3 Nro 3, 1er. Semestre '99: <http://www.carlosmanzano.net/articulos/Anguiano.html>
- Antón, M. (2010). *Aportaciones de la Teoría sociocultural al estudio de la adquisición del español como segunda lengua*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/ descarga/ articulo/3897521.pdf>
- Artaraz, M. (Septiembre- diciembre de 2002). *Teoría de las tres dimensiones de desarrollo sostenible*. Obtenido de Ecosistemas 2002/2: <http://www.aeet.org/ecosistemas/022/informe1.htm>)
- ASOCIACIÓN DE DESARROLLO SOCIAL LESTONNAC. (s.f.). “*ELABORANDO NUESTRO PROYECTO PRODUCTIVO*”. Recuperado el 4 de Noviembre de 2019, de “FORTALECIMIENTO DE CAPACIDADES DE MUJERES EMPRENDEDORAS DE ORGANIZACIONES SOCIALES – SAN PEDRO DE LLOC, PROVINCIA DE PACASMAYO.:

http://datateca.unad.edu.co/contenidos/edupermanente/infografias/Webs/CicloVI/Tec/Tec_Uni1-L_5-1.pdf

Atención de la Niñez De 0 a 6 Años en las Modalidades Formal y no Formal. (2010). Guatemala: Programa Académico de Desarrollo Profesional Docente PADEP/D .

Azurdia, C. (febrero de 2007). *Tesis EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO.* Recuperado el 01 de noviembre de 2019, de Universidad San Carlos de Guatemala : http://biblioteca.usac.edu.gt/tesis/07/07_1924.pdf

Barrón, A. (1993). Aprendizaje por Descubrimiento: Principios y Aplicaciones Inadecuadas. *Investigación y experiencias Didácticas* , 4.

Betancourt, D. (24 de noviembre de 2018). *Cómo hacer una matriz de priorización.* Recuperado el 30 de mayo de 2020, de Ingenio Empresa: www.ingenioempresa.com/matriz-de-priorizacion.

Betancourt, D. F. (05 de julio de 2016). *Cómo hacer un árbol de problemas: Ejemplo práctico.* Recuperado el 3 de Noviembre de 2019, de <https://ingenioempresa.com/arbol-de-problemas/>

Bodero, H. (2014). El impacto de la calidad educativa, Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas. *Artículo de Divulgación Apunt. cienc. soc 04(01)* , 112-117.

Buj, Á. (1992). *El entorno escolar como factor determinante en la educación del niño.* Recuperado el 28 de Mayo de 2020, de revista española de pedagogía no. 276, 50 - Nº. 191 Enero-Abril, Universidad Complutense de Madrid: <https://revistadepedagogia.org/wp-content/uploads/2018/03/4-El-Entorno-Escolar-como-Factor-Determinante-en-la-Educaci%C3%B3n-del-Ni%C3%B1o.pdf>

Cardona, S. J. (2013). *Efecto de los juegos didácticos en el aprendizaje de expresiones y vocabulario básico en inglés.* Tesis, presentada como

requisito para obtener el título de licenciado en educación, Universidad de Manizales.

Cifras para el desarrollo humano PETEN. (2011). *Colección Estadística Departamental*. Recuperado el 20 de septiembre de 2019, de Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo: <http://www.desarrollohumano.org.gt/fasciculos/pdfs/d17.pdf>

Chaves, A. (2001). *Implicaciones educativas de la teoría sociocultural de Vigotsky*. Recuperado el 28 de mayo de 2020, de Educación, vol. 25, núm. 2, septiembre, pp. 59-65, Universidad de Costa Rica: <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025206.pdf>

CNB, M. (2007). *Currículum Nacional Base, Nivel Preprimario* (Primera Edición ed.). Guatemala: copyrigh.

Consejo Nacional de Educación, Políticas Educativas. (2010). Recuperado el 12 de agosto de 2019, de https://www.mineduc.gob.gt/estadistica/2011/data/Politica/Políticas_Educativas_CNE.pdf

Criollo, A. (24 de Agosto de 2012). *Método Científico*. Recuperado el 25 de octubre de 2019, de <http://andersoncriollo.blogspot.com/2012/08/justificacion.html>

Desarrollo educativo Comunitario . (2017). Guatemala: Programa de Desarrollo Profesional Docente PADEP/D Material de Apoyo a Inducciones a facilitadores.

Desarrollo Evolutivo del Niño 2011 Guatemala Programa Académico de Desarrollo Profesional Docente, (PADEP) Material de apoyo a inducciones a facilitadores

Desarrollo Evolutivo del Niño PADEP/D2011 Guatemala Programa Académico de Desarrollo Profesional Docente, (PADEP) Material de apoyo a inducciones a facilitadores

Eleizalde, M., Parra, N., Palomino, C., Armando, R., & Trujillo, I. (Septiembre-Diciembre de 2010). Aprendizaje por descubrimiento y su eficacia en la enseñanza de la Biotecnología. *Revista de Investigación N° 71 Vol 34* , 271-290.

Esteves, Z., Garcés, N., Toala, V., & Poveda, E. (2018). La importancia del uso del material didáctico para la construcción de aprendizajes significativos en la Educación Inicial. *INNOVA Research Journal 2018, Vol 3, No. 6, ISSN 2477-9024* , 168-176.

Fernández, F. A. (1999). *Diseño y Desarrollo Curricular* . La Habana, Cuba : Iplac.

García, A., & Basilotta, V. (1 de Enero de 2017). *Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP): evaluación desde la perspectiva de alumnos de Educación Primaria*. Obtenido de Revista de Investigación Educativa, vol. 35, núm. , pp. 113-131: <https://www.redalyc.org/pdf/2833/283349061007.pdf>

García, K., & Mazariegos, Y. (19 de Octubre de 2015). *Por qué los niños no participan en clase*. Recuperado el 3 de Noviembre de 2019, de <https://reporteunifront.wordpress.com/2015/10/19/por-que-los-ninos-no-participan-en-clase/>

Gutiérrez, G. (3 de Marzo de 2014). *Teoría de la toma de decisiones*. Obtenido de Definición, etapas y tipos: <https://www.gestiopolis.com/teoria-de-la-toma-de-decisiones-definicion-etapas-y-tipos/>

Javaloyes, M. (2016). *Tesis, Enseñanza de Estrategias de Aprendizaje en el Aula, la Universidad de Valladolid, departamento de Psicología*.

Recuperado el 01 de noviembre de 2019, de vadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/16867/Tesis1021-160505.pdf

Juárez, A. (2015). *"Material Didáctico y Aprendizaje Significativo"*. Tesis, previo a recibir el Título de Licenciada en Educación Inicial y Preprimaria , Universidad Rafael Landívar, Facultad de Humanidades, Quetzaltenango.

Kullock, D. (1993). *Gestión Urbana Participativa*. Recuperado el 3 de noviembre de 2019, de <https://modulosocioterritorial.files.wordpress.com/2009/09/actores-sociales.pdf>

Marchesi, Á. (2000). Un Sistema de Indicadores de Desigualdad Educativa. *REVISTA IBEROAMERICANA DE EDUCACIÓN. Nº 23, Organización de Estados Iberoamericanos* , pp. 135-163.

Martínez, M. (1999). *El enfoque sociocultural en el estudio del desarrollo y la educación*. Recuperado el 15 de Mayo de 2020, de Revista Electrónica de Investigación Educativa Vol.1, No. 1.: <http://redie.uabc.mx/vol1no1/contenido-mtzrod.html>

MÉRIDA, D. M. (2014). *"Influencia que tiene el Contexto Socicultural en las Manifestaciones de Agresividad en niños y niñas"*. Tesis, previo a conferirse en Magíster en Gestión del Desarrollo de la Niñez y la Adolescencia , Universidad Rafael Landívar, Guatemala de la Asunción .

Mijangos, J. (2013). *"Fortalecimiento de capacidades institucionales y comunitarias en la gestión del riesgo en el municipio de Guanagazapa, Escuintla"*. Tesis previa a recibir el título, Trabajadora Social con Énfasis en Gerencia del Desarrollo, Universidad Rafael Landívar, Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, Sede Regional Escuintla.

MINEDUC. (2002). *Psicopedagogía*. Guatemala: Lucía Verdugo de Lima.

- MINEDUC. (2015). *Sistema de Registros Educativos, Nivel Preprimario*. Recuperado el 10 de Noviembre de 2019, de <https://sire.mineduc.gob.gt/SREW/>
- MINEDUC, DIGECADE. (2009). *Modulo 5, Capacitación Docente, Nivel Preprimario*. Guatemala.
- Morales, E. d. (2014). *Espacio Educativo de Aprendizaje, para el Nivel Inicial*. Tesis de Licenciatura en Educación Inicial y Preprimaria, Universidad Rafael Landívar, Facultad de Humanidades, Quetzaltenango.
- Morales, P. (1998). Teoría de sistemas y evaluación de programas sociales.
- Morán, O. E. (2016). *"Las Herramientas Didácticas en el Desarrollo de la Educación Bilingüe Intercultural en Segundo y Tercer grado de Primaria de Escuela Oficial Rural Mixta, Aldea Chiyuc del Municipio de San Cristobal, Alta Verapaz"*. Tesis previo a recibir el Grado Académico de Licenciado en Educación Bilingüe Intercultural , Alta Verapaz, Guatemala.
- Moreno, E. (07 de Agosto de 2013). *Metodología de Investigación Científica*. Recuperado el 25 de Octubre de 2019, de <http://tesis-investigacion-cientifica.blogspot.com/2013/08/objetivos-de-la-investigacion.html>
- Murillo, J. (2003). *EL MOVIMIENTO DE INVESTIGACIÓN DE EFICACIA ESCOLAR*. Recuperado el 15 de Mayo de 2020, de La investigación sobre Eficacia Escolar en Iberoamérica. Revisión internacional del estado del arte. Bogotá: Convenio Andrés Bello. : <https://www.educacionyfp.gob.es/dam/jcr:0116a891-585c-4cfc-a119-739843496ad8/murillotorrecillaeficaciaescolar-pdf.pdf>
- Niemeyer, B. (septiembre-diciembre de 2006). *La cualificación profesional básica: competencias para la inclusión sociolaboral de jóvenes*. Obtenido de Revista de Educación N° 341 MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CIENCIA, San Fernando del Jarama, 14 - 28002 Madrid: www.revistaeducacion.mec.es

- OBS. (10 de mayo de 2015). Obtenido de Business School, Ventajas de crear un modelo de presupuesto: <https://www.obs-edu.com/int/blog-project-management/plantillas/ventajas-de-crear-un-modelo-de-presupuesto>
- OBS. (2019). *Business School ¿Qué es un diagrama de Gantt y para qué sirve?* Recuperado el 25 de octubre de 2019, de <https://www.obs-edu.com/int/blog-project-management/diagramas-de-gantt/que-es-un-diagrama-de-gantt-y-para-que-sirve>
- OBS. (2019). *Business School, Etapas del plan de gestión del tiempo en un proyecto.* Obtenido de <https://www.obs-edu.com/es/blog-project-management/planificacion-de-las-actividades-y-tiempo-de-un-proyecto/etapas-del-plan-de-gestion-del-tiempo-en-un-proyecto>
- Ochoa, M. (14 de Abril de 2010). *Aprendizajes basados en actitudes comunicativas.* Recuperado el 18 de Octubre de 2019, de <http://abacoenred.com/educacion-alternativa/>
- Ordóñez, S. E. (2018). *LAS TAREAS ESCOLARES EXTRA AULA COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS.* Tesis, Previo a conferírsele el grado académico de: Licenciada en Educación para Contextos Multiculturales con Énfasis en la Enseñanza de los Idiomas Mayas, Universidad de San Carlos de Guatemala, Escuela de Formación de Profesores de Enseñanza Media, Colotenango, Huehuetenango.
- Ortiz, D. (2015). *El constructivismo como teoría y método de enseñanza.* Recuperado el 27 de Mayo de 2020, de Sophia, Colección de Filosofía de la Educación, núm. 19, pp. 93-110, Universidad Politécnica Salesiana: Cuenca, Ecuador: <https://www.redalyc.org/pdf/4418/441846096005.pdf>
- PADEP/D. (2019). Proceso de Análisis Estratégico en los Proyectos de Mejoramiento Educativo. *Guía del curso Proceso de Análisis Estratégico*

en los Proyectos de Mejoramiento Educativo, Segunda parte Licenciaturas
 . Guatemala: USAC.

Pelayo, M. B. (2012). *Capital Social y Competencias Profesionales: Factores Condicionantes para la Inserción Laboral* (Edición Electrónica ed.). Tepic, Nayarit, México.

Pérez, I. (2013). *La Participación de los Padres de Familia es efectiva para Mejorar el Rendimiento Escolar*. Tesis Previo a recibir el grado académico de: Licenciada en Educación Bilingüe Intercultural, Universidad de San Carlos de Guatemala, Escuela de Formación de Profesores de Enseñanza Media, Quiché.

Phillippe. (s.f.). *Análisis de los actores Capítulo 15*. Obtenido de https://www.eawag.ch/fileadmin/Domain1/Abteilungen/sandec/publikationen/EWM/FSM_Libro_high_res/manejo_fsm_cap15.pdf

Plan Estratégico de Educación 2016-2020. (2016). Recuperado el 15 de agosto de 2019, de https://www.mineduc.gob.gt/portal:https://www.mineduc.gob.gt/portal/contenido/menu_lateral/quienes_somos/politicas_educativas/pdf/PLAN-EDUCACION.pdf

Ramos, L. (2018). *La técnica DAFO como herramienta de reflexión docente*. Recuperado el 4 de noviembre de 2019, de <http://revistaventanaabierta.es/la-tecnica-dafo-herramienta-reflexion-docente/>

Retamozo, M. (2009). *LAS DEMANDAS SOCIALES Y EL ESTUDIO*. Recuperado el 3 de noviembre de 2019, de Cinta Moebio 35:110-127: <http://www.facso.uchile.cl/publicaciones/moebio/35/retamozo.pdf>

Rodríguez, M. (2011). La teoría del aprendizaje significativo: una revisión aplicable a la escuela actual. *Revista Electrónica d'Investigació i Innovació Educativa i Socioeducativa*, 3, 30-31.

- Romero, F. (Julio de 2009). *Aprendizaje Significativo y Constructivismo. Temas para la Educación*. Obtenido de Revista Digital para profesionales de la enseñanza No.3: <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd4981.pdf>
- Ruiz, R., García, J., & Pérez, M. (2014). *CAUSAS Y CONSECUENCIAS DE LA DESERCIÓN ESCOLAR EN EL BACHILLERATO*. Recuperado el 15 de Mayo de 2020, de Ra Ximhai, vol. 10, núm. 5, julio-diciembre, pp. 51-74: <https://www.redalyc.org/pdf/461/46132134004.pdf>
- Sánchez, J., & Morales, M. (2009). *PLANEACIÓN ESTRATÉGICA: BREVE REVISIÓN TEÓRICA*. Obtenido de <http://132.248.9.34/hevila/Planeacionyevaluacioneducativa/2009/vol16/no45/1.pdf>
- Sánchez, P. (10 de Octubre de 2006). Discapacidad, familia y logro escolar . (M. Universidad Autónoma de Yucatán, Ed.) *Revista Iberoamericana de Educación* .
- Sanchez, R. (20 de Junio de 2012). *Aprendizaje Situado* . Recuperado el 3 de Noviembre de 2019, de Club ensayos: clubensayos.com/Temas-Variados/Aprendizaje-situado/219846.html
- Santrock, J. (2003). *Psicología del Desarrollo en la Infancia* (Septima Edición ed.). Texas, Dallas: PEARSON EDUCATION.
- Sergio, C. (S.F.). *Justificación de la Investigación*. Recuperado el 25 de octubre de 2019, de <http://files.sachavarriapuga-net.webnode.es/200000026-4f608505a7/Justificaci%C3%B3n.pdf>
- Serrano, J., & Pons, R. (5 de abril de 2011). *El Constructivismo hoy: enfoques constructivistas en educación*. Obtenido de Revista Electrónica de Investigación Educativa Vol. 13, Núm. 1: <https://redie.uabc.mx/redie/article/view/268/708>

- SIRE, M. (s.f.). *Estadística*. Recuperado el 20 de Enero de 2020, de <http://estadistica.mineduc.gob.gt/fichaescolar/>
- Soëtard, M. (Abril de 2013). Grandes de la Educación Friedrich Fröbel (1782-1852). *PADRES Y MAESTROS* , 45-48.
- Stoner, J., Edward, F., & Gilbert, D. (1996). *Administración*. Recuperado el 3 de Noviembre de 2019, de https://alvarezrubenantonio.milaulas.com/pluginfile.php/76/mod_resource/content/1/LIBRO%20DE%20ADMINISTRACION.pdf
- Tamayo, M. (2012). *Teoría Política*. Obtenido de http://www.aliat.org.mx/BibliotecasDigitales/derecho_y_ciencias_sociales/Teoria_politica.pdf
- Thompson, J. (13 de Febrero de 2009). *Todo sobre proyectos*. Recuperado el 25 de Octubre de 2019, de <http://todosobreproyectos.blogspot.com/2009/02/que-es-un-proyecto.html>
- UNICEF, Desarrollo de la primera Infancia*. (S.F). Recuperado el 18 de Octubre de 2019, de <https://www.unicef.org/es/desarrollo-de-la-primera-infancia>
- USAC-EFPEM. (Enero de 2014). *Modulo II Administración y Legislación Educativa*. Recuperado el 3 de Noviembre de 2019, de https://metodoace.files.wordpress.com/2016/01/modulo-2_administracion-y-legislacion-educativa.pdf
- USAID Proyecto Metas Monitoreo y Evaluación de Proyectos*. (2014). Recuperado el 25 de Octubre de 2019, de ©Education Development Center, Inc.: <http://ongaprende.edc.org/me/>
- Vargas, G. (14 de Junio de 2017). *RECURSOS EDUCATIVOS DIDÁCTICOS EN EL PROCESO ENSEÑANZA*. Recuperado el 30 de Mayo de 2020, de Revista "Cuadernos" Vol. 58(1), 2017: http://www.scielo.org.bo/pdf/chc/v58n1/v58n1_a11.pdf

- Vizcarro, C., & Juárez, E. (2008). Capítulo I ¿Qué es y cómo funciona el Aprendizaje basado en problemas? En *La Metodología del Aprendizaje Basado en Problemas* (pág. 9). Universidad Autónoma de Madrid.
- Wise, D. (2018). *Modelo de Acompañamiento Pedagógico en Guatemala: herramientas y orientaciones para el asesor pedagógico*. Obtenido de Agencia de los Estados Unidos de América para el Desarrollo Internacional (USAID) , Guatemala Ministerio de Educación : http://www.usaidlea.org/images/Modelo_de_Acompan_amiento_Pedago_gico_en_Guatemala.pdf
- Woolfolk, A. (2010). *Psicología Educativa, 11a. edición; El Desarrollo del Lenguaje*. Recuperado el 6 de Noviembre de 2019, de PEARSON EDUCACIÓN, México, ISBN: 978-607-442-503-1: <https://crecerpsi.files.wordpress.com/2014/03/libro-psicologia-educativa.pdf>
- Zambrano, B. (2012). *La Inasistencia a clases de los estudiantes influye en el Rendimiento Académico*. Tesis previo a recibir el título de Licenciada en Ciencias de la Educación, Chone - Manabí – Ecuador .

ANEXOS

USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

EFPEM
ESCUELA OFICIAL DE PÁRVULOS DE BARRIO EL PARAÍSO, SAN LUIS, PETÉN

Proyecto de Mejoramiento Educativo

"IMPLEMENTAR JUEGOS Y ESPACIOS DE INTERACCIÓN PARA DESPLIEGUE DE CAPACIDADES".

Dilian Judith Barrientos Delgado de González

Escuela Oficial de Párvulos, Barrio el Paraíso, San Luis, Petén.

Descripción del Proyecto: La Escuela Oficial de Párvulos, Barrio el Paraíso fue seleccionada para la realización del proyecto y según los indicadores educativos identificados muestran un alto porcentaje de ausentismo escolar, en las diferentes etapas del nivel, pero especialmente en la etapa cuatro. Esto da como resultado, un desequilibrio en el desarrollo físico, social e intelectual en los niños y las niñas; que afecta el perfil de egreso que deben poseer los estudiantes, en lo referente a las capacidades cognitivas, procedimentales y actitudinales, tal como lo establece el MINEDUC.

Justificación:
Es necesario que los docentes implementen juegos pedagógicos utilizando recursos, para brindar a los niños y las niñas experiencias por medio de espacios de interacción, que garanticen su desarrollo pleno y la permanencia en el establecimiento.

Metodología
La investigación del Proyecto implicó el seguimiento de un conjunto de pasos metodológicos, para obtener una visión completa del problema identificado en los indicadores educativos.

- Marco Organizacional
- Análisis situacional
- Análisis estratégico
- Diseño del Proyecto
- Ejecución de actividades diseñadas

Actividades Fundamentales desarrolladas

- Socialización sobre la importancia de recursos de juego y espacios de interacción.
- Capacitación a docentes "Estrategias Innovadoras de Juegos".
- Gestión de materiales.
- Fabricación de recursos de Juego.
- Implementación de juegos en el desarrollo de contenidos.

Resultados Alcanzados

1. Capacitación a docentes.
2. Equipamiento de recursos de juego en el establecimiento.
3. Implementación de juegos por las docentes.
4. Se mejoró en un 60% la asistencia a clases y el desarrollo físico, social e intelectual de los niños y las niñas.

Acciones de Sostenibilidad

- Participación de los padres de familia en el mantenimiento y conservación de los recursos de juego.
- Evaluación de la solidez de los recursos de juego para garantizar su durabilidad.
- Se realizan acuerdos con la comunidad educativa para tener certeza del apoyo que brindaran en el seguimiento del proyecto.

Concepto
Concientizar sobre recursos de Juego.

Objetivo General

- Concientizar a la comunidad educativa sobre el uso de los recursos de juego y los espacios de interacción para disminuir el desequilibrio en el desarrollo físico, social e intelectual que presentan los niños y las niñas.

Objetivos Específicos

- Implementar estrategias de juego en el desarrollo de los contenidos curriculares, para la apropiación de conocimientos, por parte de los estudiantes.
- Elaborar recursos de juegos para fortalecer la estimulación temprana en el nivel preprimario.
- Mejorar en un 60% la asistencia a clases de los niños y las niñas, para el despliegue de capacidades cognitivas, procedimentales y actitudinales.



Instrumento de evaluación

El presente cuestionario tiene como objetivo medir el conocimiento que tienen las docentes y padres de familia sobre los juegos educativos en el nivel preprimario.

Nombre: _____ Edad _____

INSTRUCCIONES: A continuación encontrará una serie enunciados en la cual, se le solicita que responda con una X, según sea la respuesta con la que más se identifique.

No.	Enunciado	Nunca 1	Casi siempre 2	Siempre 3
1.	Cree que las docentes del nivel preprimario necesitan implementar juegos educativos en el aula.			
2.	Posee conocimientos sobre los recursos de juego.			
3	Ha recibido taller de capacitación durante el presente ciclo escolar sobre los recursos de juego.			
4	Considera que capacitar sobre los recursos de juego y espacios de interacción es una pérdida de tiempo y recursos.			
5	Considera que el juego promueve el desarrollo integral desde la realidad concreta del entorno de los alumnos.			
6	Le gustaría que los niños y las niñas aprendan jugando.			
7	Cree usted que la comunidad educativa es importante en el desempeño docente.			
8	Considera que la motivación del docente en los espacios de interacción es fundamental en la adquisición de las competencias en el estudiante.			
9	Es pertinente la utilización de recursos de juegos en el establecimiento.			
10	Había considerado la influencia que tienen los juegos educativos en niños y niñas de edad temprana.			



Instrumento para evaluar

Lista de cotejo 1

La presente lista de cotejo tiene como objetivo medir los aprendizajes adquiridos en la capacitación de docentes.

Nombre: _____ Edad _____ Puesto: _____

Estado civil _____ Años laborales: _____

INSTRUCCIONES: A continuación encontrará una serie enunciados en la cual, se le solicita que responda con una X, según sea la respuesta con la que más se identifique.

No.	Enunciado	En proceso	Lo logro	Observaciones
1.	La propuesta presentada sobre los juegos es innovadora para el proceso de formación y renovación educativa.			
2.	Ha sido eficiente la capacitación recibida.			
3	Adquirió los conocimientos teóricos que fundamentan el juego.			
4	La temática desarrollada fue clara.			
5	Emplea estrategias didácticas pertinentes para el alcance de los aprendizajes en los niños y niñas.			
6	La motivación y la actitud son primordiales en el desempeño docente en el nivel inicial.			